

---

## PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PAPAN PINTAR BERNYANYI TERHADAP PEMAHAMAN NILAI KEAGAMAAN ANAK USIA 4–5 TAHUN

Raflina<sup>1</sup>, Cut Fazlil Hanum<sup>2</sup>, Dewi Sartika<sup>3</sup>

Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

raflina1602sr@gmail.com

---

### KATA KUNCI

Metode Bernyanyi;  
Papan Pintar;  
Pendidikan Anak Usia  
Dini; Pemahaman;  
Nilai-Nilai Keagamaan.

### ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini berperan sebagai dasar yang krusial dalam membentuk karakter serta kepribadian anak, termasuk dalam hal penanaman nilai-nilai religius. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun melalui metode bernyanyi menggunakan media *papan pintar* di TKS IT Misbahul Ikhlas Aceh Besar. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa rendahnya pengetahuan anak belum berkembang mengenai nilai-nilai keagamaan, Salah satu penyebabnya adalah karena guru masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional, seperti penggunaan media poster sebagai alat bantu mengajar. Dalam penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, dan metode deskriptif kuantitatif digunakan. Studi dilakukan dalam dua siklus, dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai komponennya. Setiap langkah dirancang secara sistematis untuk menemukan, menerapkan, dan mengevaluasi upaya terus menerus untuk meningkatkan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak telah meningkat secara signifikan. Pada siklus I, 30% siswa termasuk kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB), dengan nilai rata-rata 76 poin. Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 82 dengan 50% anak masuk kategori BSB. Penggunaan papan pintar yang berwarna dan interaktif menarik perhatian anak, sementara teknik bernyanyi membuat belajar menjadi menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bernyanyi dengan media papan pintar efektif meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai keagamaan sambil mengembangkan aspek nilai agama dan moral, seni, dan kognitif. Hasil-hasil ini mendorong penggunaan metode ini secara lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini karena mereka mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

---

### PENDAHULUAN

Anak-anak berada dalam fase perkembangan yang disebut masa keemasan (*golden age*) pada usia empat hingga lima tahun, yaitu masa kritis di mana kemampuan anak untuk memproses berbagai informasi sangat tinggi. Sekarang adalah saat yang sangat strategis bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan stimulasi yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan dan bermakna bagi anak. Pemberian stimulus yang sesuai pada tahap ini akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral dan spiritual yang mendasari karakter dan sikap hidup mereka di masa mendatang. Namun demikian, dalam praktik pendidikan anak usia dini, khususnya dalam aspek penanaman nilai-nilai keagamaan, masih dijumpai berbagai kendala dan tantangan yang dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran. Hal ini menuntut adanya strategi yang lebih terencana, pendekatan yang lebih kontekstual, serta kerja sama yang kuat antara keluarga dan lembaga pendidikan dalam membangun fondasi keagamaan anak sejak usia dini (Fatimah et al., 2023). Salah satu masalah yang mencolok adalah rendahnya ketertarikan anak terhadap materi keagamaan yang disampaikan secara konvensional. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton, seperti metode ceramah satu arah atau sekadar menghafal, kerap kali kurang efektif bila diterapkan pada anak usia 4 hingga 5 tahun.

Hal ini disebabkan oleh karakteristik perkembangan anak pada usia tersebut yang lebih cenderung menyukai aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan gerakan dan ekspresi emosional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif anak melalui pengalaman langsung dan pendekatan yang mempertimbangkan secara menyeluruh aspek afektif, motorik, dan sosial.

Pendidikan anak usia dini adalah fase yang sangat penting dan sensitif dalam perkembangan seseorang, karena pada tahap ini terjadi proses pematangan berbagai aspek, baik fisik maupun psikis, yang memungkinkan anak merespons secara optimal terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Masa ini disebut juga sebagai masa peka (*sensitive period*), di mana anak memiliki kesiapan yang tinggi untuk menerima dan menginternalisasi berbagai pengalaman yang diberikan kepadanya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal dan menyeluruh, baik dari segi kognitif, emosional, sosial, maupun spiritual (Soniaty et al., 2024).

Pengalaman yang diterima anak dari lingkungan mereka, termasuk rangsangan yang diberikan oleh orang dewasa, sangat memengaruhi perkembangan mereka selanjutnya. Anak melakukan interaksi dengan lingkungannya melalui percakapan, permainan, maupun kegiatan pembelajaran akan membentuk landasan penting bagi perkembangan kognitif, emosional, sosial, serta moral anak. Oleh karena itu, peran aktif orang dewasa dalam menciptakan lingkungan yang kaya akan rangsangan positif sangatlah penting untuk mendukung pembentukan karakter dan potensi anak secara optimal sejak usia dini (Makarau & Aprida, 2024). Dalam ranah nilai keagamaan pada tingkat pencapaian perkembangan anak diharapkan dapat lebih mudah memahami nilai-nilai keagamaan seperti mengingat tata cara berwudhu, mengenal shalat 5 waktu, serta mengenal tempat-tempat beribadah.

Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum memahami dan mengetahui nilai-nilai keagamaan seperti tata cara berwudhu, mengenal shalat 5 waktu, serta mengenal rumah ibadah, walaupun ibadah shalat belum diwajibkan sejak usia dini namun anak harus dilatih agar terbiasa dan tau bagaimana gerakan shalat itu sendiri. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas juga menjadi kendala tersendiri. Anak-anak pada usia dini membutuhkan media yang mampu merangsang keingintahuan, mengembangkan imajinasi, dan membantu mereka memahami konsep abstrak secara konkret (Margaretha & Pura, 2019). Sayangnya, alat permainan edukatif seperti papan pintar yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran secara visual dan kinestetik, belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran nilai-nilai keagamaan. Permasalahan lainnya adalah masih minimnya pemahaman anak terhadap makna dari ajaran keagamaan yang mereka terima. Mereka mungkin mampu mengucapkan doa atau menyebutkan nilai kebaikan, namun tidak sepenuhnya memahami arti dari tindakan tersebut. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi tidak dikemas dalam bentuk yang dekat dengan dunia anak.

Papan pintar adalah salah satu media pembelajaran inovatif yang dirancang sebagai alat visual-interaktif yang mengandung berbagai simbol, gambar, dan tombol yang responsif terhadap sentuhan atau suara. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pelajaran, tetapi juga dapat membuat belajar lebih menarik, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak (Sari, 2022). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala jenis alat bantu yang dimaksudkan untuk membantu anak usia dini belajar dengan cara yang menyenangkan dan berguna. APE tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan berbagai aspek perkembangan anak, seperti bahasa, kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Dengan menggunakan APE, proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan dunia anak yang penuh imajinasi, eksplorasi, dan aktivitas konkret, sehingga anak dapat belajar secara aktif, kreatif, dan tanpa tekanan. APE mendorong berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik, sosial-emosional, dan Bahasa (Mustika & Suyadi, 2021). Papan pintar adalah jenis APE modern yang dirancang secara interaktif dan multisensory. Media ini biasanya berbentuk papan

elektronik atau manual yang dilengkapi dengan gambar, tombol suara, lampu, atau alat sentuh yang merespons tindakan anak (Trimantara & Mulya, 2019).

Papan pintar bertujuan untuk mengembangkan (Sandra & Sanoto, 2024):

1. Kemampuan visual dan pendengaran anak
2. Daya konsentrasi dan imajinasi
3. Kemampuan berbahasa dan berpikir logis
4. Kreativitas dan rasa ingin tahu anak. APE jenis ini dapat dirancang dengan konten keagamaan, seperti gambar ibadah, huruf hijaiyah, atau doa-doa harian.

Papan pintar berfungsi sebagai berikut (Ismawati et al., 2023):

1. Memfasilitasi anak belajar secara sensorik, motorik, dan kognitif
2. Memberikan rangsangan audio-visual yang menarik
3. Memotivasi anak untuk belajar mandiri. Papan pintar dapat digunakan untuk berbagai tema pembelajaran, termasuk huruf, angka, hewan, hingga nilai-nilai keagamaan, apabila kontennya dirancang dengan tepat (Anysha Pratiwi Yuliska Candra, 2022).

Papan pintar menyajikan beragam gambar, warna, dan simbol yang menarik perhatian anak. Gambar-gambar tersebut biasanya menyertai tulisan atau ikon yang dapat ditekan, sehingga muncul suara atau lagu yang berkaitan dengan konten yang disajikan (Pangastuti et al., 2020). Anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun yang masih dalam tahap praoperasi menurut Piaget, sangat terbantu dengan pendekatan ini karena mereka lebih mudah memahami sesuatu melalui benda konkret, gambar, atau simbol visual. Misalnya, gambar masjid, anak sedang berdoa, atau ilustrasi salat dapat digunakan untuk mengenalkan konsep nilai-nilai keagamaan secara sederhana. Papan pintar mengundang anak untuk aktif menyentuh, menekan, dan berinteraksi langsung dengan alat (Widayati et al., 2020). Kegiatan ini sangat sesuai untuk anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik, di mana mereka memahami sesuatu melalui gerakan dan praktik langsung.

Dalam konteks pembelajaran agama, papan pintar dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan urutan gerakan wudu atau salat melalui tampilan visual dan simulasi langkah-langkah yang disertai suara pemandu (Apsari & Lisdawati, 2020). Namun, realitanya, papan pintar masih belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran nilai-nilai keagamaan (Wahyuni, 2022). Selama ini, penggunaan papan pintar lebih banyak difokuskan pada pembelajaran huruf, angka, warna, atau bahasa asing, sementara konten-konten religius belum banyak dikembangkan. Padahal, papan pintar memiliki potensi besar untuk menjadi media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai agama seperti kejujuran, tanggung jawab, kasih sayang, serta pengenalan doa-doa harian dan rukun iman maupun Islam. Berbagai faktor dapat menyebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran atau sarana yang tersedia dalam proses pendidikan anak usia dini. Di antara faktor tersebut adalah kurangnya pengembangan konten keagamaan yang tersedia di pasar, serta masih rendahnya pemahaman guru dan orang tua dalam mengintegrasikan media digital dan alat permainan interaktif ke dalam pembelajaran agama.

Selain itu, sebagian pendidik mungkin masih beranggapan bahwa nilai-nilai agama harus diajarkan secara verbal atau langsung melalui ceramah atau nasihat, tanpa melibatkan teknologi atau alat bantu permainan. konteks pendidikan anak usia dini, integrasi media seperti papan pintar sangat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang tidak monoton. Anak-anak lebih terlibat secara aktif, tidak cepat bosan, dan membuat nilai-nilai agama lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan dan penggunaan papan pintar yang berbasis nilai-nilai agama harus terus ditingkatkan, baik dari segi isi materi, pelatihan guru, maupun keterlibatan orang tua.

Papan pintar adalah salah satu jenis alat permainan edukatif (APE) yang dirancang dengan cara interaktif untuk membantu anak usia dini belajar lebih baik (Pangastuti et al., 2020). Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai sebuah inovasi edukatif yang secara terpadu menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik, sehingga sangat relevan dengan karakteristik belajar anak-anak yang berusia empat hingga lima tahun masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret operasional, di mana proses belajar paling efektif dilakukan melalui pengalaman langsung dan keterlibatan inderawi (Anysha Pratiwi,

2022). Papan pintar sangat berguna dalam pendidikan anak usia dini karena mereka dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak. Melalui pendekatan yang interaktif dan responsif terhadap sentuhan dan suara, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan dunia anak yang ingin tahu dan eksplorasi.

Lebih dari sekadar alat bantu visual, papan pintar juga berfungsi sebagai media eksplorasi yang memperkenalkan berbagai konsep secara kontekstual. Anak-anak bisa belajar tentang nama-nama nabi, tata cara beribadah, atau nilai-nilai akhlak mulia dengan pendekatan yang menyenangkan dan penuh warna (Al Mubarak, 2021). Anak tidak hanya menghafal, melainkan juga mengalami langsung proses pembelajaran melalui interaksi yang aktif dan bermakna. Fungsi lainnya dari papan pintar adalah memperkuat keterlibatan anak dalam pembelajaran. Dalam kegiatan kelompok, misalnya, papan pintar dapat digunakan sebagai pusat aktivitas, di mana anak-anak secara bergiliran menyentuh gambar atau menjawab pertanyaan dari papan (Hefniy & Safiah, 2020). Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan memiliki kontribusi besar dalam menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kemandirian, serta memupuk semangat kerja sama dalam diri anak. Melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas yang bermakna, anak didorong untuk berani mengemukakan pendapat, mengambil inisiatif, dan berpartisipasi dalam kelompok, yang pada gilirannya memperkuat perkembangan sosial-emosional mereka sejak dini (Koesmadi & Wening Sekar Kusuma, 2023). Hal-hal yang bersifat nilai seperti kejujuran, kesabaran, atau kasih sayang bisa divisualisasikan dan didramatisasi melalui tampilan visual dan lagu-lagu yang terintegrasi dalam papan pintar. Guru tidak lagi harus menjelaskan secara verbal yang kadang sulit dipahami anak, melainkan menyampaikan dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Sementara itu, metode pembelajaran yang sesungguhnya sangat potensial seperti bernyanyi, masih jarang diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran keagamaan (Luthfillah et al., 2022). Bernyanyi adalah bagian dari pendekatan bermain sambil belajar yang sangat cocok untuk anak usia dini.

Lagu yang digunakan dapat berisi pesan-pesan keagamaan seperti:

1. Lagu tentang nama-nama Allah,
2. Lagu tentang sopan santun dalam Islam
3. Lagu mengenal rukun Islam dan rukun iman
4. Lagu doa sehari-hari. Bernyanyi melibatkan irama dan repetisi, yang sangat efektif untuk menanamkan konsep secara tidak langsung namun kuat pada memori anak.

Nilai-nilai keagamaan mencakup:

1. Mengetahui Tuhan (tauhid)
2. Salah satu bentuk pembiasaan nilai-nilai spiritual yang penting ditanamkan sejak usia dini adalah kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
3. Menyayangi sesama
4. Bersikap jujur dan adil
5. Berterima kasih dan meminta maaf
6. Toleransi dan peduli lingkungan. Nilai-nilai tersebut perlu dikenalkan secara konkret melalui aktivitas harian anak.

Padahal, Lagu anak-anak yang disusun dengan lirik sederhana dan sarat nilai-nilai spiritual memiliki potensi besar dalam membantu anak mengenali juga mengingat ajaran agama dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Melodi yang mudah diingat dan irama yang ceria membuat metode bernyanyi menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan secara tidak langsung namun bermakna. Kurangnya pelatihan dan referensi praktik baik menyebabkan guru cenderung kembali pada pola ajar lama yang kurang variatif. Berbagai permasalahan yang telah diuraikan menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan yang mendesak akan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan usia dini anak. Pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan anak secara aktif cenderung tidak efektif dalam menanamkan nilai-nilai mendasar, terutama

keagamaan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan alat permainan edukatif seperti papan pintar yang dikombinasikan dengan teknik bernyanyi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai religius pada anak-anak yang berusia 4 hingga 5 tahun. Metode ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik dan bermakna, tetapi juga memungkinkan anak untuk memahami konsep spiritual dengan cara yang sesuai dengan dunia mereka sendiri.

Menggunakan papan pintar, alat permainan edukatif, bersama dengan teknik bernyanyi, adalah pendekatan yang dinilai sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak usia dini. Kombinasi kedua metode ini tidak hanya cocok dengan sifat belajar anak, tetapi juga dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Papan pintar sebagai media visual-interaktif berperan dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret, sedangkan metode bernyanyi memberikan stimulus auditorif yang membantu anak mengingat materi dengan lebih mudah. Sinergi antara media dan metode ini berpotensi besar dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai religius melalui cara yang sesuai dengan dunia anak. Papan pintar merupakan media interaktif yang memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman visual dan kinestetik. Dengan tampilan gambar yang menarik dan fitur suara, papan pintar mampu menyajikan konten pembelajaran agama dalam bentuk yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-anak. Strategi ini diawali dengan pemilihan konten papan pintar yang relevan dengan tema keagamaan, seperti doa sehari-hari, rukun Islam, rukun iman, atau akhlak terpuji (Syarkani et al., 2019).

Guru kemudian mengenalkan isi papan pintar kepada anak, misalnya dengan menekan tombol bergambar anak berdoa, yang akan mengeluarkan suara bacaan doa atau lagu Islami (Soniaty et al., 2024). Kegiatan ini memberikan rangsangan visual, auditori, sekaligus kinestetik, karena anak tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga melakukan gerakan seperti menekan, menunjuk, atau mengikuti gerakan tangan. Setelah anak-anak mengenal dan memahami isi yang terdapat dalam papan pintar, Guru kemudian meminta mereka menyanyikan lagu-lagu Islami yang terkait dengan materi pelajaran. Melalui pendekatan musikal yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar anak usia dini, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang isi materi. Dengan menggabungkan visual dari papan pintar dan stimulus auditori dari lagu, proses internalisasi nilai-nilai keagamaan menjadi lebih efektif dan membekas dalam ingatan anak. Bahasa yang sederhana, irama yang ceria, dan pesan moral yang kuat adalah alasan lagu-lagu ini dipilih. Misalnya, lagu tentang doa sebelum tidur, lagu tentang kejujuran, atau lagu tentang kasih sayang terhadap sesama. Bernyanyi bersama menciptakan suasana belajar yang hangat dan menggembirakan, sekaligus memperkuat daya ingat anak terhadap nilai-nilai yang disampaikan dalam lagu (Herwanti et al., 2022). Sebagian besar anak-anak pada usia dini lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan secara musikal dan ritmis, terutama jika dikombinasikan dengan aktivitas motorik dan ekspresi tubuh.

Melalui lagu-lagu bernuansa religius, anak tidak hanya mengenal konsep-konsep keagamaan secara menyenangkan, tidak hanya itu, tetapi juga menginternalisasikannya melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap pertumbuhan mereka (Huljannah Arianto et al., 2024). Lagu-lagu yang mengandung unsur keagamaan seperti doa-doa harian, asmaul husna, nama-nama nabi, maupun nilai akhlak seperti kejujuran, kasih sayang, dan saling tolong-menolong, dapat dengan mudah diterima dan diingat oleh anak melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Bernyanyi memberikan stimulasi audio-visual yang efektif untuk memperkuat ingatan anak (Saragih et al., 2024). Anak cenderung lebih cepat menghafal melalui nyanyian daripada sekadar mendengar penjelasan secara verbal. Misalnya, lagu “Bismillah” sebelum makan atau “Doa Tidur” membuat anak secara otomatis mengaitkan aktivitas sehari-hari dengan nilai-nilai spiritual. Dengan demikian, metode bernyanyi menjadi media untuk memperkuat penghayatan dan penerapan ajaran agama dalam keseharian anak. Selain itu, metode bernyanyi juga membentuk suasana belajar yang rileks dan menggembirakan, sehingga anak merasa aman dan nyaman saat belajar. Perasaan positif ini akan memperkuat ikatan emosional anak terhadap nilai-nilai yang

diajarkan. Lagu yang dinyanyikan bersama teman-teman di kelas juga menumbuhkan rasa kebersamaan, memperkuat keterampilan sosial, dan menanamkan nilai-nilai moral seperti menghargai giliran, mendengarkan orang lain, dan berbagi kegembiraan (Rifmasari et al., 2021).

Penyampaian materi keagamaan melalui lagu tidak hanya memudahkan anak dalam mengingat isi ajaran, tidak hanya itu, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membebani. Dengan demikian, metode bernyanyi menjadi alternatif yang relevan dan kontekstual dalam menanamkan pemahaman agama secara bertahap dan bermakna sejak usia dini (Darihastining et al., 2020). Pembelajaran melalui metode bernyanyi memberikan pengalaman belajar yang konsisten bagi anak usia dini karena meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik serta kognitif. Anak tidak sekadar memahami isi lagu secara intelektual, tetapi juga merasakan makna dari lagu tersebut melalui ekspresi emosi dan keterlibatan gerak tubuh.

Faktor yang menyebabkan kondisi diatas mengapa anak kurang memahami tentang pembelajaran nilai-nilai keagamaan seperti tata cara berwudhu, mengenal shalat 5 waktu, serta mengenal rumah ibadah. Salah satu hambatan dalam proses pembelajaran di PAUD adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti pemanfaatan media poster sebagai alat bantu utama. Meskipun media tersebut memiliki fungsi informatif, penggunaannya yang terbatas dan kurang interaktif sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini yang cenderung membutuhkan stimulasi multisensori, padahal dalam pembelajaran di tk seharusnya dilakukan secara menarik, kreatif, bervariasi dan menyenangkan (Rifmasari, dkk., 2021). Salah satu masalah yang muncul adalah kesiapan anak untuk menerima pelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai, seperti poster yang bersifat statis dan terbatas secara visual, tidak mampu menarik perhatian anak secara optimal.

Anak-anak yang lebih muda dari temannya terlihat bingung dan proses pembelajaran yang monoton membuat mereka tidak tertarik atau terkesan jenuh. Akibatnya, ketercapaian aspek perkembangan pengetahuan mereka berkurang. Penanaman nilai-nilai keagamaan secara konsisten dan tepat sejak usia dini dapat membantu anak mengenal konsep ketuhanan, akhlak mulia, serta sikap sosial yang sesuai dengan ajaran agama (Saragih et al., 2024). Pada tahap ini, daya tangkap anak terhadap berbagai rangsangan baik verbal, visual, maupun emosional sangat tinggi, sehingga menjadi waktu yang tepat untuk mempelajari berbagai komponen penting dari pembentukan karakter, termasuk nilai-nilai moral, sosial, dan keagamaan. Responsivitas anak terhadap lingkungan menjadikan usia ini sebagai masa yang ideal untuk memberikan stimulasi yang tepat dan bermakna agar pembentukan sikap, pemahaman, dan kebiasaan positif dapat terbentuk secara optimal. Pada masa ini, nilai-nilai keagamaan yang ditanamkan akan membentuk dasar sikap, perilaku, dan kepribadian anak di masa mendatang (Sartika & Putri, 2021). Sayangnya, Hingga saat ini, lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) sering menggunakan metode konvensional untuk mengajarkan nilai-nilai keagamaan, seperti metode ceramah, hafalan, atau penyampaian materi secara verbal tanpa dukungan media yang menarik. Metode seperti ini tidak sesuai dengan kecenderungan belajar anak usia dini yang lebih berfokus pada pengalaman langsung, seperti bermain, serta stimulasi visual, auditori, dan kinestetik.

Berkaitan dengan masalah yang muncul dan factor-faktor yang menyebabkan munculnya masalah yang telah disebutkan, penulis dapat menemukan solusi pada faktor pemilihan dengan metode pembelajaran yang kreatif. Pendekatan yang kontekstual dianggap relevan dan efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Metode ini dapat diterapkan, misalnya, dalam pengenalan konsep-konsep dasar keagamaan seperti mengenal rumah ibadah, mengenal shalat 5 waktu dan berwudhu yaitu dengan metode bernyanyi menggunakan media papan pintar. Salah satu cara yang bagus bagi guru untuk mengajar anak usia dini tentang nilai-nilai keagamaan adalah dengan bernyanyi. Melalui lagu-lagu yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, guru dapat mengajarkan materi keagamaan seperti cara berwudhu, mengetahui shalat lima waktu, dan berbagai jenis rumah ibadah (Kamal, 2022).

Bernyanyi merupakan bagian penting dari pembelajaran di jenjang prasekolah karena aktivitas ini secara alami dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membahagiakan bagi anak. Dengan lirik yang sederhana dan mudah dipahami, anak tidak hanya akan terhibur tetapi juga akan belajar banyak hal baru, tetapi juga secara tidak langsung menyerap berbagai pesan moral dan nilai-nilai kebaikan (Gumay, 2020). Melalui pendekatan ini, anak dapat memahami nilai-nilai keagamaan secara lebih mudah dan menyenangkan melalui media lagu. Lirik yang sederhana dan bermuatan ajaran spiritual, dipadukan dengan irama yang sesuai dengan dunia anak (Zahra Lubis et al., 2024). Dengan metode pembelajaran yang integratif dan menyenangkan, anak-anak tidak hanya belajar nilai-nilai keagamaan secara lisan, tetapi juga menghayatinya melalui pengalaman yang melibatkan berbagai indera dan emosi. Keterlibatan multisensorik, seperti mendengar, melihat, dan bergerak, serta pengalaman emosional yang positif, menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan membekas dalam ingatan anak (Mukhlis & Munawarah, 2022). Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak menggurui, dan tidak membebani anak.

Lagu-lagu yang dinyanyikan bersama serta gambar-gambar pada papan pintar menjadikan nilai-nilai agama lebih hidup, lebih mudah dicerna, dan lebih membekas dalam memori anak (Nurwita, 2019). Strategi ini juga memberi ruang bagi guru untuk menjadi fasilitator kreatif yang mampu mengemas materi agama dalam bentuk yang sesuai dengan dunia anak (Jabir, 2024). Tidak hanya itu, penggunaan papan pintar juga dapat menjembatani penggunaan teknologi secara positif dalam pembelajaran keagamaan di usia dini, sehingga anak tidak hanya terpapar teknologi hiburan, tetapi juga teknologi edukatif yang membangun karakter dan spiritualitas (Ardiansari & Dimiyati, 2021).

Urgensi penelitian ini berangkat dari keprihatinan terhadap kurangnya pemahaman agama anak usia dini, meskipun secara verbal mereka telah mampu mengucapkan doa-doa atau menyebutkan perilaku baik. Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kemampuan hafalan dan pemahaman yang bersifat mendalam serta bermakna. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini lebih cenderung berfokus pada domain kognitif semata, tanpa menyentuh aspek afektif dan psikomotorik anak secara optimal. Oleh karena itu, Inovasi pembelajaran diperlukan yang tidak hanya menyampaikan pelajaran secara lisan tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang praktis, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bernyanyi mampu memperkuat daya ingat, memperluas kosakata, serta membangun kedekatan emosional terhadap pesan-pesan yang disampaikan. Penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk menguji efektivitas kombinasi antara alat permainan edukatif dan metode bernyanyi sebagai strategi pembelajaran nilai-nilai keagamaan yang relevan dengan perkembangan anak usia dini, sekaligus menjadi rujukan dalam praktik pembelajaran inovatif di pendidikan anak usia dini.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada satu pendekatan tunggal, yaitu hanya menggunakan media edukatif atau hanya menerapkan metode bernyanyi secara terpisah. Pendekatan semacam ini belum sepenuhnya menggambarkan kebutuhan pembelajaran anak usia dini yang menuntut stimulasi multisensori dan keterlibatan emosi secara utuh (Margaretha & Pura, 2019). Masih jarang ditemukan studi yang secara spesifik meneliti kombinasi antara alat permainan edukatif seperti papan pintar dengan metode bernyanyi dalam konteks pembelajaran nilai-nilai keagamaan. Penelitian ini hadir sebagai respons terhadap celah tersebut, dengan menawarkan pendekatan terpadu yang menggabungkan kekuatan visual, kinestetik, dan musikal diyakini mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak secara lebih menyeluruh dan bermakna. Ketiga komponen ini diintegrasikan dengan baik karena sifat belajar anak usia dini yang lebih suka belajar melalui pengamatan, gerakan tubuh, serta bunyi atau irama.

Kebaruan ini terletak pada sinergi antara media konkret dan pendekatan musikal, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya, khususnya dalam konteks pendidikan keagamaan. Papan pintar sebagai media edukatif memiliki kelebihan dalam

menyajikan materi secara visual dan manipulatif. Anak dapat melihat, menyentuh, dan memindahkan bagian-bagian pada papan, sehingga pengalaman belajar menjadi aktif dan bermakna. Ketika papan pintar ini dipadukan dengan aktivitas bernyanyi, anak tidak hanya belajar secara visual dan kinestetik, tetapi juga secara auditif dan afektif. Lagu-lagu yang dibawakan mengandung pesan-pesan keagamaan yang dikemas dalam lirik sederhana dan melodi yang menyenangkan, sehingga memudahkan anak mengingat dan menghayati nilai-nilai tersebut. Kebaruan lain dari penelitian ini adalah fokusnya pada pemahaman nilai-nilai keagamaan, bukan sekadar hafalan atau pengucapan doa. Penelitian ini mengukur sejauh mana anak dapat memahami makna dari ajaran agama yang diterima melalui pendekatan bermain yang menyenangkan.

Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan ciri-ciri perkembangan anak usia dini untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan secara lebih mendalam dan bermakna. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang seberapa efektif kombinasi dua pendekatan pembelajaran media edukatif dan metode bernyanyi yang digunakan melalui alat permainan edukatif papan pintar melalui metode bernyanyi terhadap pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia 4–5 tahun. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak lebih cenderung belajar melalui pengalaman dan aktivitas yang melibatkan keterlibatan fisik dan emosional langsung, sehingga penerapan pendekatan bermain sambil belajar menjadi krusial. yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan model praktik baik yang diterapkan dalam kegiatan rutin, baik di kelas maupun kegiatan tematik. Bagi orang tua, penelitian ini juga memberikan wawasan baru bahwa nilai-nilai agama tidak hanya bisa diajarkan di rumah melalui cerita atau nasihat, tetapi juga bisa diperkuat melalui media bermain yang edukatif dan kegiatan bernyanyi bersama. Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai efektivitas pendekatan yang digunakan, tetapi juga dapat menjadi rujukan penting bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Temuan ini membuka peluang untuk dilakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap pengaruh media pembelajaran serupa, tidak hanya dalam konteks nilai-nilai keagamaan, tidak hanya di bagian lain perkembangan anak, seperti perkembangan sosial-emosional, kognitif, maupun motorik.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di TKS IT Misbahul Ikhlas pada bulan september 2024 peneliti menemukan permasalahan bahwa rendahnya pengetahuan anak belum berkembang mengenai nilai-nilai keagamaan, Salah satu penyebabnya adalah guru terus menerapkan metode lama seperti media poster sebagai alat pembelajarannya. kurangnya inovasi media pembelajaran dalam penyampaian materi sehingga menyebabkan anak kurang aktif dalam menerima pendidikan tentang nilai-nilai keagamaan, serta penulis melihat bagaimana proses penanaman nilai-nilai keagamaan berjalan kurang efektif. Kegiatan yang bertujuan untuk menanamkan nilai agama ini dilakukan secara konvensional dan monoton, membuat anak-anak tampak tidak fokus dan tidak tertarik dengan pelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman anak tentang nilai-nilai keagamaan, media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mengandung gambar dan nyanyian. Ini akan membuat media menjadi menarik, agar mempermudah proses pembelajran.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan oleh guru di kelas mereka sendiri. Tujuan utama PTK ini adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak, khususnya dalam aspek pemahaman terhadap nilai-nilai keagamaan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari berbagai metode pengumpulan data, seperti observasi, dokumentasi, serta instrumen penilaian pembelajaran. Data tersebut dikumpulkan secara sistematis dan dianalisis dalam bentuk angka dan narasi deskriptif guna memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2024 di TKS IT Misbahul

Ikhlas, yang berlokasi di Jl. Indiser Utama No. 4, Tanjung Selamat, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A yang berusia 4–5 tahun. Jumlah anak yang menjadi subjek penelitian sebanyak 10 orang, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Adapun objek penelitian ini adalah proses dan hasil pembelajaran nilai-nilai keagamaan anak usia dini melalui integrasi alat permainan edukatif papan pintar dengan metode bernyanyi. Penggunaan kombinasi dua pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan gaya belajar anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang mengikuti model siklus yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan dan observasi (do), serta refleksi dan evaluasi (see). Ketiga tahapan ini dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan melalui penggunaan media papan pintar yang dipadukan dengan metode bernyanyi di Kelas A TKS IT Misbahul Ikhlas. Aktivitas anak diamati langsung oleh peneliti yang juga berperan sebagai guru kelas Kelompok Bermain, lalu dicatat dalam lembar observasi awal yang telah disiapkan sebagai dasar dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman sebelum pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian tindakan kelas di Kelas A TKS IT Misbahul Ikhlas menunjukkan bahwa menggunakan media papan pintar dan bernyanyi meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia 4–5 tahun. Penelitian dilakukan dalam dua siklus: rencana (perencanaan), melakukan (pelaksanaan dan observasi), dan melihat (refleksi dan evaluasi).

Kemampuan mulai meningkat dari hasil evaluasi siklus pertama; namun, peningkatan ini belum berhasil (tuntas). Data yang dikumpulkan dari siklus ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Rata-Rata Peningkatan Kemampuan membaca pada Anak Siklus I

Pertemuan	BB%	MB%	BSH%	BSB%
Siklus I	0%	20%	50%	30%

Gambar 1. Tabel Rata Rata

Hasilnya menunjukkan bahwa peneliti dan guru (observator) menganalisis dan merenungkan kemampuan anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan bernyanyi menggunakan media papan pintar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman anak tentang nilai-nilai keagamaan. Kondisi awal sebelum tindakan (pra-siklus) menunjukkan bahwa pemahaman anak tentang nilai-nilai keagamaan masih rendah. Data menunjukkan bahwa dua puluh persen anak berada dalam kategori "Belum Berkembang" (BB), tiga puluh persen berada dalam kategori "Mulai Berkembang" (MB), lima puluh persen berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), dan tidak ada anak yang berada dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Ini menunjukkan bahwa belum ada anak yang benar-benar memahami prinsip-prinsip keagamaan.

Peneliti mengamati perbedaan antara data sebelum tindakan dan pertemuan sebelum tindakan untuk melihat apakah ada peningkatan dalam pemahaman anak tentang kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar pada siklus pertama. Hasil dari refleksi dan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti bersama observer menunjukkan bahwa pemahaman anak tentang kegiatan tersebut telah meningkat, tetapi peningkatan ini belum optimal. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan berikutnya diperlukan. Peneliti percaya bahwa siklus berikutnya memerlukan perbaikan karena 30% pertumbuhan sangat baik (BSB) tidak memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang berjumlah 80%.

Siklus I menghasilkan hasil yang lebih baik. Meskipun anak-anak dalam kategori BB menurun menjadi 0%, MB menurun menjadi 20%, BSH tetap pada 50%, dan BSB meningkat menjadi 30%, kemajuan ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80% anak dalam kategori BSB. Akibatnya, peneliti memperbaiki strategi pada siklus kedua, di mana hasilnya menunjukkan peningkatan optimal. Semua anak telah mencapai indikator keberhasilan, dan tindakan dinyatakan berhasil dan tuntas. Tidak ada lagi anak yang berada dalam kategori BB atau MB; sebaliknya, setengah dari anak tersebut berada dalam kategori BSH dan setengah dari anak tersebut berada dalam kategori BSB.

Hasil menunjukkan bahwa seratus persen siswa telah mencapai standar minimal keberhasilan yang ditetapkan peneliti, dan 80 persen siswa berada dalam kategori BSB atau BSH. Dengan hasil tersebut, indikator keberhasilan tindakan telah terpenuhi, baik dari segi ketercapaian target, efektivitas metode, maupun keterlibatan anak dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I, seperti kurangnya variasi dalam lagu, keterbatasan visualisasi pada papan pintar, dan kurangnya interaksi dua arah antara guru dan anak, telah diperbaiki dengan baik di siklus II. Anak-anak tampak lebih aktif, responsif, dan memahami isi lagu dengan lebih dalam, yang terlihat dari antusiasme saat menjawab pertanyaan guru dan penerapan nilai-nilai dalam perilaku sehari-hari di kelas.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan dan telah berhasil (tuntas). Data dari pertemuan siklus ini ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 2 Rata-Rata Peningkatan Kemampuan membaca pada Anak Siklus II

Pertemuan	BB%	MB%	BSH%	BSB%
Siklus II	0%	0%	50%	50%

Gambar 2. Tabel Rata-Rata

Siklus II memiliki proses pelaksanaan yang baik, dan masalah siklus I telah diselesaikan dengan baik. Ini meningkatkan kualitas pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah bahwa, dalam kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar di Kelas A TKS IT Ikhlas, upaya guru untuk meningkatkan pemahaman anak tentang nilai-nilai keagamaan meningkat dan melebihi indikator taraf keberhasilan 75%. Selain itu, tabel rekapitulasi rata-rata menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang nilai-nilai keagamaan di Kelas A TKS IT Misbahul Iklas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Rata-Rata Peningkatan Pemahaman nilai – nilai keagamaan Anak Pada Setiap Pertemuan

Pertemuan	BB%	MB%	BSH%	BSB%
Pra siklus	20%	30%	50%	0%
Siklus I	0%	20%	50%	30%
Siklus II	0%	0%	50%	50%

Gambar 3. Tabel Rekapitulasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bernyanyi bersama dengan media papan pintar membantu anak usia dini memahami nilai-nilai keagamaan. Metode ini memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan belajar anak dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak. Dengan semua indikator yang telah terpenuhi dan peningkatan signifikan yang ditunjukkan secara kuantitatif maupun kualitatif, maka tidak diperlukan lagi pelaksanaan siklus III. Penelitian dianggap tuntas, dan metode yang digunakan terbukti efektif. Ini menunjukkan bahwa guru PAUD harus menggunakan pendekatan serupa untuk mengajarkan nilai-nilai keagamaan dengan cara yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

## Pembahasan

Di Kelas A TKS IT Misbahul Ikhlas, penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia dini melalui penggunaan media papan pintar dan metode bernyanyi. Studi ini dirancang dalam tiga fase utama: perencanaan (plan), tindakan dan observasi (do), dan refleksi dan evaluasi (see). Peneliti berusaha untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan dan terukur dengan menggunakan pendekatan PTK. Kondisi awal, yang terjadi sebelum siklus (pra-siklus), menunjukkan bahwa hanya 50% anak termasuk dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH), 30% termasuk dalam kategori "mulai berkembang" (MB), dan 20% termasuk dalam kategori "belum berkembang" (BB). Tidak ada satu pun anak yang termasuk dalam kategori tertinggi, "berkembang sangat baik" (BSB). Data ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan masih rendah, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum berhasil menjangkau seluruh potensi anak secara maksimal.

Dalam siklus I, penerapan media papan pintar dan metode bernyanyi mulai dilaksanakan sebagai intervensi. Dari hasil observasi, terjadi perubahan yang cukup signifikan. Persentase anak yang mencapai kategori "berkembang sangat baik" (BSB) meningkat menjadi 30%, dan sebagian besar anak (50%) tetap dalam kategori "berkembang sesuai harapan" dan 20% tetap dalam kategori "mulai berkembang". Artinya, meskipun ada kemajuan, hasil ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu bahwa setidaknya 80% anak termasuk dalam kategori BSB. Hasil dari refleksi siklus I, diketahui bahwa terdapat beberapa kelemahan yang menghambat optimalisasi hasil. Salah satunya adalah kurangnya variasi dalam lagu dan gerakan yang disesuaikan dengan minat anak, serta keterbatasan dalam mengaitkan isi lagu dengan pengalaman spiritual anak secara langsung. Hal ini menyebabkan beberapa anak belum sepenuhnya terlibat aktif dan bermakna dalam pembelajaran. Guru dan peneliti menyadari perlunya modifikasi pada pendekatan, seperti pemilihan lagu yang lebih kontekstual dan memperkaya interaksi anak dengan media papan pintar melalui kegiatan yang lebih eksploratif.

Masukan-masukan ini kemudian menjadi dasar penyempurnaan dalam siklus II. Perbaikan dilakukan, baik dari segi strategi pengelolaan kelas, variasi kegiatan bernyanyi, integrasi pesan nilai keagamaan dalam lagu, maupun dalam penggunaan media papan pintar secara lebih aktif dan atraktif. Siklus II hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan. 50% anak berada dalam kategori "berkembang sangat baik" (BSB), sementara 50% lainnya berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH). Tidak ada anak dalam kategori MB atau BB, jadi semua siswa berada dalam kategori pemahaman yang baik dan sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan siklus II sudah berhasil dan efektif memenuhi indikator keberhasilan, yaitu 80% anak berada di kategori BSH dan BSB secara keseluruhan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kombinasi bernyanyi dan media papan pintar adalah metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan pada anak usia dini. Keberhasilan ini tidak terlepas dari sifat anak usia dini yang belajar melalui bermain dan kegiatan yang menyenangkan, jika dilihat lebih dalam. Media papan pintar memfasilitasi anak dalam belajar secara visual dan manipulatif, sementara metode bernyanyi menstimulasi aspek auditif dan afektif mereka. Ketika anak menyanyikan lagu-lagu dengan lirik yang mengandung nilai keagamaan, mereka tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga mulai memahami makna di baliknya, terutama bila didukung oleh visualisasi konkret melalui papan pintar.

Selain itu, bernyanyi memiliki manfaat dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, santai, dan emosional. Ini sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai spiritual. Anak-anak sering mengingat isi pembelajaran yang dikaitkan dengan lagu, terlebih jika lagu tersebut disertai dengan gerakan atau interaksi langsung dengan alat peraga seperti papan pintar. Perlu ditekankan pula bahwa keberhasilan ini juga didukung oleh keterlibatan guru sebagai fasilitator yang aktif dalam membimbing dan memotivasi anak. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang penuh dengan pelajaran spiritual dan arti. Kesuksesan ini menunjukkan bahwa guru tetap menjadi bagian penting dari keberhasilan pembelajaran, meskipun media dan metode

hanyalah alat bantu. Hasil penelitian ini mengukuhkan bahwa pembelajaran yang terintegrasi antara komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat penting untuk pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran nilai keagamaan tidak dapat disampaikan secara verbal semata, melainkan harus dikemas dalam bentuk yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Penggunaan lagu dengan media papan pintar telah terbukti menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Lebih luas lagi, implikasi dari penelitian ini sangat penting bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran keagamaan yang kreatif dan inovatif. Guru dapat mengadaptasi model pembelajaran ini sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, temuan ini dapat digunakan oleh pengambil kebijakan untuk membantu guru PAUD membuat materi pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada pengalaman belajar yang bermakna. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini dapat mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman nilai-nilai keagamaan jika mereka menggunakan strategi yang tepat, seperti penggunaan media papan pintar dan teknik bernyanyi. Hal ini merupakan langkah awal yang sangat bijaksana untuk membangun karakter moral dan spiritual anak sejak usia dini, sehingga di masa depan mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki iman yang kuat dan berpendidikan tinggi.

Bagian ini membahas temuan tentang peningkatan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak. Peneliti menemukan pada kondisi awal bahwa masih ada anak-anak yang tidak tahu tentang rumah ibadah. Selain itu ada juga anak yang tidak dapat masih kesusahan dalam kegiatan melingkari gambar rumah ibadah dengan benar. Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat sebagian anak tidak berkembang dengan baik. Berdasarkan presentase penelitian, peneliti merasa tidak puas dengan pelaksanaan siklus pertama karena ada anak yang kurang berkembang selama musim itu. Pada siklus II, terlihat peningkatan yang sangat baik karena peneliti memberi anak banyak kesempatan untuk mengajarkan nilai-nilai keagamaan anak. Hasil dari kegiatan Metode Bernyanyi dengan Papan Pintar menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang nilai-nilai keagamaan. Ini ditunjukkan sebagai berikut: a) Menurut aktivitas guru, pembelajaran pada siklus 1 dan siklus II telah berjalan dengan baik, yang menunjukkan bahwa hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam pemahaman anak tentang nilai.

Pada siklus II, perbaikan-perbaikan yang direncanakan mulai diterapkan secara sistematis. Lagu-lagu disesuaikan dengan tema pembelajaran nilai-nilai keagamaan, misalnya lagu-lagu tentang kejujuran, kasih sayang, tolong menolong, dan doa harian. Kegiatan bernyanyi diiringi dengan penggunaan media papan pintar untuk membantu visualisasi materi agar anak lebih memahami makna dari nilai-nilai yang disampaikan. Selain itu, guru mulai memfasilitasi diskusi sederhana dengan anak setelah bernyanyi untuk menstimulasi pemahaman dan respons anak terhadap pesan dalam lagu. Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah anak dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" meningkat menjadi lima puluh persen, dan sisanya berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan". Tidak ada lagi anak dalam kategori "Mulai Berkembang" atau "Belum Berkembang". Oleh karena itu, secara keseluruhan, 100% anak telah mencapai atau melampaui kategori minimal keberhasilan, yaitu BSH dan BSB. Lebih jauh lagi, indikator keberhasilan tindakan sebesar 80% anak mencapai BSB juga telah terpenuhi, sehingga tindakan pada siklus II dinyatakan berhasil dan tuntas. Kesuksesan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan media papan pintar dan teknik bernyanyi membantu anak memahami nilai-nilai keagamaan. Anak-anak tidak hanya belajar menyanyikan lagu, tetapi mereka juga mulai belajar tentang makna perilaku keagamaan yang diajarkan. Mereka dapat mengaitkan isi lagu dengan hal-hal yang mereka lakukan setiap hari. Misalnya, mereka dapat membantu teman, bersikap sopan kepada orang tua dan guru, berdoa sebelum makan, dan mengucapkan salam.

Fokus penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan. Hasilnya menunjukkan peningkatan kondisi anak-anak di Kelas A TKS IT Misbahul Ikhlas. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup baik; pada siklus II, hasil akhir

menunjukkan peningkatan sesuai harapan 50% dan peningkatan sangat baik 30%. Pada siklus II, hasil menunjukkan peningkatan pemahaman nilai. Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan peningkatan hasil. Hal ini sesuai dengan posisi metode sebagai alat untuk mendorong motivasi, strategi pengajaran, dan alat untuk mencapai tujuan. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan metode. Semakin mahir pendidik dalam menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam pembelajaran, maka Kesuksesan belajar semakin besar. Ini menunjukkan betapa pentingnya metode dalam proses belajar untuk keberhasilan belajar.

Lagu sebagai metode pembelajaran dapat menjangkau ranah afektif anak, sementara media papan pintar memberikan dukungan pada ranah kognitif dan motorik. Ketika kedua pendekatan ini digabungkan, pembelajaran menjadi utuh dan bermakna. Selain itu, keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran nilai keagamaan tidak harus bersifat monoton atau mengandalkan hafalan semata. Justru, nilai-nilai spiritual akan lebih mudah dipahami jika dikemas dalam bentuk yang sesuai dengan dunia anak: menyenangkan, penuh gerak, interaktif, dan sarat makna.

Hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dalam kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar di kelas A TKS IT Misbahul Iklas telah berhasil. Setelah melakukan penelitian, guru memberikan motivasi kepada anak tentang keberhasilan meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dan memberi pujian kepada anak yang telah mengikuti pembelajaran. Sehingga anak menjadi lebih percaya diri untuk terus meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dalam kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar.

Keunggulan dalam kegiatan metode bernyanyi menggunakan media papan pintar:

1. Dapat dilaksanakan oleh anak dan guru
2. Meningkatkan aspek perkembangan anak, seperti nilai kognitif dan agama.

Sebagai kesimpulan dari analisis yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa metode bernyanyi dikombinasikan dengan media papan pintar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia dini. Dari pra siklus hingga siklus kedua, terjadi perkembangan yang signifikan. Di siklus kedua, semua anak mencapai kategori dengan pemahaman yang baik. Metode ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran kreatif dan religius di lembaga PAUD. Metode ini dapat secara seimbang meningkatkan perkembangan afektif, kognitif, dan sosial-spiritual anak. Dengan melakukan kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar, nilai moral anak dapat ditingkatkan. Misalnya, anak-anak dapat belajar tentang lima rakaat sholat dan berbagai macam rumah ibadah dan agama.

## KESIMPULAN

Menurut penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Kelas A TKS IT Misbahul Iklas, penggunaan media papan pintar dan teknik bernyanyi secara efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia dini. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen kinestetik, auditori, dan visual dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif untuk anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun. Sebelum intervensi, pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan relatif rendah; tidak satu pun anak mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB), dan sebagian besar tetap berada pada kategori "Belum Berkembang" (BB) dan "Mulai Berkembang" (MB). Namun, setelah intervensi pada siklus I, terjadi peningkatan awal yang cukup besar meskipun indikator keberhasilan belum mencapai tingkat yang diinginkan, yang menunjukkan bahwa 80% anak.

Refleksi terhadap kelemahan pada siklus I menjadi dasar penyempurnaan dalam pelaksanaan siklus II. Peningkatan kualitas strategi pembelajaran, pemilihan lagu yang relevan, serta optimalisasi penggunaan papan pintar pada siklus II berhasil mendorong keterlibatan anak secara lebih aktif dan bermakna. Hasilnya, sebanyak 50% anak mencapai kategori BSB dan 50% berada di kategori BSH, tanpa adanya anak yang tertinggal pada kategori BB dan MB. Dengan demikian, indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti telah

terpenuhi bahkan melebihi target, menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil secara tuntas. Secara pedagogis, temuan ini menegaskan bahwa anak usia dini akan lebih mudah memahami nilai-nilai abstrak seperti nilai keagamaan jika diajarkan melalui pendekatan konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Lagu dan nyanyian merupakan sarana efektif untuk menyampaikan pesan moral dan spiritual yang dapat diingat dan dirasakan oleh anak. Sementara itu, media papan pintar memberikan penguatan visual dan interaktif yang membuat materi keagamaan menjadi lebih mudah dipahami secara konseptual. Lebih jauh lagi, penelitian ini membuktikan pentingnya pembelajaran yang bersifat integratif, yang menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

## REFERENCES

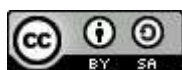
- Al Mubarak, A. A. S. A. (2021). Alat Permainan Edukatif Dalam Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 93. <https://doi.org/10.21043/Thufula.V9i1.10103>
- Anysya Pratiwi Yuliska Candra. (2022). Pemanfaatan Papan Pintar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra-Al Jihad Lubuk Aur Kec. Bayang Kab. Pesisir Selatan Prov. Sumatera Barat. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–20. <https://doi.org/10.53515/Cji.2022.3.1.16-20>
- Apsari, Y., & Lisdawati, I. (2020). *Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. 03.
- Ardiansari, B. F., & Dimiyati, D. (2021). Identifikasi Nilai Agama Islam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 420–429. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i1.926>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i2.923>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/Ra.V7i1.15436>
- Gumay, N. A. (2020). Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Musik Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Terpadu Gantiwarno. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56–71. <https://doi.org/10.31851/Pernik.V3i2.4838>
- Hefniy, H., & Safiah, S. (2020). Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini. *Managere: Indonesian Journal Of Educational Management*, 2(1), 109–122. <https://doi.org/10.52627/Ijeam.V2i1.31>
- Herwanti, B., Febriani, C. A., & Sari, F. E. (2022). Pengaruh Edukasi Metode Bernyanyi Dan Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun Terhadap Kemampuan Mencuci Tangan Dengan Benar Pada Siswa-Siswi Taman Kanak-Kanak. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(4), 647–654. <https://doi.org/10.33024/Hjk.V15i4.5768>
- Huljannah Arianto, M., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23–31. <https://doi.org/10.54069/Attadrib.V7i1.711>
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.36722/Jaudhi.V6i1.1986>
- Jabir, N. N. (2024). Strategi Pengenalan Asmaul Husna Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Dan Gerakan Tangan. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 315–324. <https://doi.org/10.52266/Pelangi.V5i2.2427>

- Kamal, M. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Rangka Penanaman Nilai-Nilai Keagamaan Anak Usia Dini Pada Masa New Normal Di Tk Bundo Kandung Kelurahan Napar*. 1(2).
- Koesmadi, D. P. & Wening Sekar Kusuma. (2023). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Berbasis 3r Dalam Mendukung Perkembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(3), 166–170. <https://doi.org/10.37471/jpm.v8i3.739>
- Luthfillah, N., Yusuf Muslihin, H., & Rahman, T. (2022). Analisis Pengembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.v6i1.2128>
- Makarau, N. I., & Aprida, S. N. (2024). Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada Pembelajaran Paud. *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, 5(1). <https://doi.org/10.55171/jaa.v5i1.1077>
- Margaretha, L., & Pura, D. N. (2019). Pengembangan Model Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Kota Bengkulu. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 167. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9060>
- Mukhlas, M., & Munawarah, S. (2022). Metode Pembelajaran Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini. *Akademika: Jurnal Keagamaan Dan Pendidikan*, 18(1), 1–20. <https://doi.org/10.56633/jkp.v18i1.336>
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral Dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Nurwita, S. (2019). Analisis Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Dalam Tayangan Film Kartun Upin Dan Ipin. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 506. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.252>
- Pangastuti, R., Huryanah, Y., Qomaria, N., Rahmah, S., & Susanti, W. (2020). Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Ra Al-Qodir Taman Sidoarjo. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 38–46. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v1i1.918>
- Rifmasari, Y., Sukandar, W., & Nuvus, V. H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Nilai Agama Dan Moral Anak*.
- Sandra, O. A., & Sanoto, H. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Pintar Perkalian. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 60–72. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v22i1.7327>
- Saragih, A. A., Suryani, I., & Sitorus, A. S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial, Jujur, Dan Tanggung Jawab Untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 7(1), 115–122. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>
- Sari, I. (2022). *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri lain Palopo*.
- Sartika, I. D., & Putri, Y. F. (2021). Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Audio Visual. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 96–111. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.8967>
- Soniati, N., Sulihuttaufa, E., & Munandar, A. (2024). *Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Tp Sepetik Bunga Desa Ridogalih*.
- Syarkani, S., Siraj, S., & Milfayetty, S. (2019). Program Kemitraan Masyarakat Bagi Kelompok Guru Tk/Ra Melalui Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif Berbasis Nilai-Nilai Islam Di Kota Lhokseumawe. *Jurnal Vokasi*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v3i2.1275>
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipa.v2i1.4553>

- Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120–128. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Zahra Lubis, H., Tri Amalia, K., Ramita, R., & Af-Idah, S. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Anak Usia Dini Melalui Metode Audio Visual (Bernyanyi). *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 448–456. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.301>

**Copyright holders:**  
**Raflina, Cut Fazlil Hanum, Dewi Sartika (2024)**

**First publication right:**  
**Generasi– Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**



**This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)**