

Mengembangkan Moral Dan Nilai Agama Anak Usia Dini Melalui Media Berbasis Karakter

Aini Indriasih
Universitas Terbuka
Email : aini@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan moral dan nilai-nilai agama anak usia dini melalui penerapan media berbasis karakter yaitu Pohon Kejujuran, Bowling Keberanian, dan *Big Book* di kelompok B PAUD Trisula 02 kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus TA 2019/2020. Media ini dipilih karena dapat mendorong anak untuk meningkatkan dan mengembangkan sikap patuh terhadap peraturan dan tata tertib serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru. Subjek penelitian ini adalah 24 anak kelompok B yang terdiri dari 18 perempuan dan 8 laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini yaitu perkembangan moral dan nilai-nilai agama anak yang meliputi: Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila anak menunjukkan mengalami perkembangan moral dan nilai-nilai agama 75% melalui pembelajaran dengan menerapkan media berbasis karakter yang dirancang peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan moral dan nilai-nilai agama anak meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media berbasis karakter yang dirancang peneliti dan guru. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor sebelum 57 dan sesudah 67,25 uji pengaruh menunjukkan skor 38,5% dan pengaruh dari variabel lain sebesar 61,5%

Kata-kata kunci: media berbasis karakter, pengembangan moral dan nilai-nilai agama, anak usia dini.

Abstract

This research aims to find out the moral improvement and moral values of early childhood through the application of character-based media, namely the Tree of Honesty, Courage Bowling, and Big Books in group B of Trisula PAUD 02, Kaliwungu sub-district, Kudus Regency, 2019/2020 academic year. This media was chosen because it can encourage children to increase and develop obedient attitudes to rules and regulations and be responsible for the tasks given by the teacher. The subjects of this study were 24 children in group B consisting of 18 girls and 8 boys. While the object of this research is the moral development and religious values of children which include: The indicator of success in this study is if the child shows 75% moral and religious development through learning by applying character-based media designed by the researcher. The results showed that the moral development and religious values of children increased after learning by applying character-based media designed by researchers and teachers. The results showed the average score before 57 and after 67.25 the effect test showed a score of 38.5% and the influence of other variables was 61.5%

Keywords: character-based media, development of morals and religious values, early childhood.

PENDAHULUAN

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki seorang anak untuk menjadi seorang manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap dan nilai moral yang baik dalam berperilaku sebagai umat Tuhan, anak sebagai anggota keluarga dan anggota masyarakat. (Satibi Otib, 2015). Lebih lanjut dijelaskan bahwa usia Taman-kanak-kanak adalah saat yang paling baik bagi orang tua dan guru untuk meletakkan dasar pendidikan nilai dan moral agama.

Dengan diberikan dasar pendidikan moral dan agama kepada anak, maka anak TK dapat belajar membedakan perilaku yang benar dan salah. Sebagai contoh anak dapat belajar bahwa mereka tidak boleh bohong, mengambil barang orang lain yang bukan miliknya atau mengganggu orang lain.

Mendidik anak usia TK dengan pendidikan nilai, moral dan agama yang baik bukanlah pekerjaan mudah. Tetapi dibutuhkan strategi, metode, serta media yang tepat agar tujuan dapat tercapai. Anak usia dini yang masuk TK tentulah memiliki latar belakang yang berbeda baik kondisi sosial, ekonomi maupun pendidikan orang tua. Dengan demikian sikap, serta keadaan anak perlu kiranya dipahami oleh guru agar guru dapat memberikan pelayanan yang dibutuhkan oleh setiap anak.

Pada kenyataannya di TK Trisula 02 Kaliwungu kabupaten Kudus masih terjadi, pembelajaran yang berpusat pada guru, anak sebagai objek pembelajaran. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran di sekolah cenderung mengoptimalkan kemampuan akademik. Sementara pengembangan moral dan nilai belum banyak dilakukan. Guru hanya mengandalkan pendidikan moral nilai dan agama dari keluarga/orang tua. Taman Kanak-kanak Trisula 02 adalah TK yang sebagian besar dari siswanya berlatar belakang keluarga kurang mampu. Tetapi mereka memiliki kemauan yang tinggi untuk menyekolahkan anaknya. Dengan demikian maka guru di haruslah mengoptimalkan kemampuannya dalam memberikan pendidikan yang baik terhadap siswa-siswanya. Guru sebagai agen pembaharuan dalam pembelajaran memiliki kompetensi serta kewenangan untuk mewujudkan tujuan pendidikan sesuai dengan undang-undang. Diharapkan melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara nyaman, optimal, dan menyenangkan.

Selain itu, dalam pelaksanaannya permainan bagi anak perlu memperhatikan kodrat anak yang pada dasarnya senang bermain. Berhubungan dengan pernyataan di atas, maka dalam penelitian ini diterapkan kegiatan bermain menggunakan media berbasis karakter yang pada akhirnya dapat mengembangkan moral dan nilai-nilai agama bagi anak usia dini di TK Trisula 02 kecamatan Kaliwungu kabupaten Kudus.

masalah dapat dirumuskan Apakah penerapan media berbasis karakter berpengaruh terhadap pengembangan moral, nilai-nilai agama, dan keberanian anak usia dini di TK Trisula 02 Kaliwungu kabupaten Kudus

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mendeskripsikan penerapan media berbasis karakter serta mengetahui pengaruhnya terhadap pengembangan moral dan nilai-nilai agama anak usia dini di TK Trisula 02 Kaliwungu kabupaten Kudus

Menurut Suyadi (2013) bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Sujiono & Sujiono dalam Yuliani Nurani (2011) bahwa kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya pengembangan kurikulum secara konkret yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak. Ardy Novan & Barnawi (2012) bahwa pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar dapat menantang peserta didik untuk dilakukan sesuai usia anak.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajarmelalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Komponen pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri khusus. Menurut Ardy Novan & Barnawi (2012), pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut :1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Suyadi (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Adapun Marimba dalam Syaiful, dan Zain, (2010) mengemukakan bahwa alat atau media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pengajaran, alat mempunyai fungsi yaitu, alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan, dan alat sebagai tujuan.

Dengan demikian maka media berbasis karakter yang akan digunakan pada penelitian ini adalah alat yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu mencapai pengembangan moral dan nilai-nilai agama anak usia dini di TK Trisula 02 Kaliwungu kabupaten Kudus.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dan sumber belajar dengan adanya stimulus dan respon (umpan balik). Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antar anak, orang tua serta guru atau orang lain dalam suatu lingkungan untuk menstimulus perkembangan anak, karena melalui proses interaksi yang dilakukan anak diharapkan anak mendapat pengalaman yang bermakna secara nyata. Karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: (a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, (b) Merupakan pribadi yang unik, (c) Suka berfantasi dan berimajinasi, (d) Masa potensial untuk belajar, (e) Memiliki sikap egosentris, (f) Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, (g) Merupakan bagian dari makhluk sosial.

Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak karena masa usia dini merupakan masa awal pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan pada anak usia dini tidak terjadi sertamerta dalam satu waktu, tetapi melalui tahapan-tahapan, maka perlu pembelajaran yang tepat untuk membantu tumbuh kembang anak sesuai dengan tingkat usia anak yang seimbang, perkembangan yang terjadi pada anak.

Fadlillah dan Lilif, M (2013) mengungkapkan bahwa pembelajaran tauhid merupakan dasar dari pembentukan karakter karena landasan utama dalam pendidikan karakter adalah agama. Kill Patrick (Fauziah, 2011) menjelaskan bahwa pendidikan karakter tidak dapat terlepas dari moral absolut yaitu nilai-nilai positif yang berasal dari berbagai agama yang menjadi sumber dalam bersikap dan berperilaku. Maka moral absolut yang berasal dari agama ini menjadi sesuatu yang harus ditanamkan sejak dini karena berkaitan dengan ajaran baik dan buruk dalam berperilaku.

Makna pendidikan karakter Fakry Gaffar (Fadlillah dan Lilif, 2013) menjelaskan pendidikan karakter ialah suatu proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan seseorang. Mulyasa (Fadlillah dan Lilif M, 2013) mengungkapkan pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada anak yang meliputi komponen; kesadaran, pemahaman, kepedulian dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Allah Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan sehingga menjadi manusia sempurna sesuai dengan kodratnya.

Daniel Goleman juga menambahkan bahwa pendidikan karakter dimulai di rumah, dikembangkan di lembaga pendidikan sekolah dan diterapkan secara nyata dalam masyarakat. Dalam pandangan Daniel Goleman, pendidikan karakter sangat penting karena menurut hasil penelitiannya, keberhasilan atau kesuksesan hidup seseorang 80% (kecerdasan emosional, kecerdasan sosial dan kecerdasan spiritual) ditentukan oleh

karakternya dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan intelektualnya. Dengan pendidikan karakter diharapkan dapat menciptakan generasi-generasi yang berkepribadian baik dan menjunjung asas-asas kebajikan dan kebenaran dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Ditinjau dari perpektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. (Zaman dan Cucu, 2010)

Guru di TK Trisula 02 Kaliwungu kabupaten Kudus dalam melaksanakan pembelajaran merasa nyaman dengan media yang seadanya selama ini digunakan. Didalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan Lembar kegiatan Anak dan sarana prasarana permainan seadanya. Khusus pembelajaran moral dan norma atau nilai-nilai agama tidak ada media yang baru. Media pembelajaran yang ada hanya gambar aneka tempat ibadah serta tata tertib sekolah. Di lain pihak guru seharusnya menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini termasuk di dalamnya adalah aspek moral dan nilai-nilai keagamaan. Maka diperlukan media yang efektif yang dapat digunakan untuk anak usia dini, media yang mudah ditangkap oleh panca indera anak.

Menurut Arsyad (2010) ada beberapa hal yang harus diperhatikan didalam memilih dan membuat media pembelajaran adalah sebagai berikut : media harus disesuaikan dengan tujuan atau capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru, media yang dipilih harus tepat untuk mendukung atau menjelaskan tentang isi materi pembelajaran (bersifat faktual, konseptual, perinsip, dan generalisasi), media yang dibuat harus praktis, mudah dibawa kemana saja, dan tahan lama , media harus mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, harus ada pengelompokkan sasaran yang tepat pada media yang digunakan (efektifitas didalam membatu mengoptimalisasikan peningkatan aspek tumbuh kembang anak usai dini), memiliki mutu yang baik bagi pendidikan anak usia di

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan pada anak di TK Trisula 02 kecamatan Kaliwungu kabupaten Kudus, tahun ajaran 2019/2020, menggunakan quasi eksperimen dengan desain penelitian ini menggunakan *One Group Pre Tes Post Test Design*..

data dikumpulkan dengan mengamati/observasi anak dalam pembelajaran, dan perbuatan berupa seperangkat tugas yang diberikan anak untuk mengetahui peningkatan moral dan nilai-nilai agama. Kompetensi dasar yang dikembangkan pada permainan pohon kejujuran: (1) Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-ciptaan Nya, (2) Memiliki perilaku yang mencerminkan kejujuran, (3) Mengenal benda-benda di sekitarnya (sebagai ciptaan Tuhan) dalam hal nama benda, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan fungsi, (4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik, (4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar

Kompetensi dasar yang dikembangkan pada permainan Bowling keberanian: (1) Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-ciptaannya, (2) Memiliki perilaku yang mencerminkan kejujuran, (3) Mengenal benda-benda di sekitarnya (sebagai ciptaan Tuhan) dalam hal nama benda, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, dan fungsi. (4) Mengenal anggota tubuh, fungsi, gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, (5) Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. Nilai yang di kembangkan Pemberani, adil, dan kerja sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalen group pretest-posttest*. Kegiatan pengumpulan data penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2019.

Tabel. 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

		Statistics	
		sesudah	sebelum
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		67.2500	57.0000
Median		64.5000	57.0000
Std. Deviation		7.28459	7.09562
Variance		53.065	50.348
Minimum		56.00	39.00
Maximum		81.00	75.00

Dari tabel 4.1. di atas terlihat bahwa rata-rata (*mean*) skor hasil belajar pada sesudah diberikan perlakuan sebesar 67,25 skor terendah (*minimum*) 56, dan tertinggi (*maximum*) 81. Diperoleh median (*percentiles 50*) a 64,50 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa mendapat skor di atas 64,50, dan setengah lainnya mendapat nilai di bawah 64,50. Standar deviasi (SD) sebesar 7.28. Pada sebelum diberikan perlakuan rata-rata (*mean*) skor hasil belajar 57, dengan skor terendah 39 dan skor tertinggi 75. median (*percentiles 50*) 57.00 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa mendapat skor di atas 57.00 dan setengah lainnya mendapat nilai di bawah 57.00, dan perolehan standar deviasi (SD) 7.095. Uji Perbedaan

Tabel. 4.2 T-Test

Group Statistics					
	VAR0001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KARAKTER ANAK	1.00	24	69.3333	7.19477	1.69582
	2.00	24	57.0000	7.09562	1.44839

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
								95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
KARAK TER ANAK	Equal variances assumed	.925	.342	5.541	40	.000	12.33333	2.22564	7.83515	16.83152
				5.530	36.494	.000	12.33333	2.23017	7.81247	16.85419

Karena varian nilai sig hasil perhitungan = 0,342 > 0,05 maka H₀ diterima, dengan kata lain varian sebelum dan sesudah perlakuan sama.

Frequencies Statistics

		sesudah	sebelum
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		67.2500	57.0000
Median		64.5000	57.0000
Std. Deviation		7.28459	7.09562
Variance		53.065	50.348
Minimum		56.00	39.00
Maximum		81.00	75.00

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar kelas sesudah sebesar 67.25 dan kelas sebelum 57.00. Maka sesudah diberikan perlakuan mempunyai rata-rata lebih besar dari pada rata-rata kelas sebelum diberikan perlakuan

Dari berbagai permainan yang dipraktikkan diperoleh hasil observasi yang telah diuraikan di atas. Di samping itu penelitian ini juga mengobservasi aktivitas anak sebelum diberikan perlakuan dan perubahan setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil perolehan dapat disajikan pada di bawah ini:

Pelaksanaan permainan dengan menerapkan media berbasis karakter yang diberi nama pohon kejujuran, bowling keberanian, maupun cerita dengan media *bigbook* di TK Trisula 02, terlihat anak begitu antusias hal ini dikarenakan mereka bosan dengan permainan yang dipilih guru dalam keseharian. Demikian juga dengan disediakannya berbagai media yang menarik menambah keaktifan anak dalam bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Montolalu (2008) bahwa manfaat dari bermain memicu kreativitas, mencerdaskan otak,

menanggulangi konflik, dan melatih empati. Dari pendapat ini jelas bahwa bermain akan mengembangkan kreativitas sekaligus empati anak terhadap lingkungannya. Empati ini merupakan salah satu dari karakter kepedulian seseorang terhadap lingkungan sekitarnya.

Kohlberg dalam Wibowo (2012 : 32) menyatakan bahwa Pendidikan nilai moral harus dibangun sejak dini. Dengan menyadari bahwa nilai moral adalah sesuatu yang sangat sulit diubah, maka tidak ada pilihan lain bagi orang tua kecuali membentuk karakter nilai moral anak sejak dini (Munir, 2010:10). Saat usia dini, lebih mudah membentuk nilai moral anak. Sebab, ia lebih cepat menyerap perilaku dari lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, perkembangan mental berlangsung sangat cepat. Oleh karena itu, lingkungan yang baik akan membentuk nilai moral yang positif. Pengalaman anak pada tahun pertama kehidupannya sangat menentukan apakah ia akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya dan apakah ia akan menunjukkan semangat tinggi untuk belajar dan berhasil dalam pekerjaannya.

Moral adalah pola perilaku seseorang yang mengajarkan baik dan buruknya tingkah laku manusia seperti yang berakhlak baik, jujur, sopan, adil dan disiplin. Moral juga merupakan satu seperangkat keyakinan suatu masyarakat yang berkaitan dengan karakter atau kelakuan apa yang seharusnya dilakukan. Waktu yang tepat untuk pendidikan moral ditanamkan, ketika anak-anak masih berada dalam tingkat perkembangan moralnya, yaitu dimulai dari usia 5 tahun hingga umur 17 tahun. Pada fase ini, anak-anak memerlukan orang lain untuk menuntun mereka. Oleh karena itu, pendidikan moral sebaiknya ditanamkan pada fase ini melalui proses belajar mengajar atau transfer pengetahuan.

Majid dan Andayani (2011: 31), ada tiga tahap moral sebagai berikut (1) *Moral Knowing* William Kilpatrick (dalam Majid dan Andayani, 2011:31), "Menyebutkan salah satu penyebab ketidakmampuan seseorang berlaku baik meskipun ia telah memiliki pengetahuan tentang kebaikan itu (*moral Knowing*) adalah karena ia tidak terlatih untuk melakukan kebaikan (*moral Doing*)", (2) *Moral Loving* atau *Moral Feeling*.

Moral Loving merupakan penguatan aspek emosi siswa untuk menjadi manusia berkarakter, penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh siswa, yaitu kesadaran akan jati diri, yaitu: Percaya diri (*self esteem*), Kepekaan terhadap derita orang lain (*emphaty*), Cinta kebenaran (*loving the good*), Pengendalian diri (*self control*), Kerendahan hati (*humility*).

Bersikap adalah merupakan wujud keberanian untuk memilih secara sadar. Setelah itu ada kemungkinan dilanjutkan dengan mempertahankan pilihan lewat argumentasi yang bertanggung jawab, kukuh dan bernalar. Hernowo dalam Majid dan Andayani (2011), (3) *Moral Doing/Acting* Fitrah manusia sejak kelahirannya adalah kebutuhan dirinya kepada orang lain. Kita tidak mungkin dapat berkembang kecuali ada kehadiran orang lain. Setelah dua aspek tadi terwujud, maka moral *Acting* sebagai *outcome* akan dengan mudah muncul dari para siswa. Namun, merujuk kepada pendapat Ratna Megawangi, bahwa karakter moral adalah tabiat yang langsung disetir dari otak, maka ketiga tahap tadi perlu disuguhkan kepada siswa melalui cara-cara yang logis, rasional, dan demokrasi. Sehingga perilaku yang muncul benar-benar sebuah karakter nilai moral bukan topeng.

Pemahaman mengenai arti moral akan ikut menentukan isi perilaku atau tingkah laku manusia. Bagi pengikut paham yang mengartikan moral untuk menjadikan seseorang bermoral, maka isi moral itu merupakan pilihan yang beranggapan paling tepat untuk mengantarkan seseorang hidup bermasyarakat (Zuriah, 2011 : 23).

Moral merupakan suatu nilai-nilai yang dijadikan pedoman dalam bertingkah laku. Perkembangan moral yang terjadi pada anak usia dini sifatnya masih relatif terbatas. Seseorang anak belum mampu menguasai nilai-nilai yang abstrak berkaitan dengan benar-salah dan baik-buruk.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, moral sudah harus dikenalkan dan di tanamkan sejak dini, supaya nantinya anak menjadi terbiasa dan sudah dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah serta anak akan mudah hidup di lingkungan bermasyarakat dalam pengenalan diri, percaya diri, kerendahan hati dan berperilaku yang baik bagi masyarakat.

Moral merupakan nilai yang sangat penting untuk diajarkan dan dibiasakan kepada peserta didik. Moral menyangkut masalah tentang benar dan salah maupun baik dan buruk. Dari pengertian tersebut dinyatakan bahwa moral adalah berkenaan dengan kesucilaan. Seorang individu dapat dikatakan baik secara moral apabila bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah moral yang ada. Sebaliknya jika perilaku individu itu tidak sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada.

Simpulan

Hasil deskripsi variabel diperoleh Mean sesudah diberikan perlakuan sebesar 67,25, dengan nilai minimum 57, dan nilai maksimum sebesar 81. Sedangkan sebelum diberikan perlakuan diperoleh Mean sebesar 57, dengan nilai minimum 39, dan nilai maksimum sebesar 71. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perolehan nilai sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada sebelum diberikan perlakuan. Hasil perhitungan diperoleh Sig untuk uji t terlihat sama dengan 0,00= 0% kurang dari 5% artinya signifikan Ho tolak, atau terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Kontribusi pada Uji Beda hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan mempunyai perbedaan yang cukup besar, yaitu sebesar 38,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. (2012). *Pembelajaran Nilai –Karakter. Konstruktivisme Dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif..* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ardy, Novan. W & Barnawi. 2012. *Format Paud.* Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah Syaiful Bachri dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful & Zaini. 2011. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. & Lilif. M. 2013. *Pendidikan Karakter AUD.* Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Fauziah.Puji Yanti *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*Volume 20, No 1, Juni 2016 (70-79 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/viewFile/6952/7906> (diakses tanggal 12 Maret 2018)
- Satibi, Otib 2013. *Metode Pengembangan Moral dan Nila-nilai Agama.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung : Alfabeta.
- Sujana. 2002 *Metode Statistik* Bandung : Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosda Karya
- Majid, Abdul dan Andayani, Dian. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Yuliani, Nurani,. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* Jakarta: PT Indeks Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: ALFABETA (<http://nheya-nia.blogspot.com/2012/02/pengembangan-nilai-dan-moral-melalui.html>), diunduh pada tanggal 20 juni 2013
- Zuriah, Nurul. (2011). *Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan.* Jakarta: Bumi Aksara.