

**UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK 3-4
TAHUN MELALUI IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA
DALAM KEGIATAN BERMAIN DI KB.PERMATA HATI SAMBOJA**

SKRIPSI



Oleh :

**Purwanti
NPM. 2286207034**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM

SAMARINDA

2026

**UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK 3-4
TAHUN MELALUI IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA
DALAM KEGIATAN BERMAIN DI KB.PERMATA HATI SAMBOJA**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

**Purwanti
NPM. 2286207034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**





LEMBAR PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK 3-4 TAHUN
MELALUI IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM
KEGIATAN BERMAIN DI KB PERMATA HATI SAMBOJA
SKRIPSI

PURWANTI
NPM. 2286207034

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 09 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim		
Rizqi Syafrina, M. Psi., Psikolog NIDN. 1101118501		(09 April 2026)
Pembimbing 1 Dr. Hanita, M. Pd NIDN. 1130098703		09 April 2026
Pembimbing 2 Reni Ardiana, M. Pd NIDN. 1127128301		(09 April 2026)
Penguji Mahkamah Brantasari, M. Pd NIDN. 1119117801		(09 April 2026)

Samarinda, 09 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Dekan



Dr. Nur Agus Salim, M. Pd

NIK 2022.084.293

RIWAYAT HIDUP



Purwanti Lahir pada tanggal 27 November 1991 di Kelurahan Tanjung Harapan, provinsi Kalimantan Timur merupakan anak ke Empat dari lima bersaudara, pasangan bapak Sulaiman dan ibu Mardiyah. Pendidikan formal dimulai dari

tahun 1998 di sekolah dasar negeri 038 Tanjung Harapan dan lulus pada tahun 2004, kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama PGRI 2 Kuala dan lulus pada tahun 2007. Pendidikan berikutnya sekolah menengah Atas lulus pada tahun 2010. Dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi universitas Widya Gama Mahakam di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan dengan program studi pendidikan anak usia dini Pada tahun 2021 mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di Kelurahan Kuala Samboja kemudian setelah itu mengikuti pengenalan lapangan pendidikan (PLP) yang dilaksanakan dari tanggal 22 bulan September 2025 sampai tanggal 31 bulan Oktober 2025 di KB Permata Hati Samboja.

SURAT PERSYARATAN KEASLIAN LAPORAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Purwanti

NPM : 2286207034

Prpgram Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak
3-4 Tahun Melalui Implementasi Profil Pelajar Pancasila
Dalam Kegiatan Bermain di KB Permata Hati Samboja

Menyatakan bahwa Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini benar-benar hasil karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat -pendapat orang yang tertulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 09 April 2026



Purwanti

2286207034

MOTTO

*”Terlambat bukan Berarti gagal,Cepat Bukan Berarti Hebat.
Terlambat Bukan Menjadi Alasan Untuk Menyerah,Setiap Orang Memiliki
Proses Yang Berbeda PERCAYA PROSES Itu Yang Paling Penting Karna ALLAH
Telah Mempersiapkan Hal Baik Di Balik Kata Proses Yang Kamu Anggap
Rumit”*

ABSTRAK

Purwanti , 2026, *Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak 3-4 Tahun Melalui Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan Bermain di KB. Permata Hati Samboja*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Penelitian ini dibimbing oleh Pembimbing I Dr.Hanita, M.Pd dan Pembimbing II Reni Ardiana, M.Pd.

Implementasi Profil Pelajar Pancasila bertujuan meningkatkan moral anak melalui penanaman iman, takwa, kemandirian, gotong royong, kebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreativitas guna menciptakan pelajar yang berkarakter kuat serta bertanggung jawab. Salah satu metode pembelajaran adalah dengan metode bermain untuk meningkatkan moral dan agama pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak 3-4 tahun melalui implementasi profil pelajar pancasila dalam kegiatan bermain di KB Permata Hati Samboja. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus. Objek penelitian ini anak KB Permata Hati Samboja sejumlah 17 anak. kesimpulan menunjukkan bahwa hasil peningkatan nilai moral dan agama konsep bersyukur pada Pra Tindakan yang memperoleh hasil persentase 46 (MB). Pada Siklus I pertemuan I mencapai 66% (BSH) dan pertemuan ke II mencapai 72% (BSH), pada siklus II pertemuan I mencapai 76% (BSB) dan pertemuan II mencapai 93% (BSB).Kesimpulan penelitian ini adalah implementasi profil pelajar pancasila mampu meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak 3-4 tahun melalui kegiatan bermain di KB Permata Hati Samboja.

Kata Kunci : Kegiatan Bermain; Moral Anak_3-4 _Tahun; Nilai – Nilai_Agama

ABSTRACT

Purwanti, 2026, *Efforts to Improve Religious and Moral Values of 3-4 Year Old Children Through the Implementation of the Pancasila Student Profile in Play Activities at KB. Permata Hati Samboja*. Study program in Early Childhood Education, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda. This research was supervised by Dr.Hanita M.Pd as Supervisor I and Reni Ardiana, M.Pd as Supervisor II. The implementation of the Pancasila Student Profile aims to improve children's morals through instilling faith, piety, independence, mutual cooperation, global diversity, critical reasoning, and creativity in order to create students with strong and responsible characters. One of the learning methods is by playing methods to improve morals and religion in early childhood. This study aims to improve the religious and moral values of 3-4 year old children through the implementation of the Pancasila student profile in play activities at Permata Hati Samboja Kindergarten. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles. The object of this study is 17 children of Permata Hati Samboja Kindergarten. The conclusion shows that the results of the increase in moral and religious values of the concept of gratitude in Pre-Action which obtained a percentage result of 46 (MB). In Cycle I, the first meeting reached 66% (BSH) and the second meeting reached 72% (BSH), in Cycle II, the first meeting reached 76% (BSB) and the second meeting reached 93% (BSB). The conclusion of this study is that the implementation of the Pancasila student profile is able to improve the religious and moral values of 3-4 year old children through play activities at the Permata Hati Samboja Kindergarten.

Keywords: Play activities; Children's Morals_3-4_Years; Religious Values

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

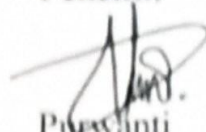
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD). Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M. T. Selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M. Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd Selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda sekaligus sebagai penguji dalam ujian skripsi ini.
4. Ibu Rizqi Syafrina, M. Psi. Psikolog Selaku Kaprodi Program studi pendidikanguru pendidikan Anak Usia Dini Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan universitas widya gama Mahakam Samarinda.
5. Ibu Reni Ardiana M.Pd selaku pembimbing 2 dan selaku sekretaris Kaprodi Program studi pendidikanguru pendidikan Anak Usia Dini Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan universitas widya gama Mahakam Samarinda.
6. Ibu Dr. Hanita M.Pd. Selaku Pembimbing 1, atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama perkuliahan dan dalam penulisan skripsi berlangsung hingga dapat selesai dengan baik.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini atas segala ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan.

8. Ibu Dina Wati selaku Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru KB Permata Hati Samboja, atas kesediaan dalam memberikan waktu kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta dan tersayang, terima kasih atas segala doa yang selalu dipanjatkan, kasih sayang, dukungan dan nasihat yang telah diberikan kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
10. Teman seperjuangan saya teman-teman angkatan 2022 yang telah mendukung peneliti untuk menyelesaikan tugas ini sampai akhir.
11. Terakhir untuk semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis, serta ucapan terimakasih untuk penulis sudah berada di tahap ini, air mata dan tidak pastian perjalanan panjang ini, meskipun sering ingin menyerah dan merasa putus asa. Terimakasih karena selalu melibatkan Allah S.W.T dalam setiap perjuangan. Apapun kurang dan lebihmu, mari merayakan sendiri.

Samboja, ~~30~~ Maret 2026

Peneliti,



Parwanti

NPM 2286207034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Diagnosa Permasalahan Kelas	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Konseptual	8
1. Nilai-nilai Karakter Profil Pancasila	8
2. Profil Pelajar Pancasila.....	16
3. Metode Bermain Sambil Belajar	27
B. Penelitian Relevan.....	45

C. Kerangka Pikir.....	48
D. Hipotesa Tindakan.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Waktu Penelitian.....	51
C. Deskripsi Tempat Penelitian.....	51
D. Subyek dan Karakteristiknya Penelitian.....	52
E. Skenario Tindakan.....	52
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	56
G. Validasi Data	59
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan	60
I. Indikator Keberhasilan	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan.....	97
C. Temuan Penelitian	105
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan.....	106
B. Implikasi.....	107
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Pilar Nilai Karakter Pancasila	21
Tabel 2.2. Nilai-Nilai Turunan dari Nilai-Nilai Inti (Core Values)	24
Tabel 3.1. Kisi-kisi Observasi Nilai-Nilai Karakter Pada Anak KB Permata Hati Samboja.....	58
Tabel 3.2. Standar Keberhasilan Peserta Didik	62
Tabel 4.1. Prosentase Nilai agama dan moral Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja.....	66
Tabel 4.2. Data Perkembangan Nilai agama dan moral Anak pada Tahap Pra Tindakan.....	67
Tabel 4.3. Prosentase Nilai Agama Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke I Siklus I	72
Tabel 4.4. Data Perkembangan Nilai agama Anak pada Tahap Pertemuan ke I Siklus ke I	73
Tabel 4.5. Prosentase Nilai agama Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke II Siklus I.....	78
Tabel 4.6. Data Perkembangan Nilai agama dan moral Anak pada Pertemuan ke II Siklus I.....	79
Tabel 4.7. Prosentase Nilai Rata-Rata Agama Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke I dan II Siklus I.....	81
Tabel 4.8. Data Perkembangan Nilai Agama pada Pertemuan ke II dan II Siklus I	82

Tabel 4.9.	Prosentase Nilai Kasih Sayang dan Kesetiaan Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke I Siklus II	86
Tabel 4.10.	Data Perkembangan Nilai Moral Anak pada Tahap Pertemuan ke I Siklus ke I	88
Tabel 4.11.	Prosentase Nilai Kasih Sayang dan Kesetiaan Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke II Siklus II	92
Tabel 4.12.	Data Perkembangan Nilai Moral Anak pada Tahap Pertemuan ke II Siklus ke I	93
Tabel 4.13.	Prosentase Nilai Rata-Rata Moral Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke I dan II Siklus I.....	96
Tabel 4.14.	Data Perkembangan Nilai Agama pada Pertemuan ke II da II Siklus I	97

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pancasila dijadikan sebagai dasar negara dan menjadi dasar dalam penyelenggaraan berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia dari sisi sistem didasari oleh Pancasila (Semadi, 2019). Hal itu menjadikan penyelenggaraan layanan pendidikan dari tingkat makro, meso dan mikro didasari oleh Pancasila (Rusnaini et al., 2021).

Penyelenggaraan pendidikan di setiap jenjang mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pun didasari oleh Pancasila. Pada lembaga PAUD, Pancasila pun dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan kurikulum. Kehadiran Pancasila dalam pengembangan kurikulum PAUD semakin kuat ketika terbit dan diberlakukan Kepmendikbudristek RI Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Kebijakan dari pemerintah tersebut menjadi dasar dalam implementasi kurikulum merdeka di jenjang PAUD. Dengan kurikulum merdeka pemerintah mengharapkan agar setiap lembaga PAUD mampu melaksanakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (5P). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila bertujuan untuk memperkuat upaya pencapaian profil pelajar Pancasila yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan atau Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak untuk PAUD. Pada proyek tersebut diinternalisasikan enam dimensi pelajar Pancasila yang meliputi : (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan

berakhlak mulia; (2) Berkebhinekaan global; (3) Bergotong-royong; (4) Mandiri; (5) Bernalar kritis; dan (6) Kreatif (Susilawati et al., 2021).

Berdasarkan Kepmendikbudristek RI Nomor 56 Tahun 2022, setiap lembaga PAUD diberi kewenangan untuk mendesain sendiri berbagai program untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila secara fleksibel baik dari segi muatan, kegiatan, dan waktu pelaksanaan. Hal itu menjadikan keberlangsungan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dari sisi implementasinya sangat dipengaruhi oleh kompetensi manajerial kepala PAUD. Namun sayangnya, belum semua kepala PAUD memiliki kompetensi manajerial yang kuat. Kompetensi manajerial merupakan kemampuan dalam mengoperasikan suatu organisasi oleh seorang pemimpin agar tujuan organisasinya tercapai (Orobia et al., 2020).

Untuk memudahkan pelaksanaan tersebut, guru perlu memahami cara menyusun modul proyek yang meliputi pemilihan topik/tema, memperhatikan pemilihan dimensi, elemen dan sub elemen profil pelajar Pancasila sesuai kebutuhan peserta didik (Rizal, 2022). Penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila harus memperhatikan empat prinsip, yaitu bersifat holistik, kontekstual, berpusat pada anak, dan eksploratif (Sunanda & Pratama, 2023). Dalam pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila peserta didik didorong untuk memperkuat karakternya dan memperoleh pengalaman belajar di luar kelas dengan mempelajari tema atau permasalahan penting. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat mengambil langkah-langkah yang

diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut sesuai dengan proses belajar dan kebutuhan peserta didik (Daga et al., 2022).

Salah satu metode dalam pembelajaran profil pelajar pancasila adalah dengan bermain. Bermain merupakan sebuah kegiatan sandiwara dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Bermain dapat dilakukan dimanapun, oleh siapapun, menggunakan apapun, dan kapanpun bebas tidak memiliki ketentuan. Khusus bagi anak usia dini, bermain sama halnya seperti bekerja pada orang dewasa, yaitu untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Anak usia dini menjadi makhluk paling sibuk dengan bermain. Hal ini penting, sebagai salah satu bentuk stimulasi perkembangan anak. Melalui bermain anak secara tidak langsung banyak belajar untuk hidupnya di masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Anak banyak belajar melalui bermain, dikarenakan saat kegiatan bermain, anak merasa rileks, bahagia jauh dari tekanan, sehingga mampu mengoptimalkan seluruh kemampuan belajarnya (Dewi, 2022). Sedangkan permainan merupakan aktivitas bermain menggunakan aturan sesuai kesepakatan para pemainnya. Aturan dalam sebuah permainan merupakan sarana pengalaman belajar bagi anak. Bermain dan permainan menjadi bagian penting dalam proses belajar anak (Arum et al., 2021).

Artikel yang ditulis oleh Hasni (2024) dengan judul “Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia Dini sebagai Wujud Pendidikan Karakter menunjukkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa enam dimensi pada Profil Pelajar Pancasila secara umum telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat beberapa faktor penghambat seperti tahapan

penyesuaian penerapan kurikulum merdeka di sekolah yang masih berlangsung, serta perlunya penyesuaian pemahaman guru terhadap proyek pelajar Pancasila ini. Di sisi lain, terdapat dukungan dari sejumlah sekolah penggerak dalam Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia dan Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia yang membantu sekolah untuk mengimplementasikan proyek pelajar Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan materi ajar yang lebih baik pada penelitian selanjutnya, khususnya dalam konteks penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

Hasil pengamatan dilapangan terhadap siswa tampak beberapa siswa menunjukkan sikap kurang sopan, mudah marah, tidak mau berbagi dan beberapa anak berkata kasar, anak kadang bertengkar dengan teman-temannya, sehingga terkadang terjadi konflik dengan teman-temannya, anak tidak mau menurut dengan perkataan guru di kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Agama dan Moral Anak 3-4 tahun Melalui Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan Bermain di KB. Permata Hati Samboja

B. Diagnosa Permasalahan Kelas

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka diagnose permasalahan kelas adalah:

1. Nilai-nilai karakter yaitu moral dan agama anak masih kurang baik seperti berkata kasar, mudah marah, kurang sopan dan tidak mau berbagi dengan teman-temannya.
2. Proses belajar mengajar anak masih kurang interaktif dan menyenangkan sehingga pembelajaran terasa monoton, selama pembelajaran anak tidak focus mendengarkan semua arahan guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah tersebut di atas, akan diajukan rumusan masalah adalah bagaimana upaya meningkatkan nilai-nilai moral dan agama anak 3-4 tahun melalui implementasi profil pelajar pancasila dalam kegiatan bermain di KB. Permata Hati Samboja ?.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan nilai-nilai moral dan agama anak 3-4 tahun melalui implementasi profil pelajar pancasila dalam kegiatan bermain di KB. Permata Hati Samboja

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan tentang upaya meningkatkan nilai-nilai moral dan agama anak 3-4 tahun melalui implementasi profil pelajar pancasila dalam kegiatan bermain di KB. Permata Hati Samboja. Dengan terciptanya

suasana belajar yang menyenangkan maka siswa akan dengan mudah menerima pelajaran.

- b. Menambah pengetahuan tentang peningkatan nilai-nilai moral dan agama anak.
- b. Kegiatan pembelajaran bermain menjadi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

2. Manfaat secara Praktis

a. Manfaat bagi siswa

1) Meningkatkan kualitas siswa dalam KBM.

Siswa akan memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya karena siswa akan menikmati suasana belajar.

2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Suasana belajar dengan menggunakan metode bermain akan memberikan motivasi siswa untuk ikut serta dalam proses belajar-mengajar.

3) Meningkatkan keterbukaan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, dan bermutu.

Setiap siswa menginginkan dirinya memaksimalkan proses belajar mengajar kerana siswa merasakan manfaat dan kualitas pembelajaran tersebut.

4) Meningkatkan keberanian siswa dalam kegiatan apresiasi sastra.

Suasana belajar yang menyenangkan menumbuhkan keberanian siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun dan mengembangkan program pembelajaran dan strategi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengadakan penelitian, menemukan inovasi baru dalam menentukan metode pembelajaran.
- 4) Memotifasi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang lebih efektif.
- 5) Memudahkan guru dalam mentransformasi materi pada siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- 2) Sebagai acuan bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang bervariasi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Nilai-nilai Karakter Profil Pancasila

a. Pengertian Karakter

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa Yunani Charrassein yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Sedangkan dalam kamus Inggris-Indonesia karakter berasal dari kata character yang berarti watak, karakter atau sifat (Echols & Shadily, 2020).

Samani & Hariyanto (2022) memaknai karakter sebagai nilai-nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan yang membedakan dengan orang lain, serta diwujudkan dengan sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Dari beberapa definisi tersebut diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (kognitif) tentang mana yang benar dan yang salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (psikomotor). Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik bukan hanya melibatkan aspek pengetahuan yang baik (*moral knowing*), akan tetapi juga merasakan hal baik (*moral feeling*) dan

perilaku yang baik (*moral action*). Secara terminologis, makna karakter dikemukakan oleh Thomas Lickona yang mendefinisikan karakter sebagai “*A reliable disposition to respond to situations in a morally good way.*” Selanjutnya, Lickona menambahkan, “*Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*”. Karakter mulia (*good character*), dalam pandangan Lickona, meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa karakter identik dengan akhlak, sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, dengan diri sendiri, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan akhlak (karakter) pada diri seseorang, jika kehendak itu diwujudkan dalam bentuk pembiasaan sikap dan perilaku (Witarsa & Ruhyana, 2021).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Menurut Aqib, pendidikan karakter bisa diartikan sebagai sebuah bantuan sosial agar individu dapat bertumbuh dalam menghayati kebebasannya dalam hidup bersama dengan orang lain dalam dunia; pendidikan karakter bertujuan membentuk setiap pribadi menjadi insan yang berkeutamaan, pendidikan karakter sebagai sebuah pedagogi memiliki tujuan agar setiap pribadi semakin menghayati individualitasnya, mampu menanggapi kebebasan yang dimilikinya sehingga ia dapat semakin bertumbuh sebagai pribadi maupun sebagai warga negara yang bebas dan bertanggung jawab.

Witarsa & Ruhyana (2021) Pendidikan karakter pada intinya membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Balitbang Kemendiknas, 2011: 2). Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan

mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Samani & Hariyanto, 2022:45).

Pendidikan karakter merupakan bentuk penanaman nilai-nilai karakter kepada seluruh warga sekolah dengan meliputi bagian pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, orang lain, lingkungan maupun bangsa sehingga menjadi pribadi yang lebih baik (Rachmadyanti, 2022). Karakter peserta didik akan terbentuk melalui latihan-latihan atau pembiasaan. Penerapan pendidikan karakter tidak hanya sekedar pada transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi dengan menanamkan nilai-nilai seperti jujur, tanggungjawab, disiplin, mandiri dan toleransi pada peserta didik (Sianturi, 2020). Nilai karakter merupakan salah satu upaya dalam membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas dan intelektual secara optimal (Muryaningsih & Mustadi, 2021).

Karakter merupakan kepribadian atau akhlak seseorang yang digunakan sebagai landasan dalam menentukan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Nucci & Narvaez (2020) menegaskan, karakter yang terdapat dalam diri seseorang dapat membentuk moral seseorang. Karakter baik akan membentuk moral yang baik, begitu juga sebaliknya. Oleh sebab itu, pengembangan nilai-nilai karakter perlu mendapat perhatian yang serius oleh guru bimbingan dan konseling agar karakter

dalam diri siswa dapat berkembang dengan baik (Mardikarini dan Suwarjo, 2020).

Pengembangan karakter pada diri seseorang akan membedakan seseorang dengan yang orang lain. Bohlin (2022) mengungkapkan bahwa:

“Character is that distinctive mark of our person, the combination of these distinguishing that make us who we are. Character is deeper than appearance and reputation and contitues more than our personality or temperament.”

Pendapat tersebut menguatkan bukti bahwa karakter merupakan ciri khas dari diri seseorang yang menjelaskan siapa diri kita, dan membedakan diri kita dari orang lain (Mardikarini dan Suwarjo, 2020).

Pengembangan atau pendidikan karakter kepada seseorang akan lebih tertanam jika dilakukan sejak dini. Salah satu tempat pengembangan nilai-nilai karakter yang baik adalah melalui sekolah (Mardikarini dan Suwarjo, 2020). Kunci keberhasilan individu terletak pada karakter yang dimilikinya. Karakter merupakan nilai-nilai dalam perilaku individu yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, individu dengan diri sendiri, individu dengan sesama manusia, individu dengan lingkungan serta individu dengan kebangsaan yang diwujudkan ke dalam pikiran, perasaan, perkataan serta perbuatan berdasarkan norma-norma yang berlaku yakni norma agama, hukum, tata karma, budaya dan adat istiadat.

Haryati (2020) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Hal ini meliputi keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi dan

berbagai hal terkait lainnya. Karakter akan mempengaruhi perkembangan emosi sosial peserta didik, jika karakter peserta didik rendah maka rendah pula tingkat perkembangan emosi sosialnya, hal ini akan menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, tidak bisa mengontrol dirinya sendiri serta kesulitan berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Mengingat pentingnya penanaman nilai karakter diusia remaja yang penuh gejolak dan masa remaja merupakan masa transisi dan dalam proses pencarian jati diri maka upaya penanaman nilai karakter perlu dilakukan. Oleh karena itu, peran bimbingan dan konseling perlu dioptimalkan sebagai strategi penanaman nilai-nilai karakter peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru atau pendidik yang membentuk dan menanamkan nilai karakter kepada seluruh peserta didik, sedangkan karakter merupakan perilaku dan sikap yang tampak pada setiap individu yang terbentuk dari hasil interaksi dan perkembangan dan diyakini digunakan sebagai landasan dalam cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak sehingga menghasilkan pribadi yang berakhlak dan bermoral baik.

b. Nilai Dasar Karakter

Nilai berasal dari bahasa latin *vale're* artinya berguna, mampu akan, berdaya, berlaku, sehingga nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang. Nilai adalah kualitas suatu hal yang menjadikan hal itu

disukai, diinginkan, dikejar, dihargai, berguna dan dapat membuat orang yang menghayatinya menjadi bermartabat. Nilai itu lebih dari sekedar keyakinan, nilai selalu mengangkut pola pikir dan tindakan, sehingga ada hubungan yang amat erat antara nilai dan etika. Nilai merupakan referensi yang tercermin dari perilaku seseorang, sehingga seseorang akan melakukan atau tidak melakukan sesuatu tergantung pada sistem nilai yang dipegangnya. Nilai tidak selalu sama bagi seluruh warga masyarakat, karena dalam suatu masyarakat sering terdapat kelompok-kelompok yang berbeda secara sosio-ekonomis, politik, agama, etnis, budaya, dimana masing-masing kelompok sering memiliki sistem nilai yang berbeda-beda. Dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan alat untuk mengukur kualitas kumpulan sikap dan perasaan yang diwujudkan melalui perilaku sosial yang tampak di kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Melalui pendidikan karakter peserta didik diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Menurut Zubaedi (2020), ada lima tujuan pendidikan karakter yaitu:

- 1) Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa.
- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan.
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan (Cahyaningrum, 2023).

Pentingnya pendidikan karakter bagi peserta didik merupakan suatu keperluan yang tidak terbantahkan lagi. Tidak ada aturan baku dan mutlak untuk menanamkan pendidikan karakter tersebut terhadap peserta didik. Namun, seorang guru dituntut agar dapat mendesain secara baik dan sungguh-sungguh dengan berbagai cara sehingga nilai agama dan moral tersebut dapat menjadi perilaku permanen bagi peserta didik dikemudian hari (Zubaedi, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan karakter untuk meningkatkan mutu pendidikan, membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, mengembangkan perilaku dan kebiasaan pribadi yang

baik di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat, serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam untuk menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif dan religius.

2. Profil Pelajar Pancasila

a. Pengertian Pancasila

Secara etimologis, Pancasila berasal dari bahasa Sansekerta yaitu “panca” yang berarti lima dan “sila” yang mempunyai dua arti: a) “syilla” adalah aturan tingkah laku yang dapat dipandang baik dan normal; b) “syila” yang berarti sebuah asas, dasar ataupun sendi. Pancasila secara etimologis adalah lima dasar atau aturan sebuah tingkah laku yang penting (Wandani & Dewi, 2021).

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang berisi tentang nilai-nilai penting yang digunakan untuk pedoman dalam bernegara. Pancasila mempunyai kedudukan yang sangat penting, tokoh besar di Indonesia. selain merupakan dasar negara, Pancasila juga dirumuskan oleh tokoh Pancasila sebagai dasar negara menjelaskan bahwa nilai-nilai yang terkandung menjadi dasar atau pedoman masyarakat Indonesia. Nilai Pancasila pada dasarnya adalah nilai-nilai filsafat yang dijadikan aturan dan dasar dari norma-norma yang berlaku di Indonesia. Pada masa sekarang, perlu diperkuat lagi tentang kedudukan Pancasila sebagai dasar negara karena sudah banyak salah faham terkait Pancasila yang sebagai dasar negara (Ningsih, 2021).

Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila harus diajarkan dengan benar kepada jenjang sekolah maupun perguruan tinggi. Pancasila dalam bahasa Sansekerta yaitu lima dasar yang digunakan dalam aturan tingkah laku. Selain itu, Pancasila juga menjadi filsafat bangsa Indonesia dalam aturan yang berlaku di Indonesia. Kedudukan Pancasila pada zaman sekarang sudah mulai tergantikan, oleh karena itu Pancasila harus dikenalkan kepada anak mulai usia dini. Hal ini bisa diwujudkan dengan nilai-nilai Pancasila dimasukkan ke dalam jenjang pendidikan.

b. Pengertian Profil Pelajar Pancasila

Pelajar Pancasila merupakan bentuk pelajar Indonesia sebagai pelajar yang memiliki kompetensi global dan mempunyai perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Irawati et al., 2022). Nadiem Anwar Makarim (2021) dalam Yanti & Janattaka (2025) mengatakan bahwa penguatan pendidikan karakter peserta didik dapat dilaksanakan melalui berbagai kebijakan yang dibuat oleh Kemendikbud, yaitu dengan mewujudkan Pelajar Pancasila. Sebagaimana visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kemendikbud Tahun 2020-2024 bahwa Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Nadiem Anwar Makarim (2021) dalam Yanti & Janattaka (2025) mengatakan bahwa Pelajar Pancasila memiliki enam ciri utama, yaitu:

beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berkhlahk mulia, berkhebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Rahayuningsih, 2021).

Profil Pelajar Pancasila adalah profil pelajar yang mempunyai karakter dan kompetensi untuk menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila peserta didik . Profil pelajar Pancasila dirumuskan sejalan dengan tujuan pemerintah untuk mencetak peserta didik yang memiliki kompetensi yang bersumber dari kerangka pendidikan yang berlaku di Indonesia.

c. Tujuan Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah bentuk dari visi dan misi Presiden untuk menjadikan Indonesia menjadi negara yang maju, berdaulat, mandiri serta mempunyai kepribadian yang baik. Profil Pelajar Pancasila memiliki tujuan dalam mempererat nilai-nilai luhur Pancasila pada setiap diri seseorang (Safitri et al., 2022).

Pada abad ke-21, setiap individu harus memiliki keterampilan seperti *creative thinking, critical thinking, communication, dan collaboration*. Yang dimana, seseorang harus memiliki sifat yang kreatif, mampu berpikir kritis, berinteraksi dengan baik serta mampu kerjasama dengan baik (Rudiawan, 2022).

Tujuan dicanangkan Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah upaya pemerintah dalam menyiapkan dan menentukan alur generasi penerus bangsa. Hal ini didasari karena telah tergerusnya budaya perilaku yang baik serta lunturnya nilai-nilai Pancasila.

d. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

- 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia. Secara bahasa, iman adalah membenarkan. Menurut istilah, iman adalah seseorang yang meyakini dengan mengucap secara lisan dan menerapkan dalam sebuah perbuatan (Thalib, 2022).

Beriman berasal dari kata “iman” yang mempunyai arti sebuah kepercayaan yang teguh, yang diwujudkan dengan kepatuhan serta penyerahan jiwa dan iman mempunyai tanda yaitu mengerjakan apa yang dikehendaki oleh iman itu. Bertakwa berasal dari kata “takwa” yang berarti takut. Takwa mempunyai pengertian luas selain takut, takwa juga berarti memelihara diri dari siksaan Allah dengan mengikuti seluruh perintahnya dan menjauhi larangannya (Aprilia & Nasrulloh, 2023).

Takwa adalah sebuah sikap yang dilandasi oleh kesadaran penuh bahwa Allah bersama kita dan mengawasi kita, sehingga hanya berbuat hal yang diperbolehkan oleh Allah dan menjauhi larangannya. Berakhlak mulia berasal dari akhlak. Akhlak selalu berhubungan dengan budi pekerti atau kelakuan. Akhlak juga diartikan sebagai sebuah kondisi mental yang menjadikan orang tersebut mempunyai keberanian, semangat, dan sebagainya (Mahmud, 2023).

Akhlak adalah sifat yang dimiliki oleh seseorang yang dicapai setelah berulang-ulang membiasakan diri melakukan. Kemendikbudristek (2025) menyatakan unsur kunci beriman,

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia antara lain :

- a) Akhlak beragama
- b) Akhlak pribadi
- c) Akhlak kepada manusia
- d) Akhlak kepada alam
- e) Akhlak bernegara Dalam hal ini, peserta didik mempunyai akhlak dalam menjalin hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, mengetahui ajaran agama yang diyakini serta menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Pelajar Pancasila memahami maksud moralitas, spiritualitas, memiliki kecintaan terhadap agama, manusia serta alam.

e. Nilai-Nilai Karakter Pancasila

Menurut Megawangi (2019), ada 9 (sembilan) pilar karakter yang merupakan nilai-nilai luhur universal (lintas agama, budaya dan suku). Adapun muatan nilai-nilai 9 pilar karakter ini adalah :

Tabel 2.1. Pilar Nilai Karakter Pancasila

No.	Pilar Karakter	Dimensi Karakter	Indikator Perilaku yang Merefleksikan Karakter
1	Cinta Tuhan dan segenap ciptaannya	Konsep Bersyukur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga keindahan alam ciptaan Allah swt. 2. Menanam Benih Tanaman di lingkungan tempat tinggal 3. Berdoa kepada Allah swt. 4. Berdoa meminta perlindungan Allah swt. 5. Bersyukur atas keadaan atau kesehatan yang diberikan

			6. Mensyukuri makanan yang dimiliki
		Konsep Kasih sayang dan kesetiaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyayangi orangtua 2. Menyayangi adik 3. Menyayangi keluarga 4. Berbuat baik kepada teman 5. Berbuat baik kepada tetangga 6. Menjaga ketenangan lingkungan 7. Bersikap baik terhadap hewan 8. Menyayangi hewan 9. Merawat tanaman 10. Tidak merusak pepohonan 11. Menyayangi lingkungan 12. Memelihara sekolah dan lingkungannya 13. Menjaga kebersihan taman 14. Memungut paku di jalan 15. Menggunakan air dengan bijak 16. Tidak membuang sampah ke sungai 17. Menggunakan dengan bijak 18. Refleksi tentang apa yang menyebabkan pencemaran udara
2	Mandiri, disiplin dan tanggung jawab	Merefleksi dan membiasakan perilaku mandiri, disiplin dan tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makan sendiri 2. Pakai baju sendiri 3. Pakai sepatu sendiri 4. Menggosok gigi sendiri 5. Merapikan kamar sendiri 6. Tidak menyeberang jalan sendiri 7. Tidak menyalakan api sendiri 8. Tidak menggunakan pisau tanpa pengawasan orangtua/orang dewasa
3	Jujur, amanah dan berkata bijak	Mengajari anak untuk selalu berkata jujur, bersikap amanah, dan berkata bijak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatakan sesuatu sesuai kenyataan 2. Tidak berkata bohong 3. Senang bercerita tentang kejujuran 4. Tidak mengambil barang orang lain 5. Tidak menukar miliknya dengan milik orang lain tanpa izin

			6. Amanah ketika diberi kepercayaan 7. Menepati janji 8. Menyampaikan pesan atau titipan barang orang lain 9. Bijak menjaga perasaan teman 10. Tidak menyakiti orang lain 11. Mengingatkan teman dengan bijak 12. Tidak menyebutkan kekurangan orang lain di depan umum
4	Hormat, santun dan Pendengar yang baik	Aktivitas membiasakan anak hormat, santun dan menjadi pendengar yang baik dalam keseharian	1. Anak terbiasa mengucapkan terima kasih, maaf, tolong dan permisi 2. Sopan dan santun dalam berbicara baik pada teman, guru dan orangtua 3. Memperhatikan orang yang berbicara 4. Tidak memotong pembicaraan orang lain
5	Dermawan, suka menolong dan kerjasama	Aktivitas membiasakan anak untuk dermawan, suka menolong dan kerjasama dengan orang lain	1. Berbagi makanan, mainan dengan teman atau orang lain 2. Suka memberi sedekah 3. Meminjamkan alat tulis kepada teman 4. Kerjasama membersihkan kelas dan halaman sekolah
6	Percaya diri dan kreatif dan pantang menyerah	Aktivitas membiasakan anak untuk selalu percaya diri, kreatif dan pantang menyerah	1. Anak percaya diri masuk kelas 2. Percaya diri dalam melakukan tugas baik secara mandiri atau kelompok 3. Berani memimpin doa di kelas 4. Menciptakan ide dan membuat karya sendiri 5. Menyelesaikan tugas sendiri secara tuntas
7	Pemimpin baik dan adil	Membiasakan aktivitas yang bermanfaat bagi diri dan orang lain serta selalu bersikap adil	1. Menjaga adik dengan baik 2. Mengatur diri sendiri 3. Menjadi contoh yang baik bagi temantemannya 4. Melindungi teman dari bahaya 5. Melakukan yang terbaik bagi orang lain

			6. Menunggu antrian 7. Memperlakukan teman secara adil 8. Membela yang benar
8	Baik dan rendah hati	Memberikan contoh dan Membiasakan anak selalu berbuat baik dan rendah hati	1. Bersikap baik kepada teman dan orang lain 2. Bertepuk tangan ketika temannya tampil 3. Menolong teman dan orang lain 4. Memberi tempat duduk kepada yang membutuhkan 5. Menyayangi hewan
9	Toleran, cinta damai dan bersatu	Membiasakan a anak untuk toleran, cinta damai dan Bersatu	1. Berteman dan bermain dengan siapa saja tanpa membedakan 2. Tidak menertawakan dan mengejek teman 3. Menghargai teman yang beribadah 4. Sabar saat menunggu 5. Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain

Ada empat nilai inti yang diharapkan menjadi landasan pendidikan karakter yaitu :

Tabel 2.2 Nilai-Nilai Turunan dari Nilai-Nilai Inti (*Core Values*)

No.	Nilai-Nilai Inti	Nilai-Nilai Turunan
1	Personal	
	Jujur	Kesalehan, keyakinan, iman dan takwa, integritas, dapat menghargai diri sendiri, dapat menghormati sang pencipta, pertanggungjawaban, ketulusan hati, sportivitas, amanah
	Cerdas	Analitis, akal sehat, kreativitas, kekritisian, inovatif, inisiatif, suka memecahkan masalah, produktivitas, kepercayaan diri, kontrol diri, disiplin diri, kemandirian, ketelitian, kepemilikan visi
2	Sosial	
	Peduli	Penuh kasih sayang, perhatian, kebijakan, kewarganegaraan, keadaban, komitmen, keharuan, kegotongroyongan, kesantunan,

		rasa hormat, demokratis, kebijaksanaan, disiplin, empati, kesetaraan, suka memberi maaf, persahabatan, kesahajaan, kedermawanan, kelemahlembutan, pandai berterima kasih, pandai bersyukur, suka membantu, suka menghormati, keramahtamahan, kemanusiaan, kerendahan hati, kesetiaan, kelembutan hati, moderasi, kepatuhan, keterbukaan, kerapian, patriotisme, kepercayaan, kebanggaan, ketepatan waktu, suka menghargai, punya rasa humor, kepekaan, sikap berhemat, kebersamaan, toleransi, kebijakan, kearifan
	Tangguh	Kewaspadaan, antisipatif, ketegasan, kesediaan, keberanian, kehati-hatian, kerianggan, suka berkompetisi, keteguhan, bersifat yakin, keterandalanan, ketepatan hati, keterampilan dan kecekatan, rajin, dinamis, daya upaya, ketabahan, antusias, luwes, ceria, sabar, tabah, ulet, suka mengambil resiko, beretos kerja.

f. Indikator Nilai-Nilai Karakter Profil Pelajar Pancasila anak usia 3-4 tahun

Indikator Profil Pelajar Pancasila (PPP) untuk anak usia 3-4 tahun berfokus pada pondasi dasar melalui kegiatan bermain dan interaksi, seperti mulai mengerti baik-buruk (Religius/Berakhlak Mulia), meniru gerakan ibadah, mengucapkan doa pendek, menunjukkan rasa ingin tahu tinggi, mau bekerja sama sederhana (Gotong Royong), mengeksplorasi diri dan lingkungan (Kreatif, Mandiri), serta mulai mengenal perbedaan (Berkebhinekaan Global). Ini ditunjukkan melalui pemahaman perintah sederhana, meniru, bermain peran, dan eksplorasi fisik-motorik, yang menjadi dasar pengembangan karakter lebih lanjut (Megawangi, 2019)

Menurut Megawangi (2019) Indikator Berdasarkan Dimensi PPP
(Usia 3-4 Tahun)

- a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:
 - 1) Mengenal perilaku baik-buruk/sopan-tidak sopan.
 - 2) Meniru gerakan ibadah sederhana dan mengucapkan doa pendek.
 - 3) Menunjukkan rasa sayang pada ciptaan Tuhan.
- b. Berkebhinekaan Global:
 - 1) Mulai mengenali perbedaan diri dan orang lain (warna kulit, rambut, dll.).
 - 2) Menunjukkan rasa bangga terhadap budaya dan identitas diri.
- c. Gotong Royong:
 - 1) Mau berbagi mainan atau alat dengan teman.
 - 2) Menunjukkan sikap peduli dan suka menolong teman saat bermain.
 - 3) Membantu merapikan mainan setelah bermain bersama.
- d. Mandiri:
 - 1) Mampu melakukan kegiatan sendiri (makan, minum, ke toilet) dengan bimbingan.
 - 2) Menunjukkan rasa ingin tahu dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar.
 - 3) Bangga pada hasil karyanya sendiri (gambar, balok susun).
- e. Kreatif:
 - 1) Mengeksplorasi berbagai media (warna, bentuk, suara) saat bermain.

2) Menunjukkan imajinasi tinggi dalam bermain peran (berpura-pura menjadi dokter, koki).

f. Bernalar Kritis (Dasar):

1) Memahami dan merespons perintah sederhana (contoh: "jangan sentuh kompor").

2) Mulai membandingkan dan mengelompokkan benda sederhana.

3. Metode Bermain Sambil Belajar

Cara belajar anak berbeda dengan orang dewasa sehingga pembelajarannya pun harus dilakukan dengan strategi yang berbeda. Belajar bagi seorang anak memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, di antaranya yaitu bermain sambil belajar, belajar alamiah, dan membangun sendiri pengetahuannya. Salah satu fungsi penting dari permainan adalah berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk menyelesaikan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain dianggap sebagai orientasi yang memberi individu kemampuan untuk menerapkan sebagian besar dari dirinya dimana pengalaman main-main dengan objek dan prosedur untuk masalah kehidupan nyata yang tidak muncul dalam situasi permainan asli. Hal ini sesuai dengan pandangan para ahli konstruktivisme mengenai belajar pada anak yang memunculkan kemampuan untuk membangun pengetahuannya dengan bermain melalui eksplorasi yang dilakukan terhadap objek yang ditemui dan interaksi yang dilakukannya (Mulyasa, 2023).

Pendidikan anak usia ini penting dilakukan, karena banyak hasil riset dan penelitian yang membuktikannya. Hasil kajian membuktikan bahwa pendidikan yang diberikan sejak dini berpengaruh signifikan terhadap perkembangan otak, kesehatan, kehidupan sosial dan ekonomi, serta kesiapan bersekolah. Hasil penelitian ini setidaknya menyadarkan berbagai pihak bahwa pendidikan dasar yang hanya mewajibkan anak usia SD dan SLTP untuk bersekolah perlu dikaji kembali; agar dapat menyentuh hakikat dan makna pendidikan yang sesungguhnya. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan untuk menjadikan pendidikan anak usia dini (TK/RA) sebagai pendidikan yang wajib diikuti oleh seluruh anak bangsa sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini penting, mengingat hasil penelitian tentang perkembangan otak bahwa sampai usia 4 tahun tingkat kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh setelah berusia 8 tahun. Dengan demikian, jika pendidikan baru dilakukan pada anak ketika mencapai usia 6 atau 7 tahun (Sekolah Dasar), stimulasi lingkungan terhadap fungsi otak yang sebagian besar telah berkembang, akan terlambat pengembangannya sehingga tidak dapat berfungsi dengan baik.

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak.

Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok) (Montolalu, 2024).

a. Pengertian Metode Bermain Sambil Belajar

Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Sebagai implikasi tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran pada anak adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efektif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan suatu dari permainan itu

dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain, keduanya mengajak anak untuk mengenal lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif (Montolalu, 2024).

Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Conny R. Semiawan seperti di kutip oleh Sabil Risaldy mengemukakan bahwa: Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek (Sudrajat et al., 2024).

Setiap anak memiliki bakat kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu di pupuk sejak dini. Bila bakat kreativitas anak tidak di pupuk, maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam dan tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat

merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini (Sudrajat et al., 2024).

Menurut Hughes dikutip oleh Ismail seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play and Development* mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada 5 unsur didalamnya yaitu:

- 1) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan,
- 2) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh atau pun memaksa.
- 3) Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- 4) Menghayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- 5) Melakukan secara aktif dan sadar (Sudrajat et al., 2024).

Selain itu Freman dan Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Sudrajat et al., 2024).

Menurut Hurlock dikutip oleh Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, sehingga bermain sangat relevan, efektif, dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Perkembangan anak yang ingin dicapai melalui permainan ini secara terperinci meliputi:

- 1) Nilai diri dan percaya diri
- 2) Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama
- 3) Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif.
- 4) Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri.
- 5) Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya.
- 6) Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya.
- 7) Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah.

8) Rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi (Musfiroh, 2022).

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain merupakan kegiatan yang di dalamnya siswa terlibat dalam suatu permainan dengan aturan yang mengikat, sehingga kegiatan belajar mengajar masih tetap dalam kendali guru. Bermain, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif (Musfiroh, 2022).

Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berfikir tentang hasil akhir karena proses lebih penting dari pada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karena anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang

dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain mengacu pada beberapa teori bermain yang dikemukakan para ahli. Pengertian bermain tidak dapat dilepaskan dari sudut pandang teori yang mendasari fungsinya. Teori - teori tentang permainan anak menurut para ahli Psikologi adalah:

1) Teori Herbert Spencer

Teorinya bernama teori kelebihan tenaga. Ia berpendapat bahwa anak itu harus bermain, karena di dalam diri anak tersimpan tenaga lebih, sehingga harus disalurkan.

2) Teori Lazarus

Teorinya disebut teori istirahat. Anak bermain agar tenaganya pulih kembali. Misalnya karena payah belajar terus-menerus, maka anak anak harus beristirahat untuk bermain-main.

3) Teori Kari Gross

Teorinya bernama teori biologi. Anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk masa depannya. Seperti halnya dengan anak-anak binatang yang bermain latihan untuk mencari makan maka anak manusia pun bermain untuk melatih organorgan jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depannya. Misalnya: si Ayu bermain boneka, oleh karena ia nanti akan memelihara anaknya. Si Zaqi sebagai petani

bermain mencangkul, membajak agar sesudah besar ia cakap untuk menggunakan alat-alat pertanian itu.

4) Teori Stanley Hall

Teorinya dinamakan teori rekapitulasi. Artinya anak-anak itu bermain. oleh karena ia harus mengulang perkembangan hidup manusia yang berbeda-beda ini secara singkat. Karena di dalam perkembangan hidupnya manusia itu mengalami beberapa tingkat, yaitu tingkat berburu, bertani, berdagang. Maka tingkatan-tingkatan itu diulangi oleh anak-anak dalam permainannya. Dan anak-anakpun bermain, berburu, bertani, dan berdagang.

5) Teori Karl Buhler

Teorinya disebut teori fungsi. Anak-anak bermain oleh karena melatih fungsifungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya dan dengan permainan itu anak akan mengalami perkembangan yang maksimal.

6) Teori Kohnstamm

Teorinya dapat diartikan teori kepribadian. Anak-anak bermain oleh karena di dalam permainan itu mereka berada dalam suasana yang bebas, sehingga ada kesempatan untuk menunjukkan kepribadiannya sebagai individu maupun kepribadiannya sebagai anggota Masyarakat (Musfiroh, 2022).

Pada kegiatan pembelajaran membaca, anak-anak lebih percaya diri untuk mencoba membaca suatu teks cerita secara bergantian. Dengan

diselingi permainan dalam kegiatannya, anak-anak tidak merasa stress tentang apa yang sedang mereka lakukan. Pada kegiatan berhitung dengan metode belajar sambil bermain kecerdasan logika matematika sudah mulai terlihat saat permainan berhitung jumlah anggota dilakukan. Sedangkan untuk kegiatan mewarnai, anak-anak lebih kreatif dengan berani menggunakan warna yang tidak biasanya digunakan oleh suatu objek. Seperti misalnya menggunakan warna hijau untuk mewarnai sapi dan menggunakan warna kuning untuk mewarnai awan. Pembelajaran pada hakikatnya memiliki tujuan memperoleh pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku anak bertambah baik dari sisi kuantitas maupun kualitas. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan dengan pendekatan saintifik atau ilmiah, dimana pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang mulai dari proses pengamatan, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan sehingga dapat mendorong perkembangan dan pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan anak hal tersebut selaras dengan yang dipaparkan oleh Kemdikbud (2015), bahwa pendekatan saintifik diyakini sebagai tian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan serta pengetahuan anak sebagai seorang pelajar.

b. Jenis-jenis Bermain

Jenis-jenis bermain yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain peran (Mulyasa, 2023).

1) Bermain Sosial

Dalam bermain sosial, gurulah yang mengamati cara bermain anak dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parterm mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan derajat partisipasi seorang dalam bermain; yaitu *unoccupied play* (tidak peduli), *solitary play* (soliter), *onlooker play* ((penonton), *parallel play* (pararel), *assosiative play* (asosiatif) dan *cooperative play* (kooperatif).

2) Bermain dengan Benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain. Tipe bermain dengan benda meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan.

3) Bermain Peran

Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubungan sosial. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.

c. Manfaat bermain bagi perkembangan anak

Sebagai seorang pendidik atau orang tua harus mampu membuat bentuk-bentuk bermain yang menarik sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini mengingat bahwa fase usia dini adalah tahapan paling menentukan bagi tumbuh kembang anak. Orang tua seringkali membebaskan anak ketika ingin bermain sehingga lepas kontrol. Akibatnya permainan yang dilakukan anak-anak tidak membawa manfaat bagi perkembangan kecerdasannya bahkan membahayakan

anak. Jika jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain dilakukan hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini bahkan dapat berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasan anak (Mulyasa, 2023).

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplin mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak. Yaitu:

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- 5) Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
- 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
- 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- 14) Bermain dapat distruktur secara akademis.
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup.

16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Mulyasa, 2023).

Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain (Yuliana & Tufail, 2025) antara lain:

- 1) Berfungsi untuk mengasah otot pikiran
- 2) Berfungsi mengasah panca indra
- 3) Berfungsi sebagai media terapi
- 4) Berfungsi untuk memacu kreatifitas
- 5) Berfungsi untuk melatih intelektual
- 6) Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru
- 7) Berfungsi untuk melatih empati.

d. Aspek Perkembangan yang dicapai dalam metode bermain sambil belajar

Ada dua pemikiran umum tentang bagaimana sebuah permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pertama yaitu anggapan bahwa bermain merupakan kontribusi untuk perkembangan kemampuan berpikir berdasarkan sifatnya yang eksperimental dan fleksibel. Manfaat dari sifat eksperimental ini dalam bermain adalah memberikan repertoar luas kepada keterampilan dan tanggapan anak, dan dengan pendekatan yang fleksibel digunakan untuk menyelesaikan tugas secara efektif atau masalah pemikiran yang berbeda. Cara kedua melihat hubungan antara

bermain dan kemampuan berpikir yang berbeda adalah dengan berfokus pada sifat simbolis, kepura-puraan yang menjadi ciri banyak permainan anak kecil. Hal ini telah dikemukakan oleh beberapa ahli, bahwa terdapat teori yaitu bahwa bermain berfungsi untuk memfasilitasi transisi anak dari proses pemikiran konkret ke abstrak. Telah dikemukakan bahwa representasi simbolik itu begitu sering diproduksi dalam bentuk permainan yang merupakan bagian dari proses yang dilalui seorang anak dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara abstrak (Wahyuni & Azizah, 2020).

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak (Latif et al., 2022) yaitu :

- 1) Perkembangan bahasa, dengan bermain memperkaya perbendaharaan kata dan melatih komunikasi anak.
- 2) Perkembangan moral, bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik. hal ini dapat dilakukan dengan pembiasaan-pembiasaan.
- 3) Perkembangan sosial dan emosional anak, sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan dasar untuk menjadi bagian dari kelompok. Dengan bermain anak dapat mengembangkan ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan, dan mematuhi aturan sosial. Bermain dengan orang lain memberikan

kesempatan kepada anak memahami orang lain, mengatur emosi dan mengendalikan diri serta membagi ide dengan orang lain.

- 4) Perkembangan fisik, Bila anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh dapat berkembang dan menjadi kuat baik dalam bentuk motorik kasar maupun motorik halus.
- 5) Perkembangan kognitif anak, dengan bermain diharapkan anak menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan pengetahuan lain sehingga merangsang perkembangan intelektualnya (Halemi, 2021).

e. Jenis-jenis permainan

- 1) Permainan gerak atau fungsi. Maksudnya ialah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.
- 2) Permainan destruktif. Yang dimaksud ialah bahwa anak bermain dengan merusakkan alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya itu, dan ia mencari rahasia di dalam permainannya itu. Stern dalam hal ini mengatakan bahwa dengan merusak itu si anak menemukan kesenangan.
- 3) Permainan konstruktif. Yang dimaksud ialah anak senang sekali membangun.
- 4) Permainan peran atau ilusi. Yang dimaksud ialah permainan yang di dalamnya, si anak menjadi seseorang yang penting. Siti yang bermain boneka ialah Siti sedang berperan sebagai seorang ibu.

Amin yang bermain kereta api adalah Amin yang berperan sebagai masinis dan sebagainya.

- 5) Permainan reseftif. Artinya apabila orang tuanya sedang menceritakan suatu cerita maka di dalam jiwanya si anak mengikuti cerita itu dengan menempatkan dirinya sebagai tokohnya. Apa pun yang dialami oleh si tokoh dalam cerita itu, seakan-akan dialaminya sendiri, sehingga kadang kadang anak itu menangis, kadang meluap kegembiraannya, kadang bangga karena kemenangannya dll.
- 6) Permainan prestasi. Yang dimaksud ialah di dalam permainan itu sianak berlomba-lomba menunjukkan kebolehan nya. Baik kelebihan dalam kekuatan, keterampilan maupun ketangkasnya.

f. Kelebihan metode bermain sambil belajar

Kelebihan metode bermain sambil belajar ini mempunyai banyak nilai yang positif untuk perkembangan peserta didik, diantaranya (Aminah et al., 2022) :

- 1) Permainan merupakan alat pendidikan kemasyarakatan (pendidikan sosial), karena di sana anak belajar bergaul, berkerjasama, menghargai, mentaati peraturan, sportivitas dan kejujuran. saling
- 2) Dalam permainannya anak mengenal kekuatannya sendiri dibandingkan dengan kekuatan temannya.
- 3) Permainan merupakan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi, dengan hasil: anak mengenal benda-benda dan sifat-sifatnya, mengenal hukum-hukum alam dan sebagiannya.

- 4) Dalam permainannya anak mengembangkan fantasi dan bakat-bakatnya, serta jasmaniannya.
- 5) Dalam permainan anak menghayati perasaan; rasa senang, bebas, gembira, rasa puas atas hasil sendiri dan rasa percaya diri sendiri, yang semuanya baik untuk kesehatan mental dan pendidikan kepribadian.

g. Kekurangan metode bermain sambil belajar (Aminah et al., 2022).

- 1) Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus di persiapkan terlebih dahulu.
- 2) Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.
- 3) Sering terjadi berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau mediannya tidak mencukupi.

h. Langkah-langkah pembelajaran sambil bermain

Langkah-langkah pembelajaran sambil bermain Terdapat enam langkah dalam metode pembelajaran sambil bermain: (Aminah et al., 2022).

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4. Membimbing kelompok belajar.
5. Evaluasi.

6. Memberikan penghargaan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang relevan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Relevan

No	Peneliti dan Judul Penelitian	Sumber Terbit	Persamaan	Perbedaan
1	Ismawati (2022) Penerapan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Usia 3-4 tahun di KB Al Faqih Kedung Banteng	Jurnal Basecedu https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/2914/1637	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah variabel profil pelajar pancasila, populasi anak usia dini .	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian yang akan dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan metode bermain
2	Farhana (2024) Proyek Penguatan	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Persamaan dengan	Perbedaan dengan

	Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Karakter Anak Usia Dini	https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/117547112/pdf-libre.pdf?1724064600	penelitian sebelumnya adalah variabel profil pelajar pancasila, populasi anak usia dini .	penelitian sebelumnya adalah penelitian yang akan dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan metode bermain
3	Hasni (2024) Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia Dini sebagai Wujud Pendidikan Karakter	Jurnal Moral Kemasyarakatan https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/10227	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah variabel profil pelajar pancasila, populasi	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian yang akan dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK),

			anak usia dini .	menggunakan metode bermain
--	--	--	------------------	----------------------------

C. Kerangka Pikir

Nilai karakter Pancasila sangat diperlukan untuk membentuk warga negara yang religius, toleran, berintegritas, dan demokratis, sekaligus membentengi generasi muda dari dampak negatif globalisasi. Implementasi nilai ini krusial untuk memperkuat persatuan, menjaga martabat bangsa, dan membangun karakter yang bertanggung jawab, beradab, serta berkontribusi positif bagi masyarakat.

Untuk meningkatkan nilai karakter siswa perlu adanya metode pembelajaran yang tepat salah satunya dalam implementasi profil pelajar pancasila dalam kegiatan bermain. Metode belajar sambil bermain sangat diperlukan untuk meningkatkan nilai karakter Pancasila karena pendekatan ini mengubah konsep moral yang abstrak menjadi pengalaman nyata yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Metode ini efektif menanamkan karakter jujur, bertanggung jawab, toleran, dan gotong royong sejak dini.

D. Hipotesa Tindakan

Hipotesa dalam penelitian ini adalah melalui implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan Bermain dapat meningkatkan nilai-nilai moral dan agama anak 3-4 tahun di KB. Permata Hati Samboja.

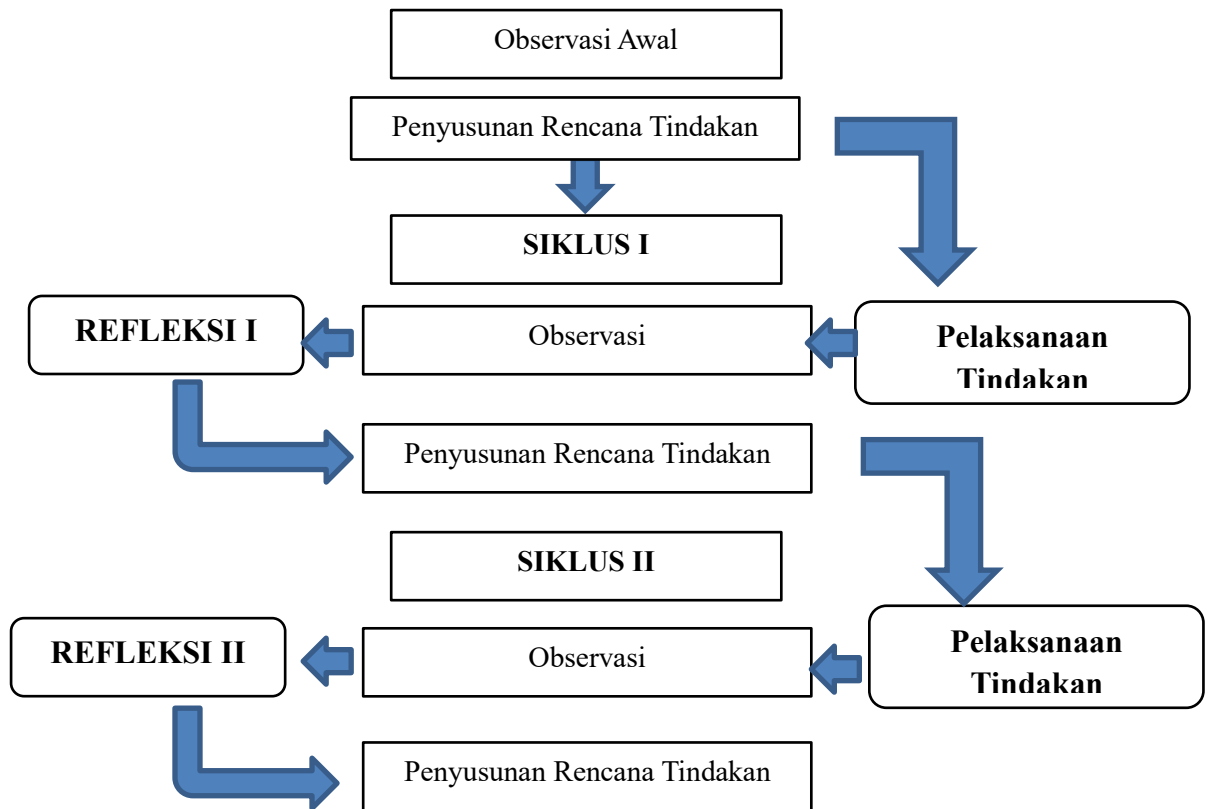
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Desain penelitian tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya (Arikunto, 2020).

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Arikunto (2020) menyatakan bahwa model Kemmis dan Mc. Taggart merupakan model yang memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan dua komponen yang kedua dan tiga, yaitu tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) sebagai satu kesatuan. Hasil dari pengamatan ini kemudian dijadikan sebagai dasar tindakan selanjutnya, yaitu refleksi mencermati apa yang sudah terjadi (*reflecting*). Model ini dapat mencakup beberapa siklus dan pada masing-masing siklus meliputi 3 tahapan, yaitu siklus 1: (a) Perencanaan (*Plan*). (b). Tindakan dan Observasi (*Act* dan *Observe*), dan (c) Refleksi (*Reflect*); dan siklus 2: (a) Perencanaan Hasil Revisi (*Resived Plan*), (b) Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*), (c). Refleksi (*Reflect*) Tahapan-tahapan tersebut berlangsung secara berulang-ulang sampai tujuan penelitian tercapai. Adapun gambar pelaksanaan model tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Bagan 3.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2025-Mei 2026. Mulai dari penyusunan proposal bulan Desember, observasi awal bulan Desember, persiapan penelitian bulan Januari - Februari, pengumpulan data bulan Maret, analisis data bulan Maret-April, penyusunan hasil dan penyelesaian lampiran akhir bulan Mei 2026.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB. Permata Hati Samboja. Pemilihan Lokasi ini karena peneliti sedang melakukan observasi disekolah tersebut, dan dari hasil observasi awal peneliti melihat bahwa di anak-anak di KB Permata Hati

Samboja masih kurang nilai agama dan moral anak di lingkungan baik lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal.

D. Subyek dan Karakteristiknya Penelitian

Arikunto (2020) mengatakan bahwa subyek penelitian adalah orang atau siapa saja yang menjadi sumber penelitian (Safitri et al., 2025). Sedangkan yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian adalah anak usia 4-5 tahun sebanyak 17 anak di KB Permata Hati Samboja.

E. Skenario Tindakan

Langkah awal menentukan metode penelitian yaitu metode penelitian tindakan pembelajaran siswa. Langkah selanjutnya menentukan tindakan yang dilakukan pada dua siklus yaitu siklus ke-I dan siklus ke-II. Pada penelitian ini tahapan-tahapan penelitian dibagi menjadi tahapan tiap siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Siklus ke-1

a. Perencanaan

- 1) Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Menetapkan standar kemampuan dan kemampuan dasar (kisi-kisi).
- 4) Memilih bahan pembelajaran siswa yang sesuai
- 5) Menentukan skenario pembelajaran siswa
- 6) Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu dan trainer yang dibutuhkan.

- 7) Menyusun lembar kerja pembelajaran siswa
- 8) Mengembangkan format evaluasi
- 9) Mengembangkan format observasi pembelajaran siswa.

b. Tindakan

Pelaksanaan program tindakan yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui:

- 1) Guru melakukan appersepsi
- 2) Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang.
- 3) Siswa pembelajaran siswa diperkenalkan dengan materi yang akan dibahas dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran siswa.
- 4) Guru memberikan tugas/lembar kerja menulis ringkasan/rangkuman dilakukan secara kelompok kecil (masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang).
- 5) Siswa belajar mengungkapkan kata-kata yang diberikan oleh guru.
- 6) Setelah selesai kemampuan bahasa maka akan diberikan penilaian per individu

c. Pengamatan

- 1) Melakukan observasi dengan memakai format observasi yang sudah disiapkan yaitu dengan catatan untuk mengumpulkan data.
- 2) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format lembar kerja

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi dari setiap tindakan.
- 2) Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran siswa dan lembar kerja
- 3) Melaksanakan refleksi dengan membandingkan hasil dari kondisi awal dengan siklus I.

Refleksi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan dan hasil kerja siswa pada siklus I, maka perlu adanya perbaikan-perbaikan diantaranya dalam pembagian kelompok siswa pembelajaran siswa, trainer yang memadai, keterbatasan waktu (karena kesempatan masing-masing siswa pembelajaran siswa untuk mempelajari menulis pandangan penulis dalam novel dan interpretasi pandangan penulis dalam novel dengan kelompok yang besar waktunya sangat terbatas), dan konsentrasi/perhatian siswa pembelajaran siswa mudah terganggu.

2. Sikluske-2

a. Perencanaan

- 1) Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Menentukan indikator pencapaian hasil belajar.
- 3) Pengembangan program tindakan II.

b. Tindakan

Pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus II, sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui:

- 1) Guru melakukan appersepsi
- 2) Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang.
- 3) Siswa pembelajaran siswa diperkenalkan dengan materi yang akan dibahas dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran siswa.
- 4) Guru meminta siswa untuk mengucapkan kata.
- 5) Guru melakukann penilaiain perkembangan kemampuan anak pada siklus 2.

c. Pengamatan (Observasi)

- 1) Melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
- 2) Menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah dikembangkan.

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul.
- 2) Melaksanakan refleksi dengan membandingkan hasil dari kondisi siklus I dengan siklus II.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang sekiranya dapat membantu dan menjelaskan situasi dan kondisi di lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian ini. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

a. Observasi dan Catatan Lapangan

Moleong mengatakan bahwa observasi adalah suatu pengamatan yang didasarkan atas pengalaman secara langsung melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya (Safitri et al., 2025).

Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian, yaitu KB Permata Hati Samboja. Observasi yang digunakan adalah observasi langsung untuk memperoleh data yang akurat selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus observasi meliputi agama dan moral anak, aktivitas dan keterlibatan anak selama pembelajaran, serta peran guru dalam menggunakan metode bermain. Melalui teknik observasi ini, peneliti memperoleh gambaran nyata mengenai proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak dalam memiliki nilai agama dan moral anak.

b. Dokumentasi

Menurut Arikunto bahwa metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, surat kabar, prasasti, notulen, rapat, legger, agenda dan sebagainya yang diperlukan dalam melengkapi data penelitian yang diperlukan (Safitri et al., 2025).

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses atau kegiatan dalam pembelajaran menggunakan metode bermain untuk melihat perkembangan pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara menurut Moleong adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari guru dan peserta didik tentang nilai agama dan moral anak di KB Permata Hati Samboja. Adapun yang menjadi terwawancara dalam penelitian ini adalah peserta didik untuk memperoleh data tentang gambaran umum anak usia 3-4 tahun sebagai subjek penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020:156) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana utama bagi peneliti dalam memperoleh data yang akurat, objektif, dan sistematis sesuai dengan tujuan penelitian. Fenomena alam yang dimaksud dapat berupa gejala fisik yang dapat diukur secara langsung, sedangkan fenomena sosial berkaitan dengan perilaku, sikap, kemampuan, atau aktivitas subjek penelitian. Oleh karena itu, instrumen penelitian harus disusun secara cermat berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan variabel yang diteliti agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang sebenarnya di lapangan.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Observasi Nilai Agama dan Moral Pada Anak KB Permata Hati Samboja

Indikator	Sub indikator	Item	BSB	BSH	MM	BM
Cinta Tuhan dan segenap ciptaannya	Konsep Bersyukur dan kasih sayang serta kesetiaan	1. Berdoa kepada Allah swt. 2. Berdoa meminta perlindungan Allah swt. 3. Berdoa meminta kesehatan 4. Bersyukur atas kesehatan yang diberikan 5. Bersyukur atas makanan yang dimiliki 6. Bersyukur atas rejeki yang diberikan	Selalu melakukan	Sering melakukan	Jarang melakukan	Tidak melakukan

		7. Bersyukur atas keluarga yang diberikan 8. Menyayangi orangtua 9. Menyayangi saudara 10. Berbuat baik kepada teman 11. Menjaga ketenangan lingkungan 12. Bersikap baik terhadap hewan 13. Menyayangi hewan 14. Tidak Membuang Sampah Sembarangan				
--	--	---	--	--	--	--

Keterangan :

- BSB : Berkembang Sangat Baik
- BSH : Berkembang Sesuai harapan
- MB : Mulai Berkembang
- BM : Belum Memadai

G. Validasi Data

Validasi diperlukan agar diperoleh data yang valid. Validitas yang digunakan perlu sesuai dengan data yang dikumpulkan. Untuk data kuantitatif (berbentuk angka) umumnya yang divalidasi adalah instrumennya, sedangkan validitas yang digunakan, validitas teoretik maupun validitas empirik Pada validasi data diperlukan kisi-kisi agar terpenuhinya validitas teoretik.

Pada penelitian tindakan pembelajaran siswa ini data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dengan analisis deskriptif komparatif. Data kuantitatif yang menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai test. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah antara nilai kondisi awal dan

nilai siklus-I. Sedangkan untuk siklus ke-II yang dibandingkan nilai siklus ke-I dan siklus ke-II.

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditetapkan sebagai tolok ukur untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tindakan dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan nilai karakter agama dan moral setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan metode bermain. Keberhasilan Tindakan ditandai beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Kriteria individu

Kriteria keberhasilan individu dinyatakan tuntas apabila memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Memperoleh nilai $\geq 70\%$ kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.
- b. Mencapai nilai 3 (Baik) dan maksimal skor 4 (sangat baik) pada sebagian besar indikator.
- c. Terjadi perubahan perilaku anak baik di sekolah ataupun di rumah.

2. Kriteria klasikal

Secara klasikal, pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 70% dari keseluruhan peserta didik mencapai keberhasilan dengan nilai minimal $\geq 70\%$. Selain itu, keberhasilan juga ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari tahap pra-siklus ke siklus I serta dari siklus I ke siklus II, disertai dengan berkurangnya

jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada setiap siklus pembelajaran

I. Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis penafsiran pandangan pengarang digunakan beberapa indikator keberhasilan.

1 . Keputusan Keberhasilan Tindakan

Tindakan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% anak mencapai ketuntasan pada konsep agama dan moral, yang ditunjukkan perkembangan perilaku agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Apabila kriteria tersebut telah tercapai, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan. Namun, jika belum tercapai, pembelajaran dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

2. Keberhasilan Hasil Observasi Nilai Agama dan Moral

Rumus Persentase Menurut Para Ahli Menurut Sudijono (2010),

persentase dapat dihitung dengan rumus:

P = Persentase

f = Frekuensi (jumlah anak pada setiap kategori)

N = Jumlah seluruh anak

Tabel 3.2. Standar Keberhasilan Peserta Didik

Interval	Katagori
> 80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

a. Lokasi Penelitian

PAUD KB. Permata Hati terletak di Kecamatan Samboja yang memiliki letak di wilayah pemukiman penduduk di pedesaan. Berada di jalan Rukun Sari Rt 03. Sekolah kami memiliki kekhasan berupa peserta didik yang beragama islam, yang berasal dari berbagai etnis dan budaya, dimana masyarakatnya saling menghormati dan bertoleransi terhadap keberagaman tersebut.

Peserta didik PAUD KB. Permata Hati berusia 3- 4 tahun berjumlah 17 peserta didik dan dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Dina Wati dengan dua orang guru yang bernama Dina Triasih dan Purwanti. PAUD KB. Permata Hati mempunyai bangunan pondasi sekolah yang terbuat dari beton sehingga membuat bangunan terlihat kokoh. Memiliki halaman yang dilengkapi ayunan dan jungkitan serta digunakan juga lapangan untuk kegiatan upacara bendera.. Bangunan sekolah memiliki 1 ruangan yang didalamnya ada ruang kepala sekolah serta guru dan juga ruang kelas untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain bangunan PAUD KB. Permata Hati terdapat 1 ruang kamar mandi yang digunakan bersama dengan sekolah RA

AL-ISRO dan ada 1 tempat cuci tangan yang berada di depan kelas. Ruang kelas dilengkapi meja dan kursi guru serta meja dan kursi ukuran anak, rak mainan anak, lemari, dan loker untuk menyimpan buku, perlengkapan anak dan memiliki rak sepatu.

b. Deskripsi Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas Mandiri 1 KB. Permata Hati Samboja yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Kriteria subyek pada anak usia 4-5 tahun seharusnya memiliki nilai agama dan moral yaitu ketuhanan yang maha esa.

c. Data Pengajar dan Kegiatan Pembelajaran

KB. Permata Hati Samboja memiliki 3 tenaga pendidik yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan dua guru kelas lainnya. 1 kelas diampu oleh 1 guru yang berperan sebagai guru utama. Kegiatan pembelajaran di KB. Permata Hati Samboja dilaksanakan setiap hari senin-jumat dari pukul 08.00-09.30 WIB. Pembelajaran dilakukan di KB. Permata Hati. Model pembelajaran yang digunakan adalah klasikal.

2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan/Pra Tindakan

Sebelum melakukan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal sebelum tindakan atau Pra Tindakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengamatan sebelum tindakan dilakukan pada hari Kamis, 29 Januari 2026 dengan tujuan mengamati perkembangan nilai agama dan

moral pada anak berdasarkan profil pelajar pancasila. Peneliti menilai nilai agama dan moral anak masih kurang yang dapat dilihat dari perilaku anak seperti anak yang kurang pembiasaan Ibadah seperti kebiasaan membaca doa sebelum makan dan sesudah makan, sering mengganggu temannya, kurang toleransi dengan temannya dan kurang kasih sayang terhadap makhluk ciptaan Tuhan seperti merawat dan menjaga tanaman dan juga berbuat kasih sayang dengan hewan. Penilaian tersebut menggunakan instrumen lembar observasi yang berbentuk ceklist. Hasil penilaian Pra Tindakan tersebut akan dibandingkan dengan hasil sesudah dilakukannya tindakan. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa. Pelaksanaan pra tindakan ini dilakukan secara daring (dalam jaringan). Penilaian ini dilakukan saat anak dirumah dan juga saat anak disekolah dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pra tindakan menggunakan pengamatan terhadap perilaku anak disekolah. Hasil penilaian pada pra tindakan ini dapat diketahui bahwa nilai agama dan moral anak masih kurang dan membutuhkan upaya peningkatan nilai-nilai karakter anak. Hal ini dapat diketahui dari tabel data yang telah didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Prosentase Nilai agama dan moral Konsep Bersyukur Dan Kasih Sayang dan Kesetiaan Pada Anak KB Permata Hati Samboja

No.	Nama	Agama dan Moral														Jml Skor	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1	AIK	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	26	46%	MB
2	ARK	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	24	43%	MB
3	AVP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	27	48%	MB
4	GNM	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	21	38%	MB
5	KFH	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	46%	MB
6	KAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	26	46%	MB
7	MPS	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	30	54%	BSH
8	MPH	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	28	50%	MB
9	MRM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	50%	MB
10	MAT	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	21	38%	MB
11	MHF	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	21	38%	MB
12	NAP	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	25	45%	MB
13	NRK	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	25	45%	MB
14	RSH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	29	52%	BSH
15	RAL	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	26	46%	MB
16	SWR	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	30	54%	MB
17	NAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	50%	MB
																	46%	MB

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

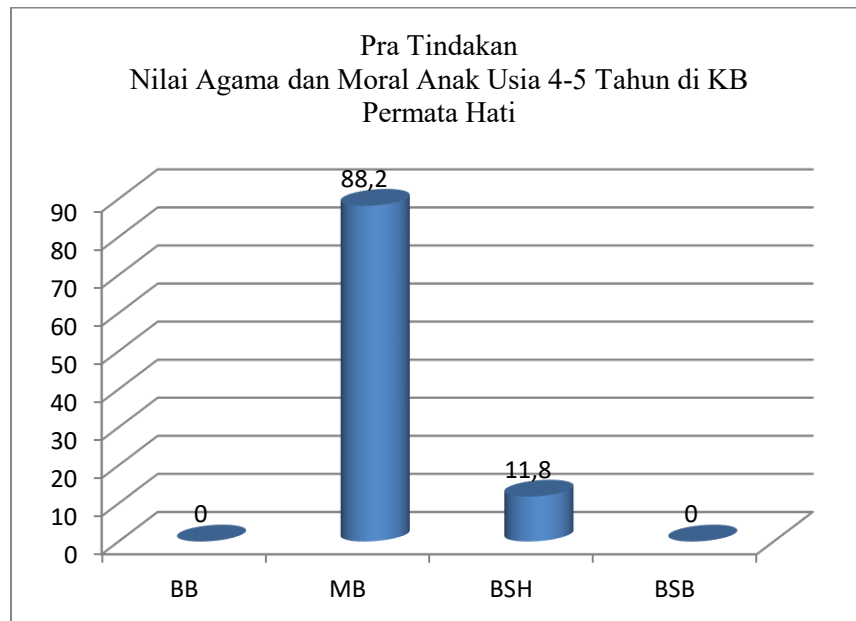
BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan hasil pengamatan di atas anak yang memiliki nilai agama dan moral dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum ada. Pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) atau dalam bentuk persentasenya 51-75% ada 2 anak yaitu MPS dan RSH, pada kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 15 anak yaitu AIK, ARK, AVP, GNM, KFH, KAN, MPH, MAT, NAD, NRK, RSH, RAL, SWR dan NAD baik pada aspek terbukti dari 2 aspek yang dinilai pada konsep bersyukur dan konsep kasih sayang dan kesetiaan menunjukkan nilai agama dan moral mulai berkembang, sehingga dapat dilihat konsep bersyukur dan kaih saying

dan kesetiaan adalah 46% dan nilai keseluruhan termasuk dalam Mulai Berkembang (MB).

Perhitungan data yang diperoleh dari pengamatan Pra Tindakan dapat diketahui bahwa dari 17 anak dalam nilai agama dan moral anak yaitu 12 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak masih dalam kriteria mulai berkembang (MB). Presentase tertinggi yaitu 78% sedangkan presentase terendah yaitu 48%. Berikut adalah nilai agama dan moral anak melalui profil pelajar pancasila sebagai berikut :

Berdasarkan tabel di atas rincian persentase indikator pencapaian dalam nilai agama dan moral anak dalam penerapan profil pelajar pancasila melalui metode bermain, pada aspek bersyukur sebagian besar anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 12 anak atau 70,6% dan pada aspek konsep kasih sayang dan kesetiaan sebagian besar anak juga mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dengan jumlah 12 anak atau 70,6%. Rata-rata presentase tersebut yaitu 54%. Sehingga nilai agama dan moral anak pada implemmentasi profil pelajar pancasila melalui metode bermain pada Pra Tindakan mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Berikut ini diagram data perkembangan nilai agama dan moral anak pada tahap pra tindakan:



Gambar 4.1. Grafik Persentase Pra Tindakan

3. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan pada tanggal 02-06 Februari 2026. Dalam satu tindakan dilakukan selama dua hari, karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan dalam satu hari pembelajaran dilakukan oleh dua kelompok. Pembelajaran dilakukan di sekolah. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti pada siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru kelas menentukan hari dan tanggal pelaksanaan siklus I. Pelaksanaan Siklus I dilakukan dua kali tindakan yaitu selama 5 hari dari tanggal 2-6 Februari 2026.

- 2) Peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Guru dan peneliti melakukan kesepakatan untuk berkerjasama merencanakan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain role play atau bermain peran. Kegiatan role play akan dilakukan pada kegiatan inti. Kegiatan bermain role play memainkan beberapa peran dalam kegiatan pembelajaran yang dibagi dalam beberapa peran. Satu kelas terdiri dari 17 siswa dan dibagi menjadi 5 kelompok dimana 2 kelompok memerankan peran keluarga, yaitu kelompok 1 memerankan kegiatan dipagi hari dari berdoa sampai pergi ke sekolah, kelompok 2 memerankan kegiatan malam hari sampai tidur malam termasuk membaca doa sebelum tidur.
- 3) Menyiapkan bahan cerita yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan role play sehingga pada setiap pertemuan guru dan peneliti harus bahan cerita yang akan diperankan.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi dan alat dokumentasi. Peneliti menjelaskan bersama guru kelas mengenai instrumen observasi untuk penilaian perkembangan nilai agama dan moral pada anak agar peneliti dan guru memiliki persepsi yang sama. Instrument observasi yang digunakan berupa ceklist dengan inisial nama

anak dan indikator penilainnya. Penelit juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan penelitian pada tindakan siklus I.

b. Pertemuan I Siklus I

Pelaksanaan pertemuan I pada Siklus I dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 2-3 Febaruari 2026 dengan Tema Bersyukur, pembelajaran dilakukan dari pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan peran keluarga kelompok 1 yang terdiri dari 4 siswa yang berperan 2 orang sebagai kedua orang tua dan 2 siswa sebagai anak kaka beradik memerankan keluarga yang persiapan pagi hari dari bangun pagi sampai berangkat ke sekolah. Kegiatan dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar pada hari ini. Setelah itu guru menyiapkan kelompok yang akan berperan keluarga. Dilanjutkan dengan siswa mulai memerankan peran masing-masing. Guru menjelaskan apa saja yang dilakukan hamba sebagai bentuk bersyukur seperti membaca doa setelah bangun tidur dan bersyukur hari ini diberi kesehatan, kemudian mempersiapkan diri ke sekolah, sebelum ke sekolah terlebih dahulu sarapan dan membaca doa makan, kemudian mempersiapkan diri ke sekolah dan memberikan salam kedua orang tua dan membaca doa sebelum berangkat ke sekolah. Kelompok ke dua memerankan sebuah keluarga pada malam hari. Dimana dimulai dengan sholat berjamaah dan mengaji, kemudian belajar selanjutnya sebelum tidur membaca doa sebelum tidur. Selama

tindakan guru memperhatikan aktivitas belajar siswa dan melakukan penilaian pada setiap siswa dalam konsep bersyukur:

Tabel 4.4. Prosentase Nilai Agama dan Moral Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke I Siklus I

No.	Nama	Nilai Agama dan Moral														Jml	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Skor		
1	AIK	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	32	57%	BSH
2	ARK	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	34	61%	BSH
3	AVP	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	34	61%	BSH
4	GNM	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	34	61%	BSH
5	KFH	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	37	66%	BSH
6	KAN	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	36	64%	BSH
7	MPS	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	37	66%	BSH
8	MPH	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	37	66%	BSH
9	MRM	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	38	68%	BSH
10	MAT	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	36	64%	BSH
11	MHF	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	36	64%	BSH
12	NAP	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38	68%	BSH
13	NRK	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	38	68%	BSH
14	RSH	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	77%	BSB
15	RAL	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	40	71%	BSH
16	SWR	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	38	68%	BSH
17	NAD	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	36	64%	BSH
																	66%	BSH

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

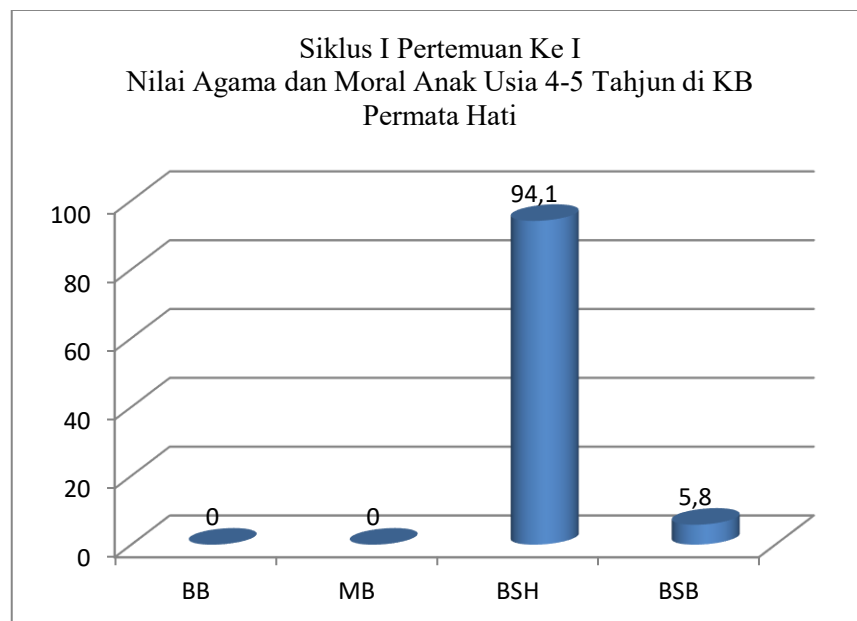
MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan hasil pengamatan nilai agama dan moral anak ditahap Siklus I Tindakan I, terlihat bahwa anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 1 anak, namun dikriteria berkembang sesuai harapan (BSH) ada 16 anak. Dari 17 anak tersebut ada yang mencapai persentase 77% dan ada yang

mencapai 60%. Sedangkan anak yang mencapai kriteria mulai berkembang (MB) sudah tidak ada, pada pertemuan ke I anak yang mencapai perkembangan yang sudah mengalami peningkatan tetapi masih masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan karena skor mencapai 66%. Rata-rata konsep agama anak pada anak KB Permata Hati Samboja di siklus I tindakan I dalam persentasenya 66%, sehingga masuk dalam kriteria mulai Berkembang Sesuai Harapan (BSB)

Berdasarkan data hasil penelitian pada Siklus I pertemuan I ini mengalami peningkatan secara bertahap. Adapun data rincian perkembangan nilai agama anak melalui kegiatan bermain peran adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2. Grafik Persentase Pertemuan ke I Siklus I

c. Refleksi

Hasil penelitian dilapangan pada pertemuan ke I menunjukkan bahwa indikator keberhasilannya belum tercapai. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dari hasil nilai agama pada anak di pertemuan ke I memiliki rata-rata adalah 64% masih masuk katagori berkembang sesuai harapan sehingga masih terdapat kekurangan pada nilai agama pada anak dimana masih terdapat masih terdapat 2 anak yang mulai berkembang. Selain belum tercapainya indikator keberhasilan juga perlunya penambahan reward untuk anak yang semangat berusaha dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik dalam menerapkan nilai agama pada anak, hal ini diharapkan untuk menambah semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari pengamatan peneliti maupun pengamatan dari guru kelas. Kurangnya nilai agama pada anak ditandai pada masih kurangnya penerapan nilai-nilai agama baik disekolah maupun dirumah, hasil wawancara guru dengan orang tua dirumah menunjukkan anak mulai ada perubahan perilaku seperti menerapkan kebiasaan membaca doa sebelum tidur, rajin mengaji, mengikuti kegiatan orang tua sholat dan selalu bersyukur dengan apa yang diberikan orang tua, selain itu juga masih banyak anak ketika belajar masih suka bermain bersama temannya. Peneliti dan juga guru kelas mencoba melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan cara perbaikan sebagai berikut:

- 1) Penjelasan tentang peran dalam cerita yang lebih diperjelas lagi agar anak memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tidak merasa kebingungan. Anak-anak diminta memperhatikan guru saat menjelaskan peran dalam cerita.
- 2) Guru lebih memperhatikan siswa yang masih kurang focus ketika kegiatan belajar dengan memberikan lebih banyak kepada siswa yang kurang focus dan banyak bermain agar siswa tersebut menjadi lebih focus dalam kegiatan belajar
- 3) Diberikan reward berupa memuji saat anak melakukan peran dengan baik dan memberikan stiker jempol pada anak yang menjawab benar. Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada pertemuan ke II agar mendapatkan perbaikan pada nilai-nilai agama pada anak. Peneliti melakukan kerjasama dengan guru kelas untuk melakukan perbaikan tersebut, diharapkan pada pertemuan ke II nilai-nilai agama pada anak mengalami peningkatan dan hasil kegiatan bisa sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

d. Pertemuan II Siklus I

Pelaksanaan pertemuan II pada Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis-Jumat tanggal 05 sampai 06 Februari 2026 dengan Tema Bersyukur, pembelajaran dilakukan dari pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan peran kelompok 3 yang terdiri dari 4 siswa yang berperan 2 orang

sebagai kedua orang tua dan 2 siswa sebagai anak kakak beradik memerankan keluarga pada siang hari saat pulang sekolah. Kegiatan dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar pada hari ini. Setelah itu guru menyiapkan kelompok yang akan berperan keluarga. Dilanjutkan dengan siswa mulai memerankan peran masing-masing. Guru menjelaskan apa saja yang dilakukan hamba sebagai bentuk bersyukur seperti sepulang sekolah membantu ibu membereskan peralatan sekolah, kemudian sholat, berdoa sebelum dan sesudah makan siang dan berdoa sebelum tidur siang. Kelompok ke 4 terdiri dari 3 orang siswa dan memerankan kegiatan dirumah seperti membersihkan rumah, menyiram tanaman.

Tabel 4.5. Prosentase Nilai agama dan Moral Konsep Bersyukur Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke II Siklus I

No.	Nama	Nilai Agama dan Moral														Jml Skor	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1	AIK	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	38	68%	BSH
2	ARK	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	40	71%	BSH
3	AVP	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	40	71%	BSH
4	GNM	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	71%	BSH
5	KFH	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	40	71%	BSH
6	KAN	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	70%	BSH
7	MPS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	40	71%	BSH
8	MPH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	41	73%	BSH
9	MRM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	40	71%	BSH
10	MAT	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	73%	BSH
11	MHF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	39	70%	BSH
12	NAP	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	73%	BSH
13	NRK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41	73%	BSH
14	RSB	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	44	79%	BSB
15	RAL	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	77%	BSB
16	SWR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	40	71%	BSH
17	NAD	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	39	70%	BSH
																	72%	BSH

Keterangan :

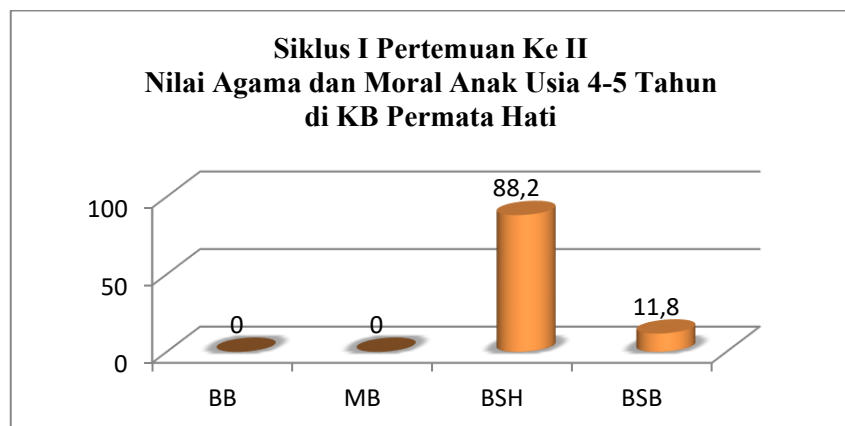
BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan hasil pengamatan nilai agama dan moral anak ditahap Siklus I pertemuan ke II, terlihat bahwa sebanyak 15 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak berkembang sangat baik (BSB)). Berdasarkan data dapat dilihat bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan pemahaman nilai agama dalam kegiatan belajar bermain peran dengan skor terendah adalah 72%. Rata-rata nilai-nilai agama anak pada anak KB Permata Hati Samboja di siklus I pertemuan II dalam persentasenya 72%, sehingga masuk dalam kriteria mulai Berkembang Sesuai harapan (BSH). Berikut ini diagram data perkembangan nilai agama dan moral anak pada tahap pertemuan ke II siklus I:



Gambar 4.3. Grafik Persentase Pertemuan ke II Siklus I

e. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran yaitu metode bermain peran. Peneliti menggunakan panduan instrumen penelitian indikator. Peneliti mengamati perkembangan nilai agama pada anak dari siklus I dan mencatat perkembangan perkembangan nilai agama pada anak menggunakan instrument observasi. Adapun hasil pengamatan dari siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.7. Prosentase Nilai Rata-Rata Agama dan Moral Konsep Bersyukur Pada Anak KB PermataHati Samboja Pertemuan ke I dan II Siklus I

No.	Nama	Petemuan Ke I Siklus I														Petemuan ke II Siklus I														Total	%	Kriteria		
		Nilai Agama dan Moral														Jml	Nilai Agama dan Moral																Jml	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					13
1	AIK	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	32	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	38	70	63%	BSH	
2	ARK	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	34	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	40	74	66%	BSH	
3	AVP	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	34	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	40	74	66%	BSH		
4	GNM	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	34	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	40	74	66%	BSH		
5	KFH	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	37	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	40	77	69%	BSH		
6	KAN	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	36	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	39	75	67%	BSH		
7	MPS	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	40	77	69%	BSH	
8	MPH	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	41	78	70%	BSH	
9	MRM	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	40	78	70%	BSH
10	MAT	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	36	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	41	77	69%	BSH	
11	MHF	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	39	75	67%	BSH	
12	NAP	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	41	79	71%	BSH		
13	NRK	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41	79	71%	BSH	
14	RSH	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44	87	78%	BSB	
15	RAL	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	40	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	83	74%	BSB		
16	SWR	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	40	78	70%	BSH	
17	NAD	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	36	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	39	75	67%	BSH	
																																	69%	BSH

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

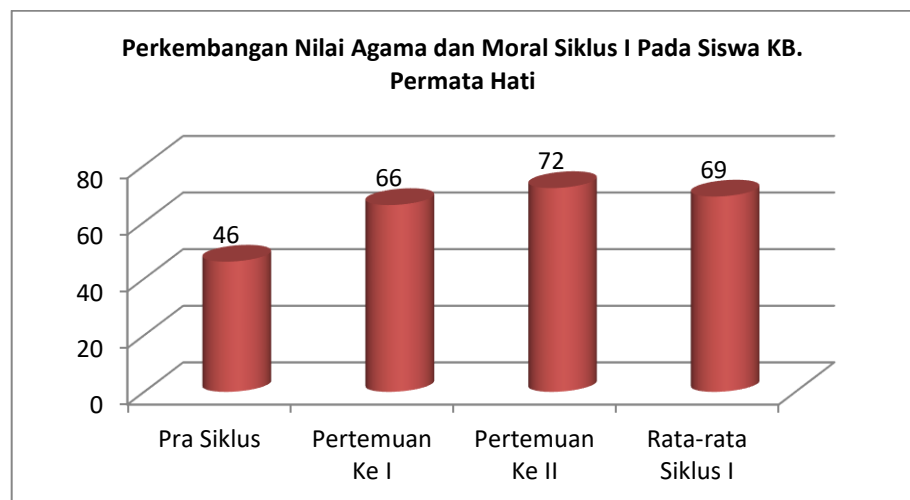
BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel yang telah dijelaskan di atas bahwa nilai agama anak di KB Permata Hati Samboja pada saat pertemuan ke I dan pertemuan ke II memiliki nilai rata-rata 69% termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai harapan (BSH) dimana dari 17 anak seluruh anak masuk kriteria Berkembang Sesuai harapan (BSH).

Tabel 4.8. Data Perkembangan Nilai Agama dan Moral pada Pertemuan ke II dan II Siklus I

No.	Pertemuan ke	Rata-rata	Ketuntasan
1	Pra Siklus	46%	Belum tuntas
2	Pertemuan Ke I	66%	Belum Tuntas
3	Pertemuan ke II	72%	Belum Tuntas
	Rata-rata	69%	

Setelah dilakukan tindakan selama 2 pertemuan siklus I diperoleh dari 17 anak seluruh anak yaitu 100% masuk kriteria berkembang sesuai harapan. Hasil penilaian siklus I pertemuan ke 1 dan ke 2 dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik 4.5. Rata-rata Prosentasi Perttemuan ke I dan II Siklus I

f. Refleksi

Hasil penelitian dilapangan pada siklus ke I menunjukkan bahwa indikator keberhasilannya belum tercapai. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dari hasil nilai agama dan moral pada anak di siklus ke I memiliki rata-rata adalah 69% masuk katagori berkembang sesuai harapan sehingga pembelajaran untuk nilai agama dan moral konsep bersyukur dan kasih sayang serta kesetiaan belum mencapai standar keberhasilan yang mencapai > 76%, sehingga pembelajaran siklus I ini belum tercapai dan pembelajaran untuk konsep bersyukur dan kasih saying serta keetiaan dilanjutkan ke siklus ke II.

4. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan pada tanggal 10-14 Februari 2026. Dalam satu tindakan dilakukan selama dua hari, karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan dalam siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan oleh tiga kelompok yang masing-masing melakukan peran sesuai dengan scenario yang sudah diberikan oleh guru kelas. Pembelajaran dilakukan di sekolah. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti pada siklus II.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru kelas menentukan hari dan tanggal pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan Siklus II dilakukan dua kali tindakan yaitu selama 5 hari dari tanggal 10-12 Februari 2026.
- 2) Peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Guru dan peneliti melakukan kesepakatan untuk berkerjasama merencanakan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain role play atau bermain peran. Kegiatan role play akan dilakukan pada kegiatan inti. Kegiatan bermain role play memainkan beberapa peran dalam kegiatan pembelajaran yang dibagi dalam beberapa peran. Satu kelas terdiri dari 17 siswa dan dibagi menjadi 5 kelompok dan pada siklus ke II ini terdiri dari 3 kelompok dimana kelompok pertama memerankan sikap menolong teman yang sedang kesusahan dan memberikan batuan, kelompok kedua memerankan tentang menengok teman yang sakit dan memberikan bantuan dan kelompok ketiga memerankan gotong royong dikelas untuk memelihara kebersihan kelas, memelihara tanaman dengan menyiram tanaman.
- 3) Menyiapkan bahan cerita yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas.

4) Mempersiapkan lembar observasi dan alat dokumentasi. Peneliti menjelaskan bersama guru kelas mengenai instrumen observasi untuk penilaian perkembangan nilai moral pada anak agar peneliti dan guru memiliki persepsi yang sama. Instrumen observasi yang digunakan berupa ceklist dengan inisial nama anak dan indikator penilainya. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan penelitian pada tindakan siklus II.

b. Pertemuan I Siklus II

Pelaksanaan pertemuan I pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 10-12 Februari 2026 dengan Tema Kasih Sayang dan Kesetiaan, pembelajaran dilakukan dari pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan peran kelompok pertama memerankan sikap menolong teman yang sedang kesusahan dan memberikan batuan, kelompok kedua memerankan tentang menengok teman yang sakit dan memberikan bantuan dan kelompok ketiga memerankan gotong royong dikelas untuk memelihara kebersihan kelas, memelihara tanaman dengan menyiram tanaman. Selama tindakan guru memperhatikan aktivitas belajar siswa dan melakukan

Tabel 4.9. Prosentase Nilai Kasih Sayang dan Kesetiaan Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke I Siklus II

No.	Nama	Nilai Agama dan Moral														Jml Skor	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1	AIK	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	44	79%	BSH
2	ARK	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	44	79%	BSH
3	AVP	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	46	82%	BSH
4	GNM	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	47	84%	BSH
5	KFH	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	40	71%	BSH
6	KAN	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	70%	BSH
7	MPS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2		40	71%	BSH
8	MPH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3		41	73%	BSH
9	MRM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2		40	71%	BSH
10	MAT	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3		41	73%	BSH
11	MHF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2		39	70%	BSH
12	NAP	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3		41	73%	BSH
13	NRK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2		41	73%	BSH
14	RSH	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3		44	79%	BSB
15	RAL	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		43	77%	BSB
16	SWR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2		40	71%	BSH
17	NAD	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2		39	70%	BSH
																	76%	BSH

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

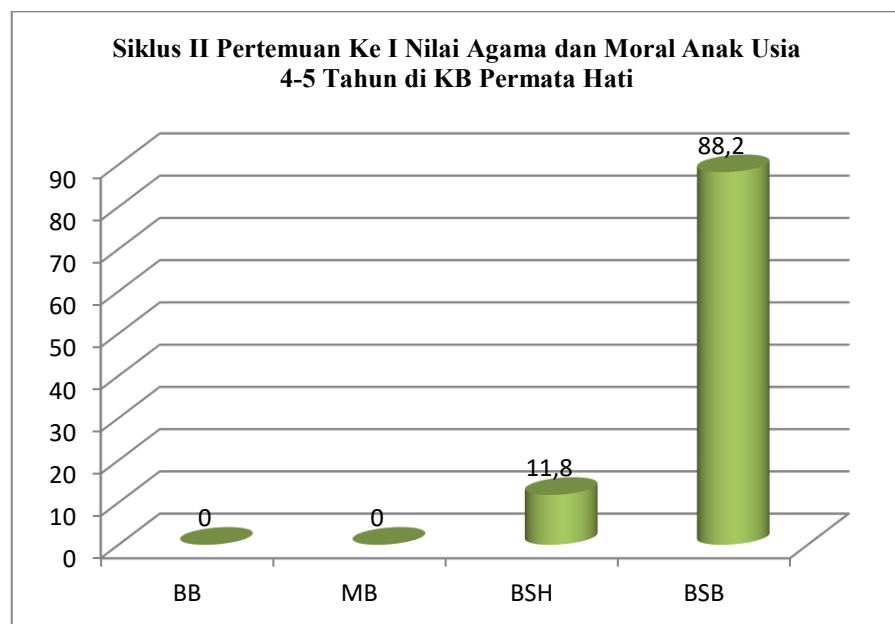
MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan hasil pengamatan nilai moral anak ditahap Siklus II pertemuan I, terlihat bahwa anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) ada 15 anak, kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak. Dari 15 anak tersebut ada yang mencapai persentase 75% sampai 80%, pada pertemuan ke I anak yang awalnya mencapai berkembang sesuai harapan sudah mengalami peningkatan menjadi berkembang sangat baik, tidak ada yang masuk

dalam kriteria belum berkembang (BB). Rata-rata konsep agama dan moral anak pada anak KB Permata Hati Samboja di siklus II pertemuan I dalam persentasenya 76%, sehingga masuk dalam kriteria mulai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan uraian data diatas anak yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSH) pada nilai moral anak sebanyak 15 anak atau 88,2%, sementara masih ada 2 anak (11.8%) dalam katagori berkembang sesuai harapan (BSH). Hal tersebut terbukti bahwa pada aspek bersyukur dan kasih sayang dan kesetiaan anak sudah memiliki nilai moral berkembang sangat baik. Berikut ini diagram data perkembangan nilai moral anak pada tahap pertemuan ke I siklus II:



Gambar 4.5. Grafik Persentase Pertemuan ke I Siklus II

c. Refleksi

Hasil penelitian dilapangan pada pertemuan ke I menunjukkan bahwa indikator keberhasilannya belum tercapai. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dari hasil nilai moral pada anak di pertemuan ke I memiliki rata-rata adalah 76% sudah masuk katagori berkembang sangat baik tetapi peneliti melanjutkan pada pertemuan ke II agar hasil menjadi lebih maksimal. Pertemuan ke II dilanjutkan mkarena masih terdapat anak yang mauk katagori berkembang sesuai harapan yaitu 2 anak. Indikator keberhasilan juga perlunya penambahan reward untuk anak yang semangat berusaha dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik dalam menerapkan nilai moral pada anak, hal ini diharapkan untuk menambah semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari pengamatan peneliti maupun pengamatan dari guru kelas. Kurangnya nilai moral dilihat dari perilaku anak disekolah dan dirumah. Berdasarkan pengamatan di sekolah terdapat anak sering mengganggu temannya, menjaga kebersihan lingkungan dan membuang sampah sembarangan. Hasil wawancara dengan orang tua terhadap perilaku anak dirumah mengatakan anak sudah peduli dengan hewan dan tanaman dirumah, ada anak yang masih suka marah dengan orang tua dan kurang menghormati orang tua sehingga untuk nilai mola anak ini masih yang kurang baik. Peneliti dan juga guru kelas mencoba

melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya dengan cara perbaikan sebagai berikut:

- 1) Penjelasan tentang peran dalam cerita yang lebih diperjelas lagi agar anak memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tidak merasa kebingungan. Anak-anak diminta memperhatikan guru saat menjelaskan peran dalam cerita.
- 2) Guru lebih memperhatikan siswa yang masih kurang focus ketika kegiatan belajar dengan memberikan lebih banyak kepada siswa yang kurang focus dan banyak bermain agar siswa tersebut menjadi lebih focus dalam kegiatan belajar
- 3) Diberikan reward berupa memuji saat anak melakukan peran dengan baik dan memberikan stiker jempol pada anak yang menjawab benar. Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada pertemuan ke II agar mendapatkan perbaikan pada nilai-nilai agama pada anak. Peneliti melakukan kerjasama dengan guru kelas untuk melakukan perbaikan tersebut, diharapkan pada pertemuan ke II nilai-nilai moral pada anak mengalami peningkatan dan hasil kegiatan bisa sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

d. Pertemuan II Siklus II

Pelaksanaan pertemuan II pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 14-15 Februari 2026 dengan Tema Kasih Sayang dan Kesetiaan, pembelajaran dilakukan dari pukul 08.00 WIB

sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan peran kelompok pertama memerankan sikap menolong teman yang sedang kesusahan dan memberikan bantuan, kelompok kedua memerankan tentang menengok teman yang sakit dan memberikan bantuan dan kelompok ketiga memerankan gotong royong dikelas untuk memelihara kebersihan kelas, memelihara tanaman dengan menyiram tanaman. Selama tindakan guru memperhatikan aktivitas belajar siswa dan melakukan penilaian pada setiap siswa dalam konsep kasih sayang dan kesetiaan:

Tabel 4.11 Prosentase Nilai Bersyukur dan Kasih Sayang dan Kesetiaan Anak Pada Anak KB Permata Hati Samboja Pertemuan ke II Siklus II

No.	Nama	Nilai Agama dan Moral														Jml Skor	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1	AIK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	53	95%	BSB
2	ARK	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	52	93%	BSB
3	AVP	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	53	95%	BSB
4	GNM	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	53	95%	BSB
5	KFH	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	52	93%	BSB
6	KAN	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	52	93%	BSB
7	MPS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	53	95%	BSB
8	MPH	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	51	91%	BSB
9	MRM	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	53	95%	BSB
10	MAT	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	50	89%	BSB
11	MHF	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	51	91%	BSB
12	NAP	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54	96%	BSB
13	NRK	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	51	91%	BSB
14	RSH	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	51	91%	BSB
15	RAL	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	50	89%	BSB
16	SWR	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	51	91%	BSB
17	NAD	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	52	93%	BSB
																	93%	BSB

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan hasil pengamatan nilai moral anak ditahap Siklus II Tindakan II, terlihat bahwa seluruh anak mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan sudah tidak ada lagi anak yang masuk kriteria berkembang sesuai harapan, Dari seluruh anak tersebut ada yang mencapai persentase 89% dan ada yang mencapai 95%. Pada pertemuan ke II anak yang awalnya mencapai berkembang sesuai harapan sudah mengalami peningkatan menjadi berkembang sangat baik, Dan yang masuk dalam kriteria belum berkembang (BB) tidak ada. Rata-rata konsep agama dan moral anak pada anak KB Permata Hati Samboja di siklus II tindakan II dalam persentasenya 93%, sehingga masuk dalam kriteria mulai Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan uraian data diatas anak yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sudah tidak ada dan seluruhnya masuk kriteria berkembang sangat baik. Hal tersebut terbukti bahwa pada aspek bersyukur dan kasih sayang dan kesetiaan anak sudah memiliki nilai moral berkembang sangat baik.

Berikut ini diagram data perkembangan nilai agama dan moral anak pada tahap pertemuan ke II siklus II:



Gambar 4.3. Grafik Persentase Pertemuan ke II Siklus II

e. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran. Peneliti menggunakan panduan instrumen yang sudah ditentukan. Peneliti mengamati perkembangan nilai agama dan moral pada anak dari siklus II dan mencatat perkembangan nilai agama pada anak menggunakan instrument observasi. Adapun hasil pengamatan dari siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.7. Prosentase Nilai Rata-Rata Agama dan Moral
Konsep Bersyukur Pada Anak KB PermataHati
Samboja Pertemuan ke I dan II Siklus II**

No.	Nama	Petemuan Ke I Siklus II														Petemuan ke II Siklus II														Total	%	Kriteria				
		Nilai Agama dan Moral														Jml	Nilai Agama dan Moral																Jml			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					13	14	Skor
1	AIK	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	44	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	53	97	87%	BSB		
2	ARK	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	44	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	52	96	86%	BSB			
3	AVP	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	46	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	53	99	88%	BSB			
4	GNM	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	47	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	53	100	89%	BSB			
5	KFH	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	40	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	52	92	82%	BSB			
6	KAN	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	52	91	81%	BSB			
7	MPS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	40	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	53	93	83%	BSB			
8	MPH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	51	92	82%	BSB			
9	MRM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	40	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	53	93	83%	BSB			
10	MAT	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	50	91	81%	BSB		
11	MHF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	39	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	51	90	80%	BSB			
12	NAP	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54	95	85%	BSB			
13	NRK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	41	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	51	92	82%	BSB			
14	RSH	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	44	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	51	95	85%	BSB			
15	RAL	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	50	93	83%	BSB			
16	SWR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	40	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	51	91	81%	BSB			
17	NAD	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	39	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	52	91	81%	BSB			
																																			84%	BSB

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB : Mulai Berkembang (26%-50%)

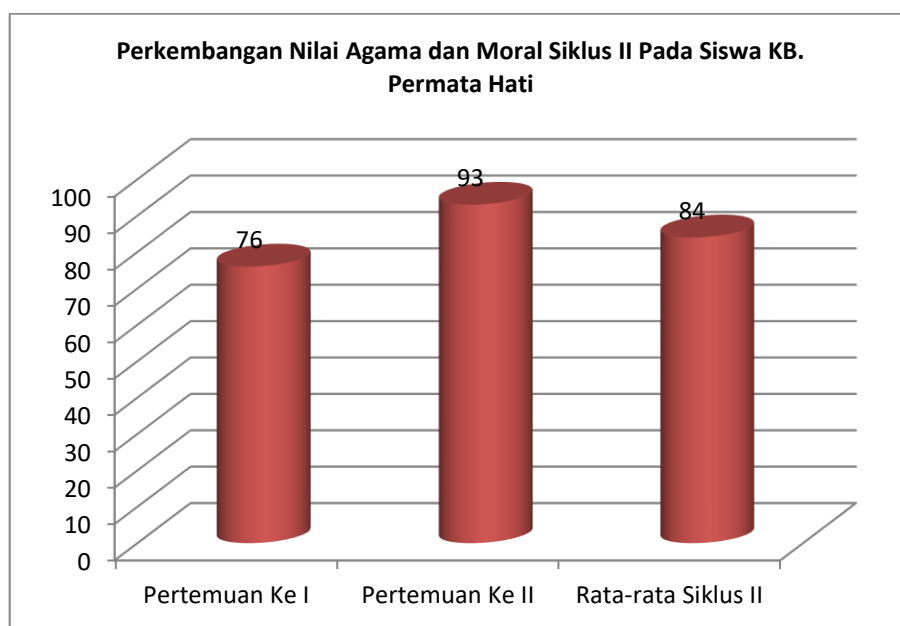
BB : Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel yang telah dijelaskan di atas bahwa nilai agama anak di KB Permata Hati Samboja pada saat pertemuan ke I dan pertemuan ke II memiliki nilai rata-rata 84% termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai harapan (BSH) dimana dari 17 anak seluruh anak masuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 4.8. Data Perkembangan Nilai Agama dan Moral pada Pertemuan ke I dan II Siklus I

No.	Pertemuan ke	Rata-rata	Ketuntasan
1	Pertemuan Ke I	76%	Tuntas
2	Pertemuan ke II	93	Tuntas
	Rata-rata	84%	Tuntas

Setelah dilakukan tindakan selama 2 pertemuan siklus I diperoleh dari 17 anak seluruh anak yaitu 100% masuk kriteria berkembang sesuai harapan. Hasil penilaian siklus II pertemuan ke 1 dan ke 2 dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik 4.5. Rata-rata Prosentasi Perttemuan ke I dan II Siklus II

f. Refleksi

Hasil penelitian dilapangan pada Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilannya sudah tercapai. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dari hasil tindakan nilai agama dan moral pada anak di Siklus II adalah 80% sehingga nilai agama dan moral pada anak sudah mencapai standar pembelajaran yang diinginkan.

Dalam pelaksanaan Siklus II dapat diamati bahwa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain role play ini kemampuan nilai agama dan moral anak dapat meningkat. Dari hasil pengamatan pada Siklus II

telah menunjukkan hasilnya 80%, maka penelitian pada Siklus II dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan role play dapat meningkatkan nilai agama dan moral pada anak sesuai aspek bersyukur dan kasih sayang dan kesetiaan dapat meningkat.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas A yang dilakukan dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada pembelajaran setiap siklus I dilakukan konsep bersyukur dan siklus II untuk konsep kasih sayang dan kesetiaan. Pada siklus I mengenai konsep bersyukur pada pertemuan ke I hasil nilai agama dan moral menunjukkan bahwa nilai bersyukur dengan indikator berdoa kepada Allah SWT, berdoa meminta perlindungan Allah SWT, bersyukur atas kesehatan yang diberikan, mensyukuri makanan yang dimiliki dan mensyukuri atas kesehatan yang diberikan mengalami peningkatan mengalami peningkatan. Hasil pengamatan nilai agama yaitu bersyukur anak yang diperoleh pada saat peneliti sebelum melakukan tindakan dan setelah melakukan tindakan pada Siklus I terjadi peningkatan dimana sebelum tindakan pada pertemuan I rata-rata konsep bersyukur adalah 64,6% dibandingkan dengan hasil evaluasi pra tindakan yaitu 53%. Namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti, sehingga masih diperlukannya upaya tindakan dalam

siklus ke I pada pertemuan ke 2. Hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan pertemuan ke I memiliki beberapa kendala yang perlu adanya tindakan lagi untuk perbaikan pada pertemuan ke II yang diharapkan bisa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Tindakan Siklus I dilakukan selama 5 hari karena setiap jam pelajaran adalah 2 jam sehingga dalam satu kali pertemuan dilakukan sebanyak 3 hari.

Dari hasil pengamatan penelitian di lapangan pada Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai. Hal ini diketahui dari hasil penilaian konsep bersyukur pada anak di Siklus I adalah 64,6% sehingga masih banyak kekurangan dalam perilaku konsep bersyukur pada anak. Selain belum tercapainya indikator keberhasilan yang dilihat dari perilaku anak dan disekolah. Selanjutnya pada pertemuan kedua terjadi peningkatan perilaku konsep bersyukur menjadi 91,5% dan seluruh siswa mencapai kriteria berkembang sangat baik dan nilai tercapainya konsep bersyukur adalah 91,5% dan pada siklus I standar ketercapaian konsep bersyukur sudah mencapai standar yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari perubahan perilaku anak dalam konsep bersyukur seperti selalu membaca doa sebelum makan dengan sungguh-sungguh, hormat kepada orang tua, selalu mengucapkan Alhamdulillah jika mendapatkan sesuatu dan selalu bersyukur dengan kesehatan yang diberikan Allah.

Pada siklus ke II peneliti menetapkan konsep kasih sayang dan kesetiaan dengan indikator menyayangi orang tua, menyayangi saudara, berbuat baik kepada teman, menjaga ketenangan lingkungan, bersikap baik terhadap hewan,

menyayangi hewan, merawat tanaman, tidak merusak pepohonan, menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan air dengan bijak dan tidak membuang sampah sembarangan. Pada siklus ke II pertemuan ke 1 Pelaksanaan pengamatan pada pertemuan ke I menunjukkan bahwa rata-rata kasih sayang dan kesetiaan masih pada kriteria berkembang sesuai ahrapan dengan nilai rata-rata 64%, selanjutnya pada pertemuan ke II terjadi peningkatan pada konsep kasih sayang dan kesetiaan nilai rata-rata meningkat menjadi 95%, sehingga mencapai kriteria berkembang sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan siklus I dan II mencapai kriteria berkembang sangat baik dengan nilai persentasi 80%. Hal ini dapat dijelaskan bahwa menggunakan metode bermain dengan role play efektif meningkatkan nilai agama dan moral siswa di KB Permata Hati Samboja, terlihat adanya perubahan perilaku anak yang sebelumnya nilai agama dan moral beberapa anak masih kurang setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan metode bermain dengan role play terjadi perubahan dimana perilaku anak menjadi baik disekolah dan dirumah.

Berdasarkan Kepmendikbudristek RI Nomor 56 Tahun 2022, setiap lembaga PAUD diberi kewenangan untuk mendesain sendiri berbagai program untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila secara fleksibel baik dari segi muatan, kegiatan, dan waktu pelaksanaan. Hal itu menjadikan keberlangsungan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dari sisi implementasinya sangat dipengaruhi oleh kompetensi manajerial kepala PAUD. Namun sayangnya, belum semua kepala PAUD memiliki kompetensi manajerial yang kuat.

Kompetensi manajerial merupakan kemampuan dalam mengoperasikan suatu organisasi oleh seorang pemimpin agar tujuan organisasinya tercapai (Orobia et al., 2020).

Untuk memudahkan pelaksanaan tersebut, guru perlu memahami cara menyusun modul proyek yang meliputi pemilihan topik/tema, memperhatikan pemilihan dimensi, elemen dan sub elemen profil pelajar Pancasila sesuai kebutuhan peserta didik (Rizal, 2022). Penerapan proyek penguatan profil pelajar Pancasila harus memperhatikan empat prinsip, yaitu bersifat holistik, kontekstual, berpusat pada anak, dan eksploratif (Sunanda & Pratama, 2023). Dalam pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila peserta didik didorong untuk memperkuat karakternya dan memperoleh pengalaman belajar di luar kelas dengan mempelajari tema atau permasalahan penting. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut sesuai dengan proses belajar dan kebutuhan peserta didik (Daga et al., 2022).

Salah satu metode dalam pembelajaran profil pelajar pancasila adalah dengan bermain. Bermain merupakan sebuah kegiatan sandiwara dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Bermain dapat dilakukan dimanapun, oleh siapapun, menggunakan apapun, dan kapanpun bebas tidak memiliki ketentuan. Khusus bagi anak usia dini, bermain sama halnya seperti bekerja pada orang dewasa, yaitu untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Anak usia dini menjadi makhluk paling sibuk dengan bermain. Hal ini penting, sebagai salah satu bentuk stimulasi perkembangan anak. Melalui bermain anak

secara tidak langsung banyak belajar untuk hidupnya di masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Anak banyak belajar melalui bermain, dikarenakan saat kegiatan bermain, anak merasa rileks, bahagia jauh dari tekanan, sehingga mampu mengoptimalkan seluruh kemampuan belajarnya (Dewi, 2022). Sedangkan permainan merupakan aktivitas bermain menggunakan aturan sesuai kesepakatan para pemainnya. Aturan dalam sebuah permainan merupakan sarana pengalaman belajar bagi anak. Bermain dan permainan menjadi bagian penting dalam proses belajar anak (Arum et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Hasni (2024) dengan judul “Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia Dini sebagai Wujud Pendidikan Karakter menunjukkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa enam dimensi pada Profil Pelajar Pancasila secara umum telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat beberapa faktor penghambat seperti tahapan penyesuaian penerapan kurikulum merdeka di sekolah yang masih berlangsung, serta perlunya penyesuaian pemahaman guru terhadap proyek pelajar Pancasila ini. Di sisi lain, terdapat dukungan dari sejumlah sekolah penggerak dalam Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia dan Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia yang membantu sekolah untuk mengimplementasikan proyek pelajar Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan materi ajar yang lebih baik pada penelitian selanjutnya, khususnya dalam konteks penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

Metode bermain peran (*role playing*) meningkatkan nilai karakter dan agama anak dengan cara simulasi aktif, menirukan tokoh baik, dan mendramatisasikan perilaku terpuji. Metode ini efektif meningkatkan pemahaman aqidah akhlak, moral, serta disiplin ibadah melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Selain itu, penting untuk memahami bahwa pembelajaran nilai-nilai moral pada anak-anak tidak hanya sebatas memberikan informasi, tetapi juga mengajak mereka untuk menginternalisasi nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nurhayati (2020), nilai-nilai agama yang diajarkan kepada anak usia dini sebaiknya tidak hanya disampaikan dalam bentuk teori, tetapi juga melalui praktik langsung yang dapat membantu mereka mengaplikasikan ajaran tersebut dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi metode yang efektif dalam memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak terkait dengan nilai-nilai yang ingin diajarkan. Bermain peran juga dapat mengembangkan berbagai aspek keterampilan anak-anak, seperti keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak berlatih untuk berempati, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sangat penting dalam pendidikan agama, di mana anak-anak diajarkan untuk hidup berdampingan dengan orang lain dalam suasana saling menghormati dan tolong-menolong.

Penelitian yang dilakukan oleh Bakri et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, yang pada gilirannya dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral

yang diajarkan dalam agama. Namun, meskipun metode bermain peran memiliki banyak potensi, tantangan yang dihadapi oleh guru adalah bagaimana merancang skenario yang sesuai dengan perkembangan usia anak-anak dan dapat mengakomodasi pembelajaran nilai-nilai agama dan moral.

Menurut Dewi (2022), guru perlu memahami dengan baik tahapan perkembangan anak-anak untuk dapat menciptakan permainan peran yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Hal ini berarti bahwa permainan peran yang diterapkan harus dapat menghubungkan ajaran agama dengan situasi sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak-anak. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran di KB Permata Hati juga perlu didukung oleh fasilitas dan lingkungan yang mendukung. Guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan dan terbuka, di mana anak-anak merasa bebas untuk berkreasi dan berekspresi. Ketersediaan alat peraga, seperti kostum atau benda-benda yang relevan dengan tema permainan, juga dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami konteks moral yang ingin diajarkan. Selain itu, penting bagi guru untuk memberikan bimbingan yang tepat selama kegiatan bermain peran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu alasan utama mengapa metode bermain peran dapat efektif dalam mengajarkan nilai agama dan moral adalah karena metode ini memberi ruang bagi anak-anak untuk mengalami dan merasakan langsung nilai-nilai yang diajarkan. Dalam bermain peran, anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan tentang nilai-nilai agama, tetapi juga merasakannya melalui pengalaman berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam konteks sosial yang lebih nyata.

Selain itu, metode bermain peran juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar anak-anak. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas ini lebih mudah diterima oleh anak-anak dibandingkan dengan metode yang lebih konvensional. Hal ini dapat mengatasi salah satu masalah utama dalam pembelajaran nilai agama dan moral di usia dini, yaitu kurangnya minat dan perhatian anak-anak terhadap materi yang dianggap sulit atau membosankan. Dengan menggunakan metode yang lebih kreatif, seperti bermain peran, guru dapat menarik perhatian anak-anak dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan agama Islam, metode bermain peran juga memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah memahami ajaran-ajaran agama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, melalui permainan peran, anak-anak dapat belajar tentang sikap saling menghormati, berbagi, dan tolong-menolong, yang merupakan inti dari Aqidah Akhlak. Dengan demikian, permainan peran dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

C. Temuan Penelitian

Temuan penelitian kegiatan penggunaan metode bermain dengan role play untuk anak usia dini ternyata bisa menjadi sarana bagi guru untuk mengetahui kemampuan dan untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia 4-5 tahun di KB. Permata Hati Samboja. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain dengan role play yang dibuat oleh peneliti. Metode bermain dengan role play dibuat dengan cerita yang menarik sehingga

anak-anak tertarik memerankan cerita yang diberikan. Pada siklus pertama memerankan cerita keluarga yang mengajarkan konsep bersyukur dan pada siklus ke 2 mengajarkan kasih sayang dalam pergaulan pertemanan.

Pemberian reward kepada anak memberikan perbedaan terhadap semangat anak dalam mengerjakan kegiatan belajar menjadi lebih bersemangat mengerjakan kegiatannya. Pemberian reward terhadap anak tidak hanya berupa pujian namun juga berupa hadiah. Dalam penelitian ini reward yang diberikan kepada anak-anak berupa pujian hadiah stiker. Stiker bintang diberikan kepada anak-anak yang bersemangat menyelesaikan kegiatannya dan stiker jempol diberikan kepada tiga anak yang melakukan perilaku dengan baik.

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas terhadap nilai-nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun di KB Permata Hati Samboja yang berfokus pada aspek bersyukur dan kasih sayang dan kesetiaan. Dapat dilihat pada hasil pengamatan Pra Tindakan dan pada tindakan Siklus I hingga pada tindakan Siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan nilai moral dan agama konsep bersyukur pada Pra Tindakan yang memperoleh hasil persentase 46% sehingga masuk pada kriteria mulai berkembang (MB). Pada Siklus I pertemuan I mencapai 66% termasuk Berkembang Sesuai Harapan dan pertemuan ke II mencapai 91,5% dengan kriteria berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan ke I siswa mendapatkan nilai rata-rata 76% dan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai rata-rata 93% dengan nilai rata-rata pertemuan ke I dan II adalah 83% termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran nilai agama dan moral menggunakan metode bermain dengan role play, guru melakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang untuk tindakan siklus 2 yaitu pengenalan (review) dengan guru menjelaskan peran yang akan dilakukan. Selanjutnya pengembangan pemahaman dengan guru mempraktikkan dan menjelaskan langkah-langkah mengenai cara memerankan permainan yang sudah diberikan guru. Peningkatan nilai agama dan moral

merupakan solusi dari masalah yang ada pada KB Permata Hati Samboja khususnya pada nilai agama dan moral anak. Adapun upaya dalam tercapainya target peningkatan nilai agama dan moral pada anak usia 4-5 tahun di KB Permata hati Samboja dengan dilakukannya secara bertahap dan berulang-ulang hingga perilaku anak dapat terstimulus dengan baik sampai menjadi sebuah perilaku yang baik bagi anak. Selain dilakukannya secara berulang-ulang eneliti juga selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak agar selalu bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Tidak hanya bimbingan dan motivasi berupa kata-kata saja, guru juga memberikan reward untuk anak yang paling baik dan juga anak yang selalu bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memancing daya ketertarikan anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada perkembangan nilai agama dan moral.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai agama dan moral pada anak usia 4-5 tahun di KB Permata Hati dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain role play. Nilai agama dan kasih sayang dan kesetiaan pada penelitian ini berfokuskan pada aspek bersyukur dan kesetiaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain role play kemudian guru menjelaskan tujuan dari kegiatan tersebut hingga guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan nilai agama dan moral ini dengan

baik. Tidak lupa juga guru mendampingi siswa yang masih kesulitan pada saat pembelajaran hingga anak mampu memahami pembelajaran yang diberikan. Guru dalam kegiatan ini berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi anak-anak. Anak yang bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain dan yang paling cepat menjawab dengan tepat dari temannya maka akan mendapatkan reward, reward yang diberikan merupakan pujian dan stiker jempol dan bintang.

C. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar pada anak usia 4-5 tahun di KB Permata Hati Samboja, memiliki beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru kb Permata Hati samboja hendaknya melakukan pengembangan terhadap kegiatan yang menstimulus nilai moral dan agama seperti pembelajaran menggunakan metode bermain role play agar mudah dipahami oleh anak-anak. Guru harus memberikan feed back terhadap anak untuk menanmbah semangat anak dalam mengikuti kegiatan, feedback yang bisa diberikan kepada anak dapat berupa verbal (ucapan), fisik, atau bisa dengan reward (hadiah).

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya harus bisa mencari inovasi lain selain menggunakan metode bermain misalnya dengan metode gambar yang dibuat oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak. .

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., & Meitha, S. (2022). *Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar*. 1(2), 465–471. <https://sicedu.org/index.php/sicedu/article/view/66>
- Aprilia & Nasrulloh. (2023). Penerapan Dimensi Beriman, Bertaqwa dan Berakhlak Mulia dalam Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SMP Islam As-Shoddiq Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(7), 13–24. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/21323/15894>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arum et al. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://pasca.jurnaleducac.id/index.php/article/view/18>
- Bakri et al. (2023). Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/tijie/article/view/12>
- Bohlin. (2022). *Teaching Character Education Through Literature, Awakening the Moral Imagination in Secondary Class-rooms*. RoutledgeFalmer.
- Cahyaningrum, E. S. (2023). *Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan*. 6(2), 203–213. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/17707>
- Daga et al. (2022). Penguatan Peran Guru dalam Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary Scholl Educarion Journal) Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 1–24.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Echols & Shadily. (2020). *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia.
- Haleni, F. (2021). Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Ibu yang Bekerja. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–37. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/501/368>
- Haryati. (2020). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *English Education*, 10(2), 81–92.
- Hasni, U. (2024). *Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia Dini sebagai Wujud Pendidikan Karakter*.

- Irawati et al. (2022). Pancasila Mewujudkan Profil Sebagai Karakter Pelajar Upaya Bangsa. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 1225. <https://jurnalesp.ac.id/index.php/tijie/article/view/19>
- Kemendikbudristek. (2025). *Kurikulum Merdeka sebagai opsi satuan Pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran tahun. 2022 s.d. 2024*.
- Latif, M. A., Rachmawati, Y. D., Pendidikan, P., Pendidikan, G., Usia, A., Madura, U. T., Pendidikan, P., Anak, I., Dini, U., & Karawang, U. S. (2022). *Merdeka Belajar Anak Usia Dini dalam Mengembangkan Kognitif Anak: Sebuah Kajian Fenomenologi*. 9(c). <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/16988>
- Mahmud, A. (2023). Ciri dan keistimewaan akhlak dalam Islam. Sulesana. *Jurnal Wawasan Keislaman*, 13, 1.
- Mardikarini dan Suwarjo. (2020). *Analisis Muatan Nilai-Nilai Karakter Pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Pegangan Mahasiswa*. 261–274.
- Montolalu. (2024). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2023). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Cetakan kesembilan.
- Muryaningsih & Mustadi. (2021). Pengembangan RPP Tematik-Integratif untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras di Kelas 1 SD N 2 Sokaraja Tengah. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 190 – 201. <https://jurnalikhac.ac.id/index.php/tijie/article/view/12>
- Musfiroh. (2022). *Pengaruh media pembelajaran video youtube materi masa reformasi (1998-sekarang) terhadap hasil belajar ips terpadu siswa kelas ix mts negeri 3 ponorogo*. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/16988>
- Ningsih. (2021). Hakikat Pancasila Sebagai Dasar Negara dan Ideologi Negara. *OSF Preprints*, 7(1).
- Nucci & Narvaez. (2020). *Handbook of Moral and Character Education*. Routledge.
- Nurhayati. (2020). *Pembinaan Karakter, Nilai Moral, dan Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Kabupaten Tulungagung*.
- Orobia et al. (2020). Inventory managementmanagerial competence and financial performance of small businesses. *Journal OfAccounting in Emerging*, 10(3), 379–398. <https://journal.scopus.id/article/view/16944>
- Rachmadyanti, P. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201–14.

- Rahayuningsih, F. (2021). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/16988>
- Rizal, I. (2022). Pelatihan Merancang Modul Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Sdn 6 Peusangan Selatan Melalui in House Training Sekolah Penggerak. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1574–1580. <https://pdfs.semanticscholar.org/dca9/ad72d802b6a2f219a61bf7af6454bec22a87.pdf>
- Rudiawan, R. (2022). *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah*.
- Rusnaini et al. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2). <https://pdfs.semanticscholar.org/dca9/ad72d802b6a2f219a61bf7af6454bec22a87.pdf>
- Safitri et al. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7076–7086. <https://www.neliti.com/publications/451572/proyek-penguatan-profil-pelajar-pancasila-sebuah-orientasi-baru-pendidikan>
- Safitri et al. (2025). Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Metodologis dan Aplikasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 273–277. <https://pdfs.semanticscholar.org/dca9/ad72d802b6a2f219a61bf7af6454bec22a87.pdf>
- Samani & Hariyanto. (2022). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sianturi, M. &. (2020). Strategi Implementasi Pendidikan Karakter di Era Disrupsi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sudrajat et al. (2024). MODEL PEMBELAJARAN KURIKULUM UNTUK ANAK USIA DINI DALAM PENDEKATAN BANK STREET APPROACH DAN HIGH SCOPE. *Journal Education and Government Wiyata*, 2, 145–158.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunanda & Pratama. (2023). Analisis Perubahan Dampak Pandemi Covid 19 dalam Proses Mewujudkan Karakter pada Pelajar Pancasila. *Journal on Education*, 6(1), 4157–4168. <https://pdfs.semanticscholar.org/dca9/ad72d802b6a2f219a61bf7af6454bec22a87.pdf>

- Susilawati, E., Sarifuddin, S., Data, P., & Pendidikan, K. (2021). *BERBANTUAN PLATFORM MERDEKA MENGAJAR Internalization of Pancasila Values in Learning through Implementation of Pancasila Student Profile with “ Merdeka Mengajar ” Platform*. 25, 155–168.
- Thalib, D. (2022). Konsep Iman, Akal dan Wahyu dalam Al-Qur’an. *AL-ISHLAHJurnal Pendidikan Islam*, 9–29. <https://ejournal.iainpare.ac.id/index.php/alislah/article/view/2661>
- Wahyuni & Azizah. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. 15(1), 159–176. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/adabiya/article/view/257>
- Wandani & Dewi. (2021). *Penerapan Pancasila Sebagai Dasar Kehidupan Bermasyarakat*. 1(2), 34–39.
- Witarsa & Ruhyana. (2021). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya (Cet. I)*. Yrama Widya.
- Yanti, S. A., & Janattaka, N. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Bertema Doraemon Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 1 Tawing*. 4(1), 2320–2327. https://pdfs.semanticscholar.org/dca9/ad72d802b6a2f219a61bf7a_f6454bec22a87.pdf
- Yuliana, E., & Tufail, I. (2025). *Analisis Peran Bermain dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini : Suatu Pendekatan Multi Perspektif*. <https://journal.staiyqipqbaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/view/2076>
- Zubaedi. (2020). *Buku Desain Pendidikan Karakter Konsepsinya dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kharisma Putra Utama. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4419/>

SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 3-4 Tahun
Semester / Minggu : 2
Hari/ Tanggal : Senin 2-3 febuari 2026
Siklus I : **Pertemuan Pertama**

Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Bersyukur**

A. Materi kegiatan

15. Menjaga keindahan alam ciptaan Allah swt.
16. Berdoa kepada Allah swt.
17. Berdoa meminta perlindungan Allah swt.
18. Bersyukur atas keadaan atau kesehatan yang diberikan
Mensyukuri makanan yang dimiliki

B. Materi pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mengucapkan doa orang tua
3. Mengucapkan istighfar
4. Mengucapkan Alhamdulillah
5. Mengucapkan subhanallah

C. Media dan sumber

1. Kertas tulis
2. Pensil

D. Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu memuji captain Allah
2. Anak mampu mengucapkan doa-doa khususnya doa orang tua
3. Anak mampu menyadari jika berbuat salah dan meminta maaf
4. Anak mampu menghargai kesehatan yang diberikan Allah
5. Anak mampu menghargai makanan yang diberikan

E. Kegiatan awal (30 menit)

1. Berbaris
2. Salam dan berdoa
3. Menyampaikan materi hari
4. Bernyanyi
5. Bercakap-cakap tentang Allah maha pencipta

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Bermain peran
2. Memerankan keluarga yaitu ayah, ibu, kakak dan adik
3. Menceritakan kegiatan keluarga sehari-hari

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Lembar observasi kegiatan Siswa

Mengetahui

Kepala KB Permata Hati Samboja

Guru kelas

Dina wati

Purwanti

Kelompok usia : 3-4 Tahun
Semester / Minggu : 2
Hari/ Tanggal : Kamis -Jumat 2026
Siklus I : **Pertemuan Kedua**
Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Bersyukur**

A. Materi kegiatan

1. Menjaga keindahan alam ciptaan Allah swt.
2. Berdoa kepada Allah swt.
3. Berdoa meminta perlindungan Allah swt.
4. Bersyukur atas keadaan atau kesehatan yang diberikan
5. Mensyukuri makanan yang dimiliki

B. Materi pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mengucapkan doa orang tua
3. Mengucapkan istighfar
4. Mengucapkan Alhamdulillah
5. Mengucapkan subhanallah

C. Media dan sumber

1. Kertas tulis
2. Pensil

D. Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu memuji ciptaan Allah
2. Anak mampu mengucapkan doa-doa khususnya doa orang tua
3. Anak mampu menyadari jika berbuat salah dan meminta maaf
4. Anak mampu menghargai kesehatan yang diberikan Allah
5. Anak mampu menghargai makanan yang diberikan

E. Kegiatan awal (30 menit)

1. Berbaris
2. Salam dan berdoa
3. Menyampaikan materi hari

4. Bernyanyi
5. Bercakap-cakap tentang Allah maha pencipta

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Bermain peran
2. Memerankan keluarga yaitu ayah, ibu, kakak dan adik
3. Menceritakan kegiatan keluarga sehari-hari

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Mengetahui

Kepala KB Permata Hati Samboja

Guru kelas

Dina Wati

Purwanti

SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 3-4 Tahun

Semester / Minggu : 2

Hari/ Tanggal : Kamis-jumat 5-6 Februari 2026

Siklus I : **Pertemuan Pertama**

Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Kasih sayang dan kesetiaan**

A. Materi kegiatan

1. Menyayangi orangtua
2. Menyayangi adik
3. Menyayangi keluarga
4. Berbuat baik kepada teman
5. Menjaga ketenangan lingkungan
6. Bersikap baik terhadap hewan
7. Menyayangi hewan
8. Merawat tanaman
9. Tidak merusak tanaman
10. Menyayangi lingkungan
11. Memelihara sekolah dan lingkungannya
12. Menggunakan air dengan bijak
13. Tidak membuang sampah sembarangan

B. Materi pembiasaan

1. Menghormati orang tua dan mendoakan orangtua
2. Menyayangi dan memberikan perhatian ke adik
3. Menyayangi keluarga
4. Berbuat baik kepada teman
5. Menjaga kebersihan lingkungan
6. Bersikap baik terhadap hewan
7. Menyayangi hewan
8. Merawat dan menjaga tanaman
9. Tidak merusak tanaman

10. Menyayangi lingkungan
 11. Memelihara sekolah dan lingkungannya
 12. Menggunakan air dengan bijak
 13. Tidak membuang sampah sembarangan
- C. Media dan sumber
1. Kertas tulis
 2. Pensil
- D. Tujuan pembelajaran
1. Anak menghormati orang tua dan mendoakan orangtua
 2. Anak mampu menyayangi dan memberikan perhatian ke adik
 3. Anak menyayangi keluarga
 4. Anak mampu berbuat baik kepada teman
 5. Anak mampu menjaga kebersihan lingkungan
 6. Anak mampu bersikap baik terhadap hewan
 7. Anak mampu menyayangi hewan
 8. Anak mampu merawat dan menjaga tanaman
 9. Anak tidak merusak tanaman
 10. Anak menyayangi lingkungan
 11. Anak memelihara sekolah dan lingkungannya
 12. Anak dapat menggunakan air dengan bijak
 13. Anak tidak membuang sampah sembarangan
- E. Kegiatan awal (30 menit)
1. Berbaris
 2. Salam dan berdoa
 3. Menyampaikan materi hari
 4. Bernyanyi
 5. Bercakap-cakap tentang kasih sayang kepada orang tua, saudara, tanaman dan lingkungan

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Bermain peran
2. Memerankan keluarga yaitu ayah, ibu, kakak dan adik dalam hal kasih sayang kepada orang tua, saudara, hewan dan lingkungan
3. Menceritakan kegiatan keluarga sehari-hari

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Mengetahui

Kepala KB Permata Hati Samboja

Guru kelas

Dina Wati

Purwanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 3-4 Tahun
Semester / Minggu : 2
Hari/ Tanggal : Senin-Selasa 10/-12 Febuari 2026
Siklus I : **Pertemuan Kedua**
Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Kasih sayang dan kesetiaan**

A. Materi kegiatan

1. Menyayangi orangtua
2. Menyayangi adik
3. Menyayangi keluarga
4. Berbuat baik kepada teman
5. Menjaga ketenangan lingkungan
6. Bersikap baik terhadap hewan
7. Menyayangi hewan
8. Merawat tanaman
9. Tidak merusak tanaman
10. Menyayangi lingkungan
11. Memelihara sekolah dan lingkungannya
12. Menggunakan air dengan bijak
13. Tidak membuang sampah sembarangan

B. Materi pembiasaan

1. Menghormati orang tua dan mendoakan orangtua
2. Menyayangi dan memberikan perhatian ke adik
3. Menyayangi keluarga
4. Berbuat baik kepada teman
5. Menjaga kebersihan lingkungan
6. Bersikap baik terhadap hewan
7. Menyayangi hewan
8. Merawat dan menjaga tanaman
9. Tidak merusak tanaman

10. Menyayangi lingkungan
 11. Memelihara sekolah dan lingkungannya
 12. Menggunakan air dengan bijak
 13. Tidak membuang sampah sembarangan
- C. Media dan sumber
1. Kertas tulis
 2. Pensil
- D. Tujuan pembelajaran
1. Anak menghormati orang tua dan mendoakan orangtua
 2. Anak mampu menyayangi dan memberikan perhatian ke adik
 3. Anak menyayangi keluarga
 4. Anak mampu berbuat baik kepada teman
 5. Anak mampu menjaga kebersihan lingkungan
 6. Anak mampu bersikap baik terhadap hewan
 7. Anak mampu menyayangi hewan
 8. Anak mampu merawat dan menjaga tanaman
 9. Anak tidak merusak tanaman
 10. Anak menyayangi lingkungan
 11. Anak memelihara sekolah dan lingkungannya
 12. Anak dapat menggunakan air dengan bijak
 13. Anak tidak membuang sampah sembarangan
- E. Kegiatan awal (30 menit)
1. Berbaris
 2. Salam dan berdoa
 3. Menyampaikan materi hari
 4. Bernyanyi
 5. Bercakap-cakap tentang kasih sayang kepada orang tua, saudara, tanaman dan lingkungan

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Bermain peran
2. Memerankan keluarga yaitu ayah, ibu, kakak dan adik dalam hal kasih sayang kepada orang tua, saudara, hewan dan lingkungan
3. Menceritakan kegiatan keluarga sehari-hari

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
7. Salam dan pulang

J. Penilaian

Mengetahui

Kepala KB Permata Hati Samboja

Guru kelas

Dina wati

Purwanti

DOKUMENTASI PENELITIAN









