



## **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ASPEK NILAI, AGAMA DAN MORAL MENGUNAKAN KOMBINASI ROSTEL KING UNTUK ANAK USIA DINI**

**Anindio Rosita Kuntilangensari\*, Mahlan Asmar**

Universitas Lambung Mangkurat

\*email: [anindio96@gmail.com](mailto:anindio96@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas anak dan hasil perkembangan nilai agama dan moral anak yaitu terbiasa berperilaku sopan santun menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* pada anak kelompok B1 PAUD Terpadu Banjarmasin Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian (PTK) dengan tiga pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan disetiap pertemuannya aktivitas guru meningkat dengan kriteria sangat Baik, aktivitas anak berkembang menjadi sangat aktif dengan persentase 88% dan hasil perkembangan anak menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 96%. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan model dalam mengembangkan perkembangan nilai agama dan moral anak.

**Kata Kunci:** *Nilai Agama dan Moral, Terbiasa Berperilaku Sopan Santun, Role playing, Story Telling, Talking Stick*

### **Abstract**

*The purpose of this study was to analyze children's activities and the results of the development of religious and moral values of children, namely accustomed to behaving politely using a combination of role playing models with storytelling methods and talking stick models in children of the B1 PAUD Terpadu group in Central Banjarmasin. This study used a qualitative approach to the type of research (PTK) with three meetings. The results showed that there was an increase in each meeting, the teacher's activity increased with very good criteria, children's activities developed to be very active with a percentage of 88% and the results of children's development became very well developed (BSB) with a percentage of 96%. The results of this study can be used as an alternative in choosing a model in developing the development of children's religious and moral values.*

**Keywords:** *The Value of Religion and Moral, Behave Manners, Role playing, Story Telling, Talking Stick.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan nilai agama dan moral sangat penting ditanamkan pada usia dini, mengingat pada anak usia ini adalah masa peka bagi anak, dimana semua aspek perkembangan yang ada perlu dikembangkan sebagai cikal bakal kepribadian anak dimasa yang akan datang (Susanto, 2015:381). Anak yang sedang mengalami proses perkembangan untuk memenuhi perkembangan seluruh potensi

anak yang bergama membutuhkan pembelajaran yang kreatif, aktif, efektif dan

menyenangkan. Salah satunya pada aspek perkembangan bidang pembentukan perilaku yaitu aspek nilai-nilai agama dan moral.

Usia dini adalah usia tepat untuk menanamkan agama kepada anak (Hidayat, 2009:7.3). Agama adalah aturan dan wahyu Tuhan yang sengaja ditunjukkan agar manusia hidup teratur, darma, sejahtera,



bermartabat dan berbahagia baik dunia maupun diakhirat.

Moral merupakan peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral, yaitu kesadaran orang untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip yang dianggap secara benar serta baku (Susanto, 2012:65).

Pendidikan moral bertujuan untuk mengembangkan kesadaran anak dalam berperilaku, dimana anak akan belajar mengerjakan hal baik dari hal yang dipelajari anak dikeluarga dan masyarakat (Hildayani, 2009:12.1).

Kenyataannya masih banyak anak yang belum menyadari pentingnya untuk terbiasa berperilaku sopan santun. Hal ini dapat dilihat dari hasil capaian perkembangan kelompok B1 semester 2 berjumlah 16 orang anak di PAUD Terpadu Banjarmasin Tengah, dimana hanya 30% anak yang mendapat ★ ★ ★ atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini dikarenakan faktor pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi, pembelajaran yang kurang menarik antusias anak, lemahnya pemfokusan anak pada saat proses pembelajaran sehingga hasil capaian perkembangan tidak optimal.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah diatas yaitu dengan perlu mencari model-model maupun metode alternative yang cocok untuk mengatasi permasalahan diatas. Dan metode dan model pembelajaran yang dapat tepat untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*. Dimana dengan digunakannya metode dan model ini diharapkan dapat mengembangkan nilai agama dan moral anak dalam terbiasa berperilaku sopan santun.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan gerak tubuh dan pembelajaran yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan anak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan *edutainment* sejalan dengan

pendapat (Shoimin, 2014:161). Jadi dengan diterapkannya model *role playing* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan rasa antusias dalam diri anak.

Metode *story telling* merupakan kegiatan menyampaikan informasi tentang sesuatu hal, misalnya kejadian yang konkret ataupun kejadian yang bersifat rekaan yang didalamnya mengandung pesan moral yang ingin disampaikan. Menurut Gunarti, (2013:5.4) dengan diterapkannya model ini dapat mengurangi rasa kebosanan anak dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak.

Model pembelajaran *talking stick* yaitu menggunakan media tongkat yang menjadi media dalam proses pembelajaran. Model ini memudahkan peserta didik untuk memahami penjelasan dari guru, model ini melibatkan anak secara langsung dalam prakteknya hal ini sejalan dengan pendapat (Shoimin, 2014:197). Dengan diterapkannya model ini akan meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam membuat tongkat semenarik mungkin. Sejalan dengan hasil penelitian Purwanti, R., & Suhaimi, S. (2020) menemukan bahwa model *talking stick* dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini, karena kegiatan yang dilakukan menarik minat anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas anak, hasil capaian perkembangan nilai agama dan moral anak yaitu terbiasa berperilaku sopan santun menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* pada anak kelompok B1 PAUD Terpadu di Banjarmasin Tengah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah dikelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana mendeskripsikan bagaimana



pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dicapai. Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Pertiwi Banjarmasin Tengah dengan jumlah anak 16 orang anak (8 anak laki-laki serta 8 anak perempuan), dalam terbiasa berperilaku sopan santun menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dalam empat tahapan PTK seperti perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi; Data aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran terbiasa berperilaku sopan santun menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*. Data aktivitas anak pada saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*) dan data hasil capaian perkembangan nilai agama dan moral anak dengan digunakannya kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*.

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 PAUD Terpadu Banjarmasin Tengah yaitu berjumlah 16 orang anak yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan dalam terbiasa berperilaku sopan santun menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil temuan dari data observasi aktivitas guru pada pertemuan 1,2 dan 3 pada penelitian ini terdapat perbaikan disetiap pertemuannya pada aktivitas guru dalam menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi aktivitas guru yaitu; pada pertemuan 1 guru mendapat skor 21 dengan kriteria “Baik” pada pertemuan 2 dengan skor 25 dengan kriteria “sangat baik”

dan pada pertemuan 3 guru mendapat skor 26 dengan kriteria “sangat baik”.

Peningkatan yang terjadi tidak lepas dari usaha guru untuk terus melakukan perbaikan setiap pertemuannya berdasarkan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suriansyah (2014:5) bahwa guru sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Menurut Susanto (2015:72) bimbingan pada anak usia dini merupakan suatu proses bantuan khususnya yang diberikan oleh guru kepada anak didik dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi anak untuk mencapai perkembangan yang optimal. Jadi, perkembangan yang optimal yang didapat anak tidak terlepas dari peran guru untuk memotivasi anak pada setiap proses pembelajaran yang berlangsung.

Sanjaya (2014:5) guru harus menyiapkan materi apa saja yang disampaikan sebelum pembelajaran, bagaimana cara menyampaikan dan media apa saja yang digunakan. Sehingga, guru harus memiliki kemampuan merancang serta mengimplementasikan strategi pembelajaran apa yang cocok dengan minat dan bakat anak.

Dalam proses pembelajaran guru hendaknya mendidik anak dengan kasih sayang dan menganggap anak didik mereka sebagai anak mereka sendiri agar anak merasa dekat dengan guru hal ini sejalan dengan pendapat Manispal (2013:53) menyatakan bahwa guru wajib memiliki kelembutan, kasih sayang untuk membuat anak dekat dengannya. Seorang guru harus memiliki semangat dalam mengajar dan menjadikannya sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan.

### **Aktivitas Anak**

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas anak pada pertemuan 1, 2 dan 3 pada penelitian ini telah terjadi peningkatan disetiap pertemuannya pada aktivitas anak dalam menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* yang dapat dilihat dari



data persentase secara klasikal hasil observasi aktivitas anak yaitu; pada pertemuan 1 anak mendapat persentase 25% dengan kriteria “kurang aktif” pada pertemuan 2 dengan persentase 63% dengan kriteria “aktif” dan pada pertemuan 3 anak mendapat persentase 88% dengan kriteria “sangat aktif”.

Aktivitas anak mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan pemilihan dan penerapan berbagai strategi dan model pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran sudah tepat, dimana menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* dalam terbiasa berperilaku sopan santun. El-Khuluqo (2015:8) berpendapat bahwa strategi pembelajaran yaitu cara pengorganisasian isi pelajaran penyimpanan pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisien proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa strategi adalah cara guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran dalam rangka membuat suasana belajar menjadi efektif dan efisien. Melalui kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* yang masih merupakan strategi pembelajaran yang baru dikenal anak, sehingga membuat mereka tertarik dan aktif mengikutinya.

Anak yang aktif melakukan berbagai kegiatan, baik fisik maupun mental, kemudian guru mendukung keterlibatan anak dalam belajar melalui permainan, kata-kata yang digunakan dan penjelasan memegang peranan penting untuk meningkatkan keterlibatan anak (Suriansyah & Aslamiah, 2011:64-65). Oleh karena itu diperlukannya guru yang kreatif agar dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Aktivitas anak meningkat karena anak terlibat langsung secara aktif dalam

proses pembelajaran (Zaman, 2011:9.2). Anak dibiarkan melakukan sesuatu, memahami sesuatu, menilai sesuatu berdasarkan keinginannya. Pada konsep ini guru hanya sebagai fasilitator yang mengawasi serta menuntun anak agar tetap pada jalurnya (Sujiono, 2009:91). Jadi anak dapat belajar dengan baik sejak dini, agar anak dapat bersosialisasi dan lebih termotivasi mempelajari keterampilan tertentu melalui teman-temannya dan melalui pengalaman baru yang ia temukan.

### **Hasil Capaian Perkembangan Nilai Agama dan Moral**

Berdasarkan hasil data observasi hasil capaian perkembangan nilai agama dan moral (NAM) anak pada pertemuan 1,2 dan 3 pada penelitian ini telah terjadi peningkatan disetiap pertemuannya pada hasil capaian perkembangan nilai agama dan moral anak dalam menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick* hal ini dapat dilihat dari data persentase secara klasikal hasil observasi hasil capaian perkembangan nilai agama dan moral anak yaitu pada pertemuan 1 anak mendapat persentase 31% atau memperoleh ★★ dengan kriteria “belum berkembang” pada pertemuan 2 dengan persentase 69% atau memperoleh ★★ dengan kriteria “berkembang sesuai harapan” dan pada pertemuan 3 anak mendapat persentase 94% atau memperoleh ★★★ dengan kriteria “berkembang sangat baik”.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan guru untuk memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada seperti dalam diri anak itu sendiri, yaitu minat, bakat dan kemampuan dasar serta gaya belajar, maupun potensi yang ada diluar diri anak yaitu lingkungan, sarana dan sumber belajar (Fadillah, 2013:85).

Hasil perkembangan anak dipengaruhi faktor lingkungan yaitu suasana belajar yang kondusif sehingga anak merasa nyaman dan tertarik (Yamin dan Sanan,



2013:45). Oleh karena itu guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak agar dapat meningkatkan perkembangan anak.

Perkembangan nilai agama dan moral (NAM) AUD diartikan sebagai perubahan psikis yang dialami oleh anak usia dini terkait dengan kemampuan anak dalam memahami serta melakukan perilaku yang baik ataupun buruk berdasarkan ajaran agama yang dianutnya, adapun di dalam sudut pandang islam, upaya untuk melakukan perilaku yang baik dan menghindari perilaku yang buruk tersebut sering disebut dengan taqwa (Wiyana, 2015,66).

Nilai moral dapat dipelajari dan dapat dimulai sejak sedini mungkin dengan kata lain pembelajaran moral dapat dimulai dari usia dini. Meski pada usia tersebut kemampuan kognitif anak masih rendah tetapi ada riset yang mengatakan bahwa pada usia enam bulan anak dapat menunjukkan respon terhadap kesedihan orang lain dan mempelajari rasa empati (Zubaedi, 2011:56).

Perkembangan nilai moral agama dan anak dapat mengalami peningkatan jika selama kegiatan bersama guru memberikan bimbingan, arahan dan motivasi pada anak sehingga hasil perkembangan anak optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Vigosky dalam Sujiono (2012:61) bantuan dapat diberikan pada saat anak beraktivitas mengerjakan tugas, seperti memotivasi anak.

## **SIMPULAN**

Aktivitas anak mendapatkan kriteria sangat aktif dan hasil capaian perkembangan aspek nilai agama dan moral memperoleh kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam perkembangan nilai agama dan moral sehingga diharapkan dapat menjadi masukan dalam rangka memperbaiki dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada sekolah tersebut agar meningkatkan mutu pembelajaran

semaksimal mungkin agar anak dalam terbiasa berperilaku sopan santun menggunakan kombinasi model *role playing* dengan metode *story telling* dan model *talking stick*.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Al-Tabany, Trianto Ibu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Penadamedia Group.
- El-khuluqo, Ihsan. (2015). *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini): Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: UHAMKA Press
- Gunarti, Winda, Dkk. (2012). *Metode Perkembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Tangerang Selatan*. Universitas Terbuka.
- Hidayat, Otib, Satibi. (2009). *Perkembangan Moral Dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hildayani, Rini. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Manispal. (2013). *Sikap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Purwanti, R., & Suhaimi, S. (2020). Model GELPITAS (gerak & lagu, picture & picture, talking stick) untuk meningkatkan perkembangan bahasa Inggris anak taman kanak-kanak. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2). doi: <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i2.30204>
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



- Sisdiknas. (2014). *UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2015). *Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Perdana Media Group
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suriansyah, Ahmad. Aslamiah, Ahmad. Sulistiyana. (2015). *Profesi Kependidikan "Prespektif Guru Profesional"*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suriansyah, Ahmad, Dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. (2012). *Format Paud Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pt Ar-Ruzz Media.
- Yamin, Martinis. Jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan PAUD*. Ciputat: Referensi Gaung Persada Press Group
- Zebaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana