

PENGARUH *ISLAMIC GAMES* DALAM MENGENGEMBANGKAN NILAI AGAMA ANAK USIA DINI DI ERA PANDEMI COVID-19

Dita Primashanti Koesmadi^{a,1}

^a STKIP Modern Ngawi, Indonesia

¹ dita.prima23@gmail.com

Informasi artikel

Received :

March, 5 2021

Revised :

March, 15 2021

Publish :

March, 29 2021

Kata kunci:

Islamic Games;

Nilai Agama;

Anak Usia Dini;

Pandemi Covid-19

Keywords:

Islamic Games;

Religious Values;

Early Childhood;

Covid-19 Pandemic;

ABSTRAK

Penelitian ini berisi tentang penerapan *islamic games* dalam mengembangkan nilai agama anak usia dini pada era pandemi covid-19. Jenis metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain yaitu *experimental design* dengan jenis *non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2020 dengan subjek yaitu anak-anak usia 4-5 tahun di Dusun Boto, Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 14 anak. Indikator penilaian dalam penilaian ini adalah (1) mengetahui agama yang dianutnya, (2) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, (3) mengenal Tuhan dan Ciptaan-Nya, (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) menirukan gerakan ibadah dengan urutan yang benar. Hasil penelitian ini yaitu pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* 1,28 dan *posttest* 1,42, nilai *t paired t-test* sebesar -2,534. Sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 1,42 pada *pretest* dan *posttest* 3,28. Nilai *t paired t-test* sebesar -12,790. Dari hasil kedua kelompok tersebut (kontrol dan eksperimen) diperoleh nilai *t independt t-test* sebesar -11,277 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan *islamic games* mampu mengembangkan nilai agama anak usia dini (4-5 tahun) secara signifikan.

ABSTRACT

This study contains about the application of islamic games in developing the religious value of early childhood in the era of pandemic covid-19. This type of research method uses experimental research with design that is experimental design with non-equivalent type control group design. This research was conducted in November to December 2020 with subjects is children aged 4-5 years in Purwosari Village, Kwadungan Subdistrict, Ngawi Regency with a total of 14 research subjects. The indicators of judgment in this assessment are (1) knowing the religion they follow, (2) praying before and after doing activities, (3) knowing God and His Creation, (4) distinguishing good and bad behavior, (5) imitating the movement of worship in the right order. The results of this study were in the control group obtained an average value (mean) pretest 1.28 and posttest 1.42, t paired t-test value as much as -2,534. While in the experimental group obtained an average value (mean) of 1.42 in the pretest and posttest 3.28. The t paired t-test value is -12,790. From the results of both groups (control and experimentation) obtained t independt t-test value of -11,277 and significance value of 0.000 So it can be said that the application of islamic games is able to develop the religious value of early childhood (4-5 years) is significantly.



PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 merupakan tahun dimana *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* mulai menjangkit masyarakat dan menyebar luas di Indonesia. *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* atau *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* adalah virus yang menyerang sistem pernapasan manusia. Berdasarkan kondisi tersebut, pemerintah Indonesia langsung mengambil tindakan preventif agar virus tersebut tidak menyebar cepat yaitu Program Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) . Salah satu yang dilakukan adalah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia menerapkan Program Belajar Dari Rumah (BDR) mulai tingkat pendidikan anak usia dini hingga tingkat perguruan tinggi. Hal tersebut untuk mencegah perluasan penyebaran virus corona.

Program Belajar Dari Rumah (BDR) pada masa pandemi covid-19 di lingkup pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui online/daring dengan bekerjasama dengan orangtua anak di rumah. Kegiatan yang dilakukan anak salah satunya adalah bermain seraya belajar. Pada hakikatnya bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain atau permainan anak bisa belajar banyak hal dan melalui kegiatan bermain dan permainan juga mampu mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional dan seni (Azizah, 2021).

Pengembangan Nilai Agama pada anak usia dini sangatlah penting dimulai sedini mungkin. Melalui kegiatan pengembangan nilai agama atau spiritual, anak-anak mulai mengenal siapa Tuhan-Nya, ciptaan-Nya, dan keagungan-Nya. Berbagai kegiatan yang bisa diberikan pada anak agar mampu mengembangkan nilai agama

anak, salah satunya adalah melalui permainan islami atau *islamic games*. Mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini, seperti nilai agama dan moral anak. Sejalan dengan pendapat dari yaitu kegiatan bermain dan permainan terbukti mampu mendongkrak atau mengembangkan kecerdasan dan aspek perkembangan anak usia dini (Malahayati, 2009; Mumtaz, 2011; Rahayu, 2010).

Berdasarkan observasi di lapangan, pada era pandemi covid-19, anak-anak khususnya pada usia 4-5 tahun di Desa Purwosari Kecamatan Kwadungan Kabupaten Ngawi masih banyak pemahaman anak tentang agama islam yang kurang.

Tingkat pencapaian perkembangan nilai agama anak usia 4-5 tahun adalah (1) berdoa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas, (2) mampu membedakan ciptaan Tuhan dan manusia, (3) mengucapkan kata-kata santun, seperti maaf, tolong, dll, (4) membantu pekerjaan ringan orangtuanya, (5) mengenal sifat-sifat Allah dan mencintai Rasulullah SAW (Suyadi, 2010). Sedangkan menurut (Dirjen PAUD, 2015) tingkat pencapaian perkembangan nilai agama anak usia 4-5 tahun yaitu (1) mengetahui agama yang dianutnya, (2) mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu, (3) membiasakan diri berperilaku baik, (4) meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar, (5) mengucapkan salam dan membalas salam, (6) mengenal perilaku baik atau sopan dan buruk. Pernyataan tersebut juga dikemukakan oleh Zaskia dan Sugianto (2018) yaitu nilai-nilai agama pada anak usia dini yang dinilai antara lain (1) mengenal sopan santun, (2) mengucapkan salam, (3) selalu patuh pada tata tertib, (4) menjaga kebersihan.

Islamic Games atau permainan islami merupakan permainan untuk mengenalkan agama islam kepada anak usia dini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan Susun hijaiyah dan mengenal islam. Permainan susun

hijaiyah mengajarkan kepada anak untuk mengenal huruf hijaiyah dan menggunakan bahasa arab secara sederhana. Melalui cara atau kegiatan yang menyenangkan ini, anak akan lebih mudah mengenal huruf-huruf hijaiyah dan memiliki tambahan kosakaa bahasa arab. Permainan ini bisa dimainkan di *indoor* ataupun *outdoor*. Permainan susun hijaiyah ini menggunakan media kartu dengan tulisan hijaiyah yang disusun acak selanjutnya anak-anak diajak bernyanyi islami dan diminta menyusun dan menyebutkan nama huruf hijaiyah secara berurutan. Sedangkan permainan mengenal islam adalah permainan dimana anak belajar mengenal islam lebih dalam, seperti nama agama, nama Tuhan, nama nabi dan rosul, tempat ibadah, kitab suci, surat pendek, doa-doa, dll. Dalam permainan ini, anak-anak saling melempar pertanyaan dan bagi yang bisa menjawab mendapat hadiah sedangkan yang tidak bisa menjawab mendapat hukuman (Mumtaz, 2011). Pendapat lain dari (Nawafilaty, 2017) mengemukakan bahwa penanaman nilai-nilai agama pada anak usia dini dapat diberikan melalui bermacam-macam permainan seperti *puzzle* bertema islami. Menurut (Rasyid, 2012) banyak metode bermain dapat dikembangkan untuk meningkatkan atau mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini khususnya pada nilai-nilai agama dan moral anak, hal tersebut membutuhkan sinergi dan kreativitas dari orangtua dan pendidik untuk menyajikan permainan yang menyenangkan dan juga mampu mengembangkan aspek perkembangan anak.

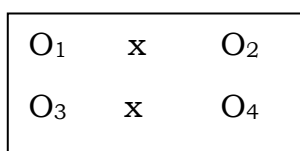
Berdasarkan kondisi di lapangan diatas tersebut, peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh *Islamic Games* Untuk Mengembangkan Nilai Agama Anak Usia Dini Di Era Pandemi Covid-19”. Sedangkan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan *Islamic Games* untuk mengembangkan nilai agama anak usia dini di era pandemi covid-19. Serta manfaat dari penelitian ini yaitu

sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan bermain atau permainan sebagai pengembangan nilai agama atau spiritual anak usia dini di masa pandemi covid-19 seperti saat ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Dengan variabel terikatnya yaitu pengembangan nilai agama anak usia 4-5 tahun, sedangkan variabel bebasnya adalah pengaruh *islamic games*. Desain dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan jenis *non-equivalent control group design*. Desain eksperimen *quasi experimental* merupakan pengembangan dari *true experimental design* dimana untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol dalam penelitian.

Gambar 1. Rancangan Penelitian Eksperimen



Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2020 dengan subjek yaitu anak-anak usia 4-5 tahun di Dusun Boto, Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 14 anak. Karena kondisi pandemi covid-19, peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan orangtua anak atau subjek penelitian untuk membantu proses penelitian. Tahapan dalam penelitian eksperimen ini yaitu (1) *prasurvey* dan *pretest*, (2) menyiapkan alat dan bahan penelitian, (3) melaksanakan penelitian yaitu melihat pengaruh penerapan *islamic games* untuk mengembangkan nilai agama anak usia 4-5

tahun pada kelompok eksperimen, (4) melaksanakan *posttest*, (5) menganalisis hasil *pretest* dan *posttest*, (6) menarik kesimpulan mengenai hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah peneliti menggunakan treatment atau perlakuan *islamic games* terhadap kelompok eksperimen sebanyak 8 anak, sedangkan pada kelompok kontrol sebanyak 7 anak. Jenis *islamic games* yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah permainan menyusun huruf hijaiyah dan permainan mengenal islam.

Indikator penilaian dalam penilaian ini adalah (1) mengetahui agama yang dianutnya, (2) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, (3) mengenal Tuhan dan Ciptaan-Nya, (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) menirukan gerakan ibadah dengan urutan yang benar. Hasil observasi penerapan *islamic games* dalam mengembangkan nilai agama anak dapat ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Nilai Agama Anak

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kel. Kontrol	Kel. Eksperimen	Kel. Kontrol	Kel. Eksperimen
N Valid	7	7	7	7
Mean	1,28	1,42	1,42	3,28
Min	1	1	1	2
Max	2	2	2	4
Sum	9	10	10	23

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi *pretest* dan *posttest* pada penerapan *islamic games* dalam mengembangkan nilai agama anak diatas terdapat hasil yang

sangat signifikan, yaitu dari nilai rata-rata (mean) pada kelompok eksperimen sebesar 1,42, kemudian diberikan perlakuan atau treatment *islamic games* mengalami kenaikan sebesar 3,28. Serta dengan nilai maksimal 1 pada *pretest* mengalami kenaikan sebesar 4 pada *posttest*. Nilai sum atau total skor pada kelompok eksperimen *posttest* sebesar 23 naik dari Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan *islamic games* efektif dan berpengaruh terhadap pengembangan nilai agama anak usia 4-5 tahun di Dusun Boto, Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji beda dengan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* adalah;

Ho : tidak terdapat pengaruh *Islamic Games* dalam mengembangkan nilai agama anak usia dini usia 4-5 tahun.

Ha : terdapat pengaruh *Islamic Games* dalam mengembangkan nilai agama anak usia dini usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hipotesis tersebut diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Nilai t <i>Paired t-test</i>	Nilai t <i>Independent t-test</i>	Nilai signifikansi
Kelompok Kontrol	1,28	1,42	-2,534	-11,277	0,000
Kelompok Eksperimen	1,42	3,28	-12,790		

Berdasarkan tabel 2 hasil hipotesis diatas, dapat dijabarkan bahwa pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* 1,28 dan *posttest* 1,42, nilai t *paired t-test* sebesar -2,534. Sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 1,42 pada *pretest* dan *posttest* 3,28. Nilai t *paired t-test* sebesar -12,790.

Dari hasil kedua kelompok tersebut (kontrol dan eksperimen) diperoleh nilai *t independent t-test* sebesar -11,277 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada sebelum diberikan *treatment islamic games* pada kelompok kontrol dan eksperimen hasilnya relatif sama atau seimbang. Tetapi pada saat penerapan *islamic games* pada kelompok eksperimen mampu mengembangkan nilai agama anak usia 4-5 tahun atau dikatakan penerapan *islamic games* sangat signifikan berpengaruh terhadap pengembangan nilai agama anak usia 4-5 tahun. Sedangkan pada kelompok kontrol setelah *posttest* juga mengalami peningkatan tetapi hasilnya tidak signifikan karena tidak diberikan *treatment* apapun. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan *islamic games* mampu mengembangkan nilai agama anak usia dini (4-5 tahun) secara signifikan.

Berdasarkan analisis hasil penelitian tersebut bahwa penerapan *islamic games* berpengaruh terhadap pengembangan nilai agama anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun di Dusun Boto, Desa Purwosari, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi yaitu dibuktikan dengan hasil *t independent t-test* sebesar -11,277 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari (Aisyah, 2009) yang menjelaskan bahwa banyak permainan atau kegiatan bermain yang mampu mengembangkan aspek perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Salah satunya adalah melalui permainan islami dan permainan pengenalan agama islam. Melalui permainan agama, anak-anak dapat mendapatkan pengetahuan tentang agama islam, seperti mengenal Allah, ibadah, doa-doa, ciptaan Allah, mengenal huruf hijaiyah atau mengaji, dan lain-lain (Rahayu, 2010). Seperti halnya yang disampaikan oleh (Topan & Fatah, 2018) bahwa melalui game edukasi islami seperti membaca doa, surat pendek, dll sangat tepat dikenalkan pada anak usia dini.

Menurut (Rinarki, 2018) dan (Kholish, 2011) sama-sama mengemukakan juga bahwa berbagai jenis permainan dapat mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini. Salah satu permainan yang dapat diberikan adalah permainan tentang pengenalan agama, perilaku baik dan buruk. Pendapat serupa juga berasal dari (Huda, 2020) yang menjelaskan melalui kegiatan permainan dapat menanamkan nilai-nilai islami pada anak usia dini. Sehingga dari berbagai pendapat diatas serta hasil penelitian dari peneliti dapat disimpulkan bahwa permainan islami atau *islamic games* mampu mengembangkan nilai agama anak usia dini. Selain itu penerapan *islamic games* ini mampu menjadi alternatif kegiatan yang dapat diberikan kepada anak pada kondisi pandemi covid-19 seperti saat ini dan saat anak harus melaksanakan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, simpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan *Islamic Games* terbukti efektif mengembangkan nilai agama anak usia dini khususnya di era pandemi covid-19 seperti saat ini. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil t-test yang menunjukkan hasil pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* 1,28 dan *posttest* 1,42, nilai *t paired t-test* sebesar -2,534. Sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 1,42 pada *pretest* dan *posttest* 3,28. Nilai *t paired t-test* sebesar -12,790. Dari hasil kedua kelompok tersebut (kontrol dan eksperimen) diperoleh nilai *t independt t-test* sebesar -11,277 dan nilai signifikansi sebesar 0,000.

REFERENSI

- Aisyah, S. (2009). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Azizah, E. dkk .(2021). *Teori Belajar Pembelajaran Anak Usia Dini*. Banyumas: Pena Persada.
- Dimiyati, M.(2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirjen PAUD dan Dikmas.(2015). *10 Pedoman Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Huda, L, dkk (2020). Menanamkan Nilai-Nilai Islami Pada Anak Usia Dini 3-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 181-191.
- Kholish, N.(2011). *Dongkrak Kecerdasan Otak Anak Usia Emas*. Yogyakarta:Real Books.
- Malahayati. (2009). *50 Permainan Melatih Kecerdasan Anak*. Surabaya:Nusantara Publisher.
- Mumtaz, F.(2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Nawafilaty, T. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Agama Melalui Media Bermain Puzzle Pada Anak Usia Dini. *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25-36.
- Rahayu, L.(2010). *Fun Activities For Toddler*. Surakarta:Indiparent.
- Rasyid, H, dkk (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Rinarki, A.(2018). *Pendidikan dan Bimbingan ABK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Topan R & Fatah Y (2018). Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian Sebagai Media Belajar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 18 (02), 42-48.
- Zaskia, A & Sugianto, B. (2018). Meningkatkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B1 TK Mutiara Hati Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(2), 64-69.