
**MENINGKATKAN MOTIVASI, AKTIVITAS DAN PERKEMBANGAN NILAI
AGAMA DAN MORAL MENGGUNAKAN MODEL DIRAUT PADA ANAK
KELOMPOK B**

Yasmina Zulfida

Universitas Lambung Mangkurat

*Email: Yasminazulfida18@gmail.com

Aslamiah

Universitas Lambung Mangkurat

*Email: Aslamiah@unlam.ac.id

Abstrak

Rendahnya motivasi, aktivitas dan perkembangan nilai agama dan moral merupakan permasalahan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru serta menganalisis motivasi, aktivitas dan perkembangan nilai agama dan moral (melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik) menggunakan model DIRAUT yang merupakan singkatan dari model pembelajaran Direct instruction, model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) dengan modifikasi permainan tradisional Ular Tangga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, dilaksanakan 3 kali pertemuan pada anak kelompok B sebanyak 19 orang anak, 13 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi dengan sumber data guru dan anak. Hasil penelitian menemukan bahwa aktivitas guru dengan kategori sangat baik, motivasi dan aktivitas anak dengan kategori seluruh anak termotivasi dan aktif, serta perkembangan nilai agama dan moral dengan kategori hampir seluruh anak berkembang dengan persentase 95%. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi strategi pemilihan model untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan perkembangan nilai agama dan moral.

Kata Kunci: Nilai agama dan moral, melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik, metode *direct instruction*, metode SAVI, permainan ular tangga

Abstract

Low motivation, activity and development of religious and moral values are the problems in this study. The purpose of this study was to describe teacher activities and analyze motivation, activity and the development of religious and moral values (to carry out worship activities and behave well) using the DIRAUT model which stands for the Direct instructional learning model, the SAVI learning model (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) with a modification of the traditional game Snakes and Ladders. This study used a qualitative approach with the type of classroom action research, held 3 meetings with 19 children in group B, 13 boys and 6 girls. Data collection techniques used were interviews, observation and documentation with teacher and child data sources. The results of the study found that teacher activity was in the very good category, children's motivation and activity was in the category of all motivated and active children, and the development of religious and moral values was in the category of almost all children developing with a percentage of 95%. This research is expected to be a model selection strategy to increase motivation, activity and the development of religious and moral values.

Keywords: Religious and moral values, doing worship and good behavior, direct instruction method, SAVI method, snake ladder game

PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan bangsa Indonesia menghadapi masalah terbesar pada aspek moral, ini dibuktikan dengan banyaknya hal-hal negatif yang bermunculan, contohnya saja tawuran pelajar. Dalam menyiapkan generasi muda yang lebih baik dunia pendidikan sangat diperlukan, pendidikan sangat berperan dalam menangkal penyimpangan moral yang terjadi sekarang ini (Utsmani, 2021). Karakter dan akhlak yang baik dapat membuat kecerdasan intelektual seseorang memiliki nilai lebih, karena karakter dan akhlak merupakan hal yang saling melengkapi dan menjadikan sesuatu yang sangat mendasar.

Pendidikan moral dan agamalah yang menjadi pusat dari segalanya dan merupakan hal terpenting dan paling utama (Putra, 2020). Anak usia dini sebagai aset sumber daya manusia yang akan membawa kemajuan dan kebermanfaatannya bagi kehidupan berbangsa dan bernegara (Khaironi, 2017). Sejak dini pendidikan agama dan moral yang baik perlu diterapkan untuk tercapainya keseimbangan norma sosial dan norma dengan Tuhan. Dengan adanya pendidikan moral dan agama harapannya yaitu terlahir generasi yang akan cerdas intelektual, moral serta spiritual. Selain itu, langkah yang paling tepat menghentikan dekadensi moral dengan diajarkannya pendidikan agama pada anak sejak usia dini (Rahman et al., 2020).

Mengajarkan ilmu agama akan menjadikan anak berpikir ulang untuk melakukan sesuatu keburukan. Guna menjaga anak dari berbagai hal yang tidak diinginkan di masa depan. Cara anak menanggapi hidup akan sesuai dengan ajaran agama apabila anak terpapar dengan adanya pendidikan agama. Usia dini merupakan usia yang mudah untuk dibentuk kepribadian dan karakter yang baik kedepannya, itulah kenapa pendidikan agama harus harus diajarkan dan

ditanamkan sejak anak masih muda (Syarifudin, 2019). Sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dinilah perilaku salah dan benar, baik dan buruk dapat dibedakan, serta terbiasa menjalankan ajaran agama (Noor, 2020). Diabaikannya penanaman nilai agama dan moral pada anak mengakibatkan terbentuknya kepribadian yang tidak baik dalam perkembangan mencapai kedewasaan dan tumbuh kembangnya (Madyawati et al., 2021).

Tumbuhnya motivasi dalam diri anak mempengaruhi optimalisasi aspek perkembangan anak (Agustina et al., 2021). Motivasi belajar ditandai dengan adanya dorongan dan hasrat dalam belajar; adanya keinginan mencapai keberhasilan; adanya sesuatu yang diharapkan atau dicapai di masa depan; membuat semua halangan dalam kegiatan belajar menjadi semangat; menarik atau tidak kaku dalam kegiatan pembelajaran; guru memberikan hadiah atau pendorong selama kegiatan belajar; terdapat keamanan, kenyamanan, kebersihan dan menyenangkan dalam lingkungan belajar (Zebua, 2020).

Motivasi belajar anak dapat mempengaruhi bagaimana anak beraktivitas dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan belajar anak ditentukan oleh aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran yang ada di kelas. Dalam aktivitas belajar anak dituntut aktif mengikuti proses belajar, aktivitas belajar yang aktif akan memberikan pengaruh positif bagi anak. Guna menunjang keberhasilan proses belajar maka diperlukannya keterlibatan anak dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan kegiatan dalam proses pembelajaran (Nurmala Ayu Desy & Naswan, 2020).

Tingkat perkembangan agama dan moral anak usia dini usia 5-6 Tahun sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu mengenal agama yang dianut; mengerjakan ibadah; berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb;

menjaga kebersihan diri dan lingkungan; mengetahui hari besar agama dan menghormati (toleransi) agama orang lain (Saripudin & Faujiah, 2020).

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan membuktikan bahwa, motivasi belajar anak dari 19 orang anak, terdapat 13 atau 70% anak yang tidak antusias dalam belajar, tidak mandiri dan percaya diri, kurangnya minat rasa ingin tahu dan tidak disiplin dalam belajar. Kemudian dilihat dari aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran terdapat 11 atau 60% anak kurang memperhatikan pembelajaran yang diberikan dan sibuk dengan dunianya. Apabila motivasi belajar dan aktivitas belajar anak bermasalah maka akan mempengaruhi hasil belajar anak.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B di TK Nurul Hikmah Amuntai, beliau memaparkan bahwa masih banyak anak yang rendah pada pencapaian aspek perkembangan nilai agama dan moral yaitu mengerjakan ibadah serta berperilaku baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut permasalahan berhubungan dengan KD 3.1 dan 4.1 serta KD 3.2 dan 4.2. Indikator perkembangan nilai agama dan moral anak usia 5-6 Tahun yang mengacu pada Permendikbud No. 146 Tahun 2014 pada KD 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari dan 4.2 melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa, indikator yang ingin dicapai adalah mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya. Pada KD 3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia dan KD 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia, indikator yang ingin dicapai adalah berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan (misalnya mengucapkan maaf, permissi dan terima kasih) (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014).

Kenyataan yang terjadi dilapangan membuktikan bahwa sekitar 70% dari 19 anak yang belum bisa atau lupa tentang bagaimana tata cara dan nama gerakan dalam beribadah sehari-hari khususnya cara berwudu dan salat. Sekitar 83% dari 19 anak belum bisa menyampaikan bagaimana cara berterima kasih yang baik dan benar apabila mendapatkan sesuatu baik itu bantuan ataupun lainnya.

Permasalahan tersebut terjadi karena rendahnya motivasi anak dan rendahnya aktivitas belajar yang dimilikinya, mengakibatkan hasil perkembangan nilai agama dan moral anak dalam melakukan ibadah dan berperilaku baik menjadi tidak optimal. Kurangnya motivasi belajar disebabkan proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, kurangnya aktivitas anak disebabkan pembelajaran hanya bersifat satu arah, anak kurang terlibat dalam proses pembelajaran, kurangnya aspek perkembangan nilai agama dan moral (melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik) disebabkan pembelajaran dilakukan secara terbatas yang mengakibatkan pembelajaran banyak dilakukan secara abstrak seperti sedikitnya waktu pembelajaran yang diberikan.

Pembelajaran tidak berjalan secara optimal yang biasanya dilakukan setiap Jumat di TK Nurul Hikmah selalu diisi dengan keagamaan seperti mengerjakan shalat bersama-sama, tetapi sekarang kegiatan keagamaan tidak terlaksana dengan baik. Kemudian anak juga tidak sering berinteraksi dengan orang lain yang membuat anak belum terlalu bisa melakukan bagaimana cara berterima kasih dengan baik dan benar. Apabila hal ini terus berlanjut maka akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, perkembangan yang dimiliki anak akan terhambat dan tidak bisa berkembang secara optimal sesuai dengan usianya seperti anak tidak bisa melakukan kegiatan beribadah dan kurangnya anak dalam berperilaku baik.

Dalam hal ini, maka peneliti mencari solusi untuk permasalahan tersebut dengan mengkombinasikan model pembelajaran yaitu DIRAUT pada kelompok B TK Nurul Hikmah Amuntai. Model DIRAUT merupakan singkatan dari model pembelajaran *DI*rect *instR*uction, model pembelajaran SAVI (*S*omatic, *A*uditory, *V*isual, *I*ntellectual) dengan modifikasi permainan tradisional Ular Tangga.

Model *Direct Instruction* dapat membantu aktivitas guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada anak didik dikarenakan pembelajaran dilakukan secara prosedural sehingga anak didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran SAVI ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan aktivitas anak didik dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan model ini dapat menarik minat anak mengikuti pembelajaran serta mengharuskan anak untuk aktif. Permainan ular tangga ini dapat membantu motivasi dan aktivitas anak dalam mengikuti suatu pembelajaran dikarenakan ular tangga merupakan suatu media yang dapat membuat anak termotivasi untuk belajar karena pembelajaran dilakukan dengan cara bermain dan permainan tersebut melibatkan anak untuk aktif di semua langkah-langkah permainannya. Kemudian permainan ular tangga ini juga dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan nilai agama dan moral dengan cara memodifikasi permainan tersebut.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi, aktivitas anak dan perkembangan nilai agama dan moral (melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik) menggunakan model DIRAUT.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Ruang lingkup yang diteliti pada penelitian ini yaitu tentang aktivitas guru, motivasi anak dalam belajar, aktivitas anak dan perkembangan nilai agama dan moral dalam melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik.

Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B di TK Nurul Hikmah Tahun ajaran 2021/2022, berjumlah 19 orang anak yang terdiri dari 13 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dengan metode wawancara dan observasi pada saat pencarian masalah yang ada di TK tersebut, teknik dengan metode observasi dan dokumentasi pada saat dilakukannya penelitian untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang di dapat.

Apek yang diamati pada aktivitas guru menggunakan model DIRAUT meliputi guru membuka pembelajaran dan mempersiapkan anak, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan demonstrasi, guru membantu anak bermain ular tangga, guru memberikan umpat balik (*reward*) terhadap keberhasilan anak, guru mengajak anak menyimpulkan pembelajaran.

Indikator dari motivasi belajar menggunakan model DIRAUT yang akan diamati meliputi anak antusias mengikuti pembelajaran, anak mandiri dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang ada di permainan ular tangga, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, anak disiplin dalam belajar.

Untuk aktivitas anak menggunakan model DIRAUT, faktor yang diteliti meliputi anak mempersiapkan diri untuk belajar, anak memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran, anak memperhatikan

materi pembelajaran yang di demonstrasikan, anak bermain ular tangga, anak mendapat umpat balik (*reward*), anak menyimpulkan keseluruhan pembelajaran.

Faktor hasil belajar terkait perkembangan nilai agama dan moral setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model DIRAUT dalam mengerjakan ibadah dan berperilaku baik, meliputi anak dapat menyebutkan gerakan ibadah, anak dapat mencontohkan gerakan ibadah, anak dapat melakukan ibadah sesuai urutan, anak dapat berterima kasih.

Aktivitas guru dapat dikatakan berhasil apabila guru mampu mengembangkan motivasi belajar, aktivitas anak, dan meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral menggunakan model DIRAUT dengan capaian skor 21-24 dengan kriteria penilaian “sangat baik”. Motivasi belajar anak dapat dikatakan berhasil dengan indikator ≥ 13 dengan kriteria sangat termotivasi dan secara klasikal mencapai $\geq 82\%$ dengan kriteria hampir seluruh anak termotivasi. Aktivitas anak dikatakan berhasil apabila secara individu memperoleh skor 21-24 atau dengan persentase 82% – 100% dan secara klasikal $\geq 85\%$ anak dengan kategori hampir seluruh anak aktif. Hasil perkembangan nilai agama dan moral menggunakan model DIRAUT dikatakan berhasil apabila secara individual minimal anak mendapat bintang 3 dengan kategori BSH dan secara klasikal mencapai $\geq 85\%$ anak memperoleh minimal bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH) dari seluruh anak dengan kategori hampir seluruh anak berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru selalu menciptakan kualitas pembelajaran terbaik pada setiap pertemuannya, hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Saat dilakukannya observasi hasil yang didapat pada setiap pertemuan mengalami

penambahan skor aktivitas guru dan peningkatan pada motivasi anak, aktivitas anak dan perkembangan nilai agama dan moral (melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik).

Tabel 1. Hasil Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	15	Cukup Baik
2	19	Baik
3	24	Sangat Baik

Pada pertemuan 1 aktivitas guru memperoleh skor 15 dengan persentase 63% yang tergolong ke dalam kriteria cukup baik, pertemuan 2 memperoleh skor 19 dengan persentase 79% yang tergolong ke dalam kriteria baik, dilanjutkan pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan 3 memperoleh skor 24 dengan persentase 100% yang tergolong ke dalam kriteria sangat baik. Guru pada setiap pertemuan selalu melakukan perbaikan agar proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan guru mampu mencapai hasil yang diharapkan dengan kriteria sangat baik.

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	53%	Sebagain Anak Termotivasi
2	73%	Sebagian Besar Anak Termotivasi
3	100%	Seluruh Anak Termotivasi

Motivasi belajar anak menggunakan model DIRAUT pada setiap pertemuan mengalami peningkatan mulai dari pertemuan 1 sampai 3 dikarenakan guru selalu melakukan perbaikan pembelajaran dan memilih model dan media belajar yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	58%	Sebagain Anak Aktif
2	79%	Sebagian Besar

3	100%	Anak Aktif Seluruh Anak Aktif
---	------	-------------------------------------

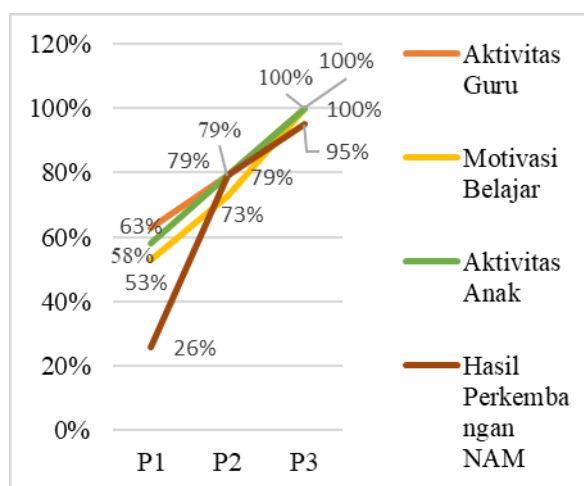
Motivasi belajar anak meningkat yang menyebabkan aktivitas anak juga turut meningkat pada setiap pertemuannya.

Tabel 4. Hasil Perkembangan NAM

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	26%	Sebagian Kecil Anak Berkembang
2	79%	Sebagian Besar Anak Berkembang
3	95%	Hampir Seluruh Anak Berkembang

Perkembangan aspek nilai agama dan moral anak dalam melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik menggunakan model DIRAUT secara klasikal pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, dimana pada pertemuan ke-3 sudah hampir seluruh anak yang berkembang, anak sudah dapat melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik dengan kategori BSH dan BSB.

Melihat kecenderungan dari keempat faktor yang diteliti menggunakan model DIRAUT pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1. Kecenderungan P1, P2 dan P3

Pembahasan

Penggunaan model DIRAUT untuk meningkatkan aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran berhasil mengalami perbaikan di kelompok B pada TK Nurul Hikmah Amuntai dengan hasil yang sangat baik. Faktor pendukung meningkatnya aktivitas guru yaitu dengan dilakukannya selalu refleksi untuk mendapatkan skor yang lebih baik, kekurangan di setiap pertemuan akan akan dijadikan bahan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya. Guru selalu berusaha untuk memperbaiki pembelajaran agar suatu keberhasilan dalam melakukan pembelajaran tersebut menjadi berhasil.

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Tugas guru dalam proses pembelajaran untuk memberikan wawasan (*cognitive*), sikap dan nilai (*affective*), dan keterampilan (*psychomotor*) kepada anak. Tanggung jawab guru yaitu untuk membantu proses perkembangan anak dilihat dari segala sesuatu yang terjadi dalam kelas. Aktivitas guru salah satunya adalah menyampaikan materi pelajaran sebagai suatu proses dinamis dalam segi fase dan perkembangan anak (Sopian, 2016).

Karakter yang dimiliki guru berbeda-beda, sama halnya dengan kinerja guru yang juga berbeda-beda. Aktivitas guru berbanding lurus dengan kinerjanya. Perbedaan-perbedaan tersebut harus dipahami oleh kepala sekolah dan mengupayakan agar kinerja guru dapat maksimal. Maksimalnya kinerja guru apabila aktivitas dalam proses belajar mengajar yang telah diupayakan dengan baik.

Seperti halnya pendapat Rusman (2013) memberikan dorongan kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar merupakan aktivitas guru yang ada dalam proses pembelajaran, hal ini dapat membuat minat belajar tumbuh kondusif pada diri peserta didik. Peserta didik yang

membutuhkan pembinaan lebih dapat diketahui guru dengan cara mengamati peserta didik dalam proses pembelajarannya, kemudian guru juga perlu menyampaikan informasi lisan atau pun tulisan dengan bahasa yang dimengerti peserta didik, mudah dipahami dan sederhana, mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan peserta didik dan menggunakan media dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan model DIRAUT (*Direct instruction*, SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dan Ular Tangga) memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan aktivitas guru pada setiap pertemuannya. Model pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru karena semua kegiatan dan keputusan dibuat oleh guru. Penerapan model pembelajaran ini sangat bergantung pada penguasaan keterampilan yang dimiliki guru sehingga baik buruknya proses dan hasil belajar tergantung pada cara guru mengajar. Model pembelajaran *direct instruction* merupakan model pembelajaran berpusat pada guru yang melibatkan berbagai strategi aktif dalam hal pemerolehan informasi untuk dapat mengetahui tentang hal – hal yang bersifat pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif (Agusta & Suriansyah, 2020).

Keunggulan atau kelebihan dari permainan tradisional ular tangga adalah permainan tersebut menyenangkan untuk dimainkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil memainkannya dan sebagai media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat memudahkan aktivitas guru dalam menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran (Ma'rifah et al., 2018).

Guru harus memiliki strategi yang efektif dalam melakukan proses

pembelajaran yaitu dengan cara menyiapkan model dan media yang menarik untuk digunakan dalam belajar hal ini dilakukan untuk menstimulasi perkembangan anak, salah satunya dengan menggunakan model DIRAUT. Anak akan merasa nyaman dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung, serta memudahkan anak dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan model DIRAUT untuk meningkatkan motivasi anak dalam melakukan pembelajaran berhasil mengalami perbaikan di kelompok B pada TK Nurul Hikmah Amuntai dengan hasil yang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari berkembangnya motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran pada setiap pertemuan.

Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan motivasi merupakan tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan suatu kegiatan untuk tercapainya suatu tujuan tersebut, tujuanlah yang menjadi daya penggerak utama untuk seseorang dalam mengupayakan, mendapatkan dan mencari yang dikehendaknya baik itu dari sisi positif maupun negatif (Octavia, 2020). Salah satu karakteristik yang dimiliki anak adalah anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi (Suryana, 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan model DIRAUT (*Direct instruction*, SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dan Ular Tangga) memiliki keunggulan yang mampu meningkatkan aktivitas anak pada setiap pertemuan. Menurut Agusta & Suriansyah (2020) salah satu kelebihan model pembelajaran SAVI adalah memunculkan suasana belajar menyenangkan, menarik

dan efektif. Pada penelitian tindakan kelas ini guru memotivasi anak dengan cara mempersiapkan media pembelajaran yang menarik yaitu permainan ular tangga dan hadiah agar anak termotivasi mengikuti pembelajaran. Menurut Lestari (2020) ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar diantaranya memberikan hadiah kepada siswa, hadiah merupakan salah satu motivasi bagi siswa. Kelebihan media permainan tradisional ular tangga menurut Melsi (2015) dapat memberikan motivasi agar siswa terus belajar karena belajar merupakan hal kegiatan yang membuat senang dan asik tapi perlu sesuatu yang hanya berfokus pada satu hal atau pada lembaran soal ulangan, dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran, media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Motivasi belajar adalah salah satu aspek yang berperan penting dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran. Jika setiap anak mendapatkan motivasi ketika melakukan kegiatan pembelajaran maka anak akan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi bisa dilakukan dengan cara memberikan hadiah atau pun menyediakan media yang menarik untuk digunakan oleh anak dalam pembelajaran. Juga dengan menggunakan model DIRAUT maka motivasi anak akan meningkat dikarenakan anak akan tertarik dan bersemangat saat menggunakan media yang bersifat konkret serta menyenangkan itulah mengapa sebuah media berperan sangat penting dalam meningkatkan motivasi.

Penggunaan model DIRAUT untuk meningkatkan aktivitas anak dalam melakukan pembelajaran berhasil mengalami perbaikan di kelompok B pada TK Nurul Hikmah Amuntai dengan hasil yang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari berkembangnya aktivitas anak dalam

mengikuti pembelajaran pada setiap pertemuan.

Anak merupakan masa belajar yang paling potensial, masa yang paling tanggap dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu adalah pada masa usia dini karena rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Mulai bermain dan senang berteman dengan teman sebaya yang dapat diartikan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial. Saat bermain dengan temannya, anak usia dini mulai tahu bagaimana belajar cara berbagi, sabar dalam menunggu giliran, dan mengalah. Konsep diri anak akan terbentuk dengan adanya interaksi sosial dengan teman sebaya, anak juga dapat belajar berinteraksi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya (Hartati dalam (Agusniatih & Monepa, 2019)

Karakteristik anak dan cara belajar anak usia dini menurut Siregar (2018) antara lain: Sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir dan cara belajar anak yang lazimnya masih terbatas pada cara berfikir konkrit, penyelenggara pendidikan atau pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan melalui aktivitas konkrit dan melalui pengalaman langsung. Kesempatan yang diberikan banyak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan berbuat secara langsung dengan benda atau objek yang terdapat disekitarnya. Dengan adanya suasana yang menyenangkan dalam bermain merupakan cara untuk memenuhi kebutuhan dunia anak, yaitu dunia bermain sekaligus belajar sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan bukan yang menjenuhkan. Anak akan bermain dengan keinginannya bukan dengan paksaan atau kehendak orang dewasa. Suasana ini akan lebih menyenangkan untuk dirinya juga bersama teman sebayanya, tanpa ada paksaan.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong timbulnya

rasa keinginan yang ada ada pada diri anak, seperti halnya anak senang melihat media yang digunakan guru, timbulnya rasa gembira. Hal ini dikarenakan aktivitas sikap anak dalam belajar anak dapat mengeksplorasi, mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang yang melibatkan potensi anak. Pembelajaran dengan menggunakan model DIRAUT (*Direct instruction, SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)* dan Ular Tangga) memiliki keunggulan yang mampu meningkatkan aktivitas anak pada setiap pertemuan.

Model SAVI adalah proses belajar yang mana pembelajaran ini dilakukan dengan cara menggunakan atau mengandalkan semua panca indra yang ada di dalam tubuh orang seperti (mata, telinga, mulut, kaki, tangan, dan pemikiran), selain dari panca indra pada model pembelajaran ini juga mengandung unsur pengetahuan, sikap dan keterampilan (Ariani et al., 2020). Menurut Agusta & Suriansyah (2020) keunggulan model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut: Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, memunculkan suasana belajar menyenangkan, menarik dan efektif, mampu membangkitkan kreativitas dan mengembangkan aspek psikomotor siswa, memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran yang melibatkan gaya belajar siswa dan ingatan siswa akan melekat kuat.

Anak memiliki sikap petualangan yang sangat kuat seperti anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya. Guru seharusnya bisa memberikan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan yang lebih luas untuk anak berbuat aktif dan kreatif, baik itu secara fisik maupun mentalnya seperti halnya model DIRAUT. Dalam kombinasi model

dan media tersebut motivasi anak dalam belajar akan muncul dikarenakan media yang disuguhkan sangat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran yang membuat anak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan nilai agama dan moral anak pada pertemuan 3 sebanyak 53% anak dengan kriteria BSH, sebanyak 42% anak dengan kriteria BSB dan 5% anak dengan kriteria MB%. Terjadi peningkatan pada pertemuan ke 3 sebanyak 95% anak dengan kriteria \geq BSH dan \geq BSB dengan jumlah 18 orang anak. Dengan adanya hasil pada pertemuan 3 tersebut maka hal ini berarti hasil perkembangan nilai agama dan moral anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $> 85\%$.

Pengembangan nilai agama dan moral merupakan perkembangan yang mengacu pada keyakinan, adat istiadat, kebiasaan, nilai dan tata cara hidup. Mengenal dan meyakini adanya Tuhan yang menciptakan alam semesta, menirukan gerakan dari ibadah, berdoa, salam, mengenal sikap baik dan buruk, membiasakan diri dalam berbuat baik sebagai dasar menjadi warga yang baik merupakan kemampuan yang ingin dicapai dari adanya pendidikan agama dan moral. Anak yang memiliki akhlak baik akan mudah diterima di lingkungan sosialnya hal ini lah yang membuat perkembangan nilai agama dan moral sangat terkait dengan perkembangan sosial (Agusniatih & Monepa, 2019). Religiusitas merupakan salah satu nilai agama dan moral yang harus dimiliki anak pada usia dini. Anak dibiasakan untuk bersyukur dan berucap terima kasih, hal ini dapat memberikan pengaruh pada suasana hidup yang lebih senang, ceria dan yang sehat dan seimbang. Diperkenalkannya kebiasaan berdoa tidur dan bangun tidur, doa makan dan selesai makan, serta sebelum dan sesudah belajar (Imamah, 2019).

Strategi dalam membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai agama dan moral pada anak usia dini ada tiga, yaitu: latihan dan pembiasaan, aktivitas bermain, pembelajaran (Suyadi dalam (Amelia et al., 2013).

Peningkatan terhadap hasil perkembangan nilai agama dan moral anak disebabkan karena dalam proses belajar guru menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak baik dari penggunaan model *Direct instruction*, model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dan media permainan Ular Tangga. Model-model tersebut sangat membantu anak untuk membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri berdasarkan apa yang dipelajari.

Sejalan dengan penelitian-penelitian yang dilakukan terdahulu juga mengatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan perkembangan nilai agama dan moral anak, model pembelajaran SAVI dapat membuat aktivitas guru terlaksana secara maksimal dan terjadinya peningkatan pada motivasi belajar dan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran serta model *direct instruction* dapat mempermudah aktivitas guru dan membuat aktivitas guru menjadi lebih baik dikarenakan model tersebut berpedoman pada strategi yang dipilih oleh guru dalam melakukan suatu pembelajaran serta pembelajaran dilakukan secara prosedural. Penelitian-penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Setiawati, Desri, & Solihatulmilah (2019) bahwa terdapat peningkatan kemampuan nilai moral agama anak dengan permainan ular tangga, hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Kemudian penelitian Hartika, Afiif & Alwi (2020) juga menyatakan bahwa setelah dilakukannya permainan ular tangga Islami, perilaku moral anak mengalami peningkatan. Jadi, permainan ular tangga

Islami dapat memberikan pengaruh baik untuk mengembangkan perilaku moral.

Tidak hanya media ular tangga saja, model pembelajaran SAVI juga dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh Adela & Ishari (2022) menyatakan bahwa model SAVI dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan nilai agama dan moral.

Uswatunisa, Aslamiah & Amelia (2020) menyatakan aktivitas guru sudah terlaksana dengan sangat baik, aktivitas anak, motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan hasil belajar meningkat dengan menggunakan gabungan model pembelajaran GI, SAVI dan CRH.

Putri & Suriansyah (2021) menyatakan bahwa menggunakan gabungan model *Take and Give*, model SAVI dan metode Drill dapat meningkatkan aktivitas anak, dengan meningkatnya aktivitas anak maka hasil perkembangannya pun dapat meningkat.

Aslamiah & Agusta (2015) menyatakan bahwa penerapan kombinasi model IL, SAVI dan TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Radiansyah, Sari, Jannah & Masdiyarti (2022) menyatakan bahwa menggunakan kombinasi model GI, SAVI, TGT dapat membuat aktivitas guru menjadi sangat baik serta aktivitas peserta didik dan hasil belajarnya mengalami peningkatan. Purwanti, Talia, Aslamiah, dan Meliha (2019) dengan menggunakan kombinasi model *Problem Solving*, SAVI dan CRH dapat membuat aktivitas guru menjadi sangat baik, aktivitas anak dalam melaksanakan pembelajaran menjadi sangat aktif dan hasil belajarnya telah mencapai ketuntasan.

Syukur dan Makleat (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil perkembangan yaitu pemahaman akan

suatu pembelajaran dikarenakan anak aktif mengikuti pembelajaran tersebut.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran yang dikombinasikan dengan model pembelajaran SAVI akan meningkatkan aktivitas anak sehingga hasil perkembangannya pun akan meningkat dikarenakan model pembelajaran SAVI dilakukan dengan cara menggunakan atau mengandalkan semua panca indra dan mengandung unsur pengetahuan sikap dan keterampilan.

Hasil yang diperoleh pada setiap indikator pada penelitian ini sudah mencapai hasil yang optimal, karena anak rata-rata sudah berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan model DIRAUT perkembangan nilai agama dan moral anak mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Nurul Hikmah Amuntai dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model DIRAUT (*direct instruction*, SAVI dan permainan ular tangga) membuat aktivitas guru menjadi sangat baik, motivasi anak meningkat yaitu seluruh anak sudah termotivasi dalam belajar, aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran meningkat yaitu seluruh anak sudah dapat aktif dalam belajar serta perkembangan nilai agama dan moral dalam melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik juga turut meningkat dengan hasil yang memuaskan yaitu 95% sudah mendapatkan nilai BSH dan BSB yang dapat dikatakan bahwa hampir seluruh anak berkembang.

Penelitian ini bisa menjadi bahan masukan untuk memilih model dan media apa yang perlu digunakan untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan perkembangan nilai agama dan moral anak

dalam melakukan kegiatan beribadah dan berperilaku baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan)*. Edu Publisher.
- Agusta, A. R., & Suriansyah, A. (2020). 98 Model Pembelajaran Bermuatan Pemecahan masalah Literasi Kolaborasi dan Learning is Fun. *Pengertian Metode*, 2.
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
- Amelia, N., Ali, M., & Miranda, D. (2013). Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Tk Al-Ikhlas Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 2(8), 1–15.
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Aslamiah, & Agusta, A. R. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Ekosistem Dengan Muatan Ipa Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (Savi) Dan Team Game Tournament (Tgt) Pada Kelas 5B Sdn Sungai Miai 7. *Jurnal Paradigma*, 10(1), 1689–1699.
- Hartika, A. S., Afiif, A., & Alwi, B. M. (2020). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perilaku Moral Anak pada Kelompok B TK Citra Samata. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood*

- Education*, 3(1), 18.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.14317>
- Imamah, Z. (2019). *Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Perkotaan (Studi Kasus Anak usia Dini di RW 03 Kelurahan Randusari Kota Semarang)*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Ishari, N., & Adela, R. N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI) pada Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di MTS Hidayatul Hasan Blukon Lumajang. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 13(2).
<https://doi.org/10.30739/darussalam.v13i2.1461>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. 37), 33(8, □□□.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Ma'rifah, S., Hidayah, N., & Susilowati, F. (2018). *Nilai Kejujuran Anak melalui Penerapan Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak (Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 4)*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Madyawati, L., Marhumah, M., & Rafiq, A. (2021). Urgensi Nilai Agama Pada Moral Anak Di Era Society 5.0. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(2), 132–143.
[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(2\).6781](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(2).6781)
- Melsi, A. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Noor, T. R. (2020). MENGEMBANGKAN Jiwa Keagamaan Anak (Perspektif Pendidikan Islam dan Perkembangan Anak Usia Dini). *Kuttab*, 4(2).
<https://doi.org/10.30736/ktb.v4i2.269>
- Nurmala Ayu Desy, T. E. L., & Naswan, S. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(no.1), 1–10.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish.
- Purwanti, R., Talia, Y. N., Aslamiah, & Meliha. (2019). Implementasi Model Problem Solving, Somatic, Auditory, Visualization And Intellectually (SAVI) Dan Course Review Horray (CRH) Untuk Meningkatkan Aktifitas Siswa Kelas VA Di SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 127–138.
- Putra, B. (2020). *Berpijarlah untuk Menembus Kegelepan*. Guepedia.
- Putri, S. A., & Suriansyah, A. (2021). Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Model Take and Give, Model Savi, Dan Metode Drill Pada Anak Usia Dini. *E-CHIEF Journal*, 1(1), 30.
<https://doi.org/10.20527/e-chief.v1i1.3216>
- Radiansyah, Sari, R., Jannah, F., & Masdiyarti. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Air Menggunakan Model Improving

- Students' Learning Outcomes Through The Investigation, Intellectually, Tournament. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 150–160.
- Rahman, H., Kencana, R., & Faizah, N. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan agama Anak Usia Dini* (R. Astuti (ed.); Pertama). Edu Publisher.
- Rusman. (2013). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Bumi Aksara.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2020). *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD (Ke-1)*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *JURNAL PETIK*, 5(1), 85–91.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Siregar, A. (2018). *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
<https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran* (Pertama). Kencana.
- Syarifudin, A. (2019). Studi Literatur Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(1), 17–31.
- Syukur, A., & Makleat, N. (2021). Model Pembelajaran Somatic - Auditory - Visualization - Intellectually (Savi) Dengan Media Puzzle Di Paud Munatuan. *Jurnal PG - PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Din*, 8(1), 47-58.
- Uswatunisa, K., Aslamiah, & Amelia, R. (2020). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Muatan IPS Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Menggunakan Model Barakat Cangkal (Belajar Aktif Berbasis Investigasi Secara Kelompok Menggunakan Yel-Yel) Pada Siswa Kelas IVB SDN Kuin Selatan 1 Banjarmasin. *Seminar Nasional Kolaborasi PGSD, Magister Manajemen Pendidikan, PG PAUD, Dan Magister PG PAUD Universitas Lambung Mangkurat*, 115–124.
- Utsmani, M. M. (2021). Penguatan Karakter Anak Usia Dini dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 54–64.
<https://doi.org/10.29062/seling.v7i1.732>
- Zebua, T. G. (2020). *Studi Literatur Problem Based Learning untuk masalah Motivasi bagi siswa dalam Belajar Matematika*. Guepedia.