

**PENINGKATAN NILAI-NILAI MORAL ANAK MELALUI
BERCERITA, PERMAINAN PAPAN MAGNET DI
RAUDHATUL ATHFAL BABURRAHMAN
PADANG PARIAMAN**

Artikel



Oleh :

**IRMA SARI
NIM : 2010/57259**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH

Judul : **Peningkatan Nilai-nilai Moral Anak melalui Bercerita, Permainan Papan Magnet di Raudhatul Athfal Baburrahman Padang Pariaman**

Nama : Irma Sari

NIM : 57259

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Lokasi Penelitian : RA Baburrahman Nan Sabaris

Padang, September 2012

Disetujui :

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



Nurhafizah, M. Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

PENINGKATAN NILAI-NILAI MORAL ANAK MELALUI BERCERITA, PERMAINAN PAPAN MAGNET DI RAUDHATUL ATHFAL BABURRAHMAN PADANG PARIAMAN

Irma Sari

Irmasari453@ymail.com

Abstrak

Masalah penelitian menyangkut rendahnya peningkatan nilai-nilai moral anak, disebabkan anak kurang memahami perilaku baik dan buruk, guru kurang memperhatikan tingkah laku anak di kelas. Tujuan penelitian, meningkatkan nilai-nilai moral anak melalui bercerita dengan permainan papan magnet di Raudhatul Athfal Baburrahman. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian murid kelompok B berjumlah 12 orang. Data penelitian melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan.

Kata kunci: Nilai-nilai Moral; Bercerita; Papan Magnet

Pendahuluan

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia terutama dalam kehidupan pada anak usia dini. Mengingat pentingnya pendidikan ini maka pemerintah menetapkan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa : “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban 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 dan bertanggung jawab”.

Tujuan akhir dari pendidikan yang hendak kita tanamkan kepada anak didik adalah agar kelak anak-anak kita memiliki perilaku yang disebut moralis. Artinya adalah agar anak-anak memiliki perilaku yang tidak saja sesuai dengan standar sosial, melainkan juga pada akhirnya dilakukan secara sukarela dalam arti dilakukan dengan penuh kesadaran bahwa ia harus berperilaku seperti itu, walaupun tidak ada orang yang memerintahnya atau mengawasinya. Namun harapan di atas sangat berbeda dengan kenyataan yang peneliti temui di lapangan.

Sama halnya yang terjadi di Raudhatul Athfal Baburrahman Nan Sabaris, masih banyak anak didik yang belum memahami baik atau buruk dari perbuatan yang mereka lakukan. Hal ini dapat dilihat pada pengalaman peneliti dalam menghadapi anak di kelas, seperti : berbicara kurang sopan, memperolok teman, kalau melakukan kesalahan tidak mau minta maaf, kebiasaan makan yang kurang sopan, dan membuang sampah tidak pada tempatnya.

Bercerita merupakan salah satu bentuk kegiatan secara lisan yang dapat mengubah etika anak-anak dengan cara yang menyenangkan, yang sering dilakukan guru dan orang tua dalam mendidik anak. Bercerita yang tepat untuk anak usia dini adalah cerita yang berisi pesan moral, nasehat dan bimbingan yang berguna bagi kehidupan. Untuk menjadikan sebuah cerita lebih hidup dan menarik, maka peneliti mencoba membuat sebuah permainan papan magnet. Permainan ini dirancang untuk langsung melibatkan anak, karena setiap pembelajaran yang diberikan kepada anak bila dilakukan dengan sebuah permainan akan cepat dimengerti dan dipahami anak. Anak tidak merasa terbebani dan terpaksa untuk belajar, secara tidak langsung pesan moral dengan bercerita melalui permainan papan magnet ini dapat tersampaikan. Untuk itu diharapkan guru lebih kreatif dalam menggunakan media dan metode yang tepat dalam menyampaikan materinya, sehingga anak lebih semangat dan tertarik mengikuti kegiatan.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjadi guru kelas B Raudhatul Athfal Baburrahman melihat ada masalah dalam peningkatan nilai-nilai moral anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya penanaman nilai-nilai moral yang baik, Guru kurang memperhatikan terhadap tingkah laku anak sehari-hari dikelas, metode yang digunakan guru kurang tepat dan kurang menyenangkan, media yang dapat meningkatkan nilai-nilai moral anak masih terbatas. Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: “Bagaimanakah pelaksanaan metode bercerita dengan permainan papan magnet dapat meningkatkan nilai-nilai moral anak di Raudhatul Athfal Baburrahman Nan Sabaris“.

Dengan mengacu pada permasalahan di atas dan agar sasaran yang akan di capai dalam penelitian ini lebih terarah, maka peneliti perlu menjabarkan tujuan dari penelitian ini antara lain: Untuk menemukan bagaimana metode bercerita dengan permainan papan magnet dapat meningkatkan nilai-nilai moral anak, untuk mengetahui cara yang tepat dilakukan guru dalam meningkatkan dan menerapkan pengembangan kemampuan kepribadian atau moral anak, memperbaharui proses pembelajaran yang direncanakan guru, untuk melihat perubahan moral atau perilaku anak yang buruk ke perilaku yang baik.

Menurut Notonegoro dalam Hermansyah, dkk (2000) mengatakan bahwa nilai moral yaitu nilai yang berkaitan dengan baik buruknya sikap dan perilaku manusia dalam berhubungan dengan orang lain. Beliau memasukkan nilai moral ke dalam kelompok nilai kerohanian. Sama halnya dengan pendapat Sheler dalam Depdiknas (2000) bahwa secara umum moral merupakan bagian dari nilai dan merupakan bagian dari nilai rohani.

Setelah kita mengetahui pengertian nilai moral, tentu saja kita harus juga mengetahui apa tujuan dari pengembangan nilai moral. Adapun tujuan pendidikan dan pengembangan nilai moral ini menurut Adler dalam Otib (2005) adalah dalam rangka pembentukan kepribadian yang harus dimiliki oleh manusia seperti : “1) Dapat beradaptasi pada berbagai situasi dalam relasinya dengan orang lain dan dalam hubungannya dengan berbagai kultur; 2) Selalu dapat memahami sesuatu yang berbeda dan menyadari dirinya memiliki dasar pada identitas kulturalnya; 3) Mampu menjaga batas yang tidak kaku pada dirinya, bertanggung jawab terhadap bentuk batasan yang di pilihnya sesaat dan terbuka pada perubahan”.

Beberapa perbedaan pandangan antara tokoh perkembangan moral yang satu dengan yang lainnya disebabkan karena perbedaan dasar filosofi dalam menyoroti perkembangan moral antara perkembangan moral menurut Dewey dalam Otib (2005) tahapan perkembangan moral seseorang itu akan melewati 3 fase sebagai berikut: “1) *Fase pre moral* atau *pre conventional* : pada kuel ini sikap dan perilaku manusia banyak dilandasi oleh impuls biologis dan sosial; 2) *Tingkat konvensional* : perkembangan moral pada manusia pada tahapan ini banyak didasari oleh sikap kritis kelompoknya; 3) *Autonomous* : pada tahapan ini perkembangan moral manusia banyak didasari pada pola pikirannya sendiri”.

Selanjutnya Piaget mengemukakan bahwa seorang manusia dalam kehidupan akan melalui rentangan perkembangan moral yaitu : a). Tahapan *heteronomous* (anak usia 2 sampai dengan 6 tahun). Pada usia ini anak masih sangat labil, mudah terbawa arus, mudah terpengaruh, dan dalam rangka pendidikan moral, mereka sangat membutuhkan bimbingan proses latihan serta pembiasaan yang terus menerus. Hal ini sesuai pendapat dari pusat pengembangan dan pendidikan anak usia dini (*early childhood education & development center, 2003*) dalam Otib (2005) yang menyatakan anak membutuhkan latihan dan rutinitas; b). Tahapan *autonomous*, pada tahapan ini seorang anak manusia telah memiliki kemampuan sendiri dalam menentukan segala keputusan sikap dan perilaku moralitasnya, yang terbentuk dari proses pembelajaran dalam kehidupannya yang

memungkinkan dirinya banyak menggunakan pertimbangan akal sehat, pengetahuan dan pengalaman hidupnya.

Selanjutnya Kohlberg dalam Otib (2005) dalam teori perkembangan moral dan pandangan aliran perilaku (*behaviorist*) tentang pembentukan perilaku moral pada anak. Ia mengemukakan “Pada awalnya anak berperilaku baik agar ia mendapatkan pujian terhindar dari hukuman, dan agar ia di terima oleh lingkungan sekitar dan terhindar dari kecaman orang lain”.

Menurut Musfiroh (2005) mengatakan bahwa perkembangan moral anak berlangsung secara berangsur-angsur tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap dalam pertumbuhan ini: tahap amoral (anak tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai-nilai atau norma dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas).

Gunarti, dkk (2005) mengemukakan bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka, yang bisa dilakukan secara lisan atau tulisan. Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga. Azis dalam Otib (2005) mengatakan bahwa “ cerita yang baik adalah cerita yang mampu mendidik akal budi, imajinasi, dan etika seorang anak, serta bisa mengembangkan potensi pengetahuan yang ia miliki “.

Isi cerita harus dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkannya dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita. Kegiatan bercerita harus di usahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas.

Sebagai seorang guru harus memperhatikan dalam pemilihan cerita yang baik, yang cocok dengan kehidupan anak sehingga dapat mengundang perhatian anak secara utuh.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pemilihan cerita yang baik, yaitu: Cerita itu harus menarik dan memikat perhatian guru itu sendiri, kalau cerita itu menarik dan memikat perhatian, maka guru akan bersungguh-sungguh dalam menceritakan kepada anak secara mengasyikkan. Cerita itu harus sesuai dengan kepribadian anak, gaya, dan bakat anak, supaya memiliki daya tarik terhadap perhatian anak dan keterlibatan aktif dalam kegiatan bercerita. Cerita harus sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan mencerna isi cerita anak usiaTK.

Papan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah “ Besi atau kayu yang tipis sedangkan Suhendiana, dkk (2007) mengemukakan bahwa “Magnet dapat menarik benda-benda lain yang di sebut gejala kemagnetan. Jika salah satu kutub magnet didekatkan pada benda-benda terbuat dari logam, maka logam tersebut akan tertarik dan menempel pada magnet. Kekuatan magnet berada di ujung-ujung sebuah magnet. Ujung magnet itu di sebut kutub magnet yang memiliki dua kutub (utara dan selatan).

Seperti yang di ungkapkan Berger dalam Rini (2004) kegiatan bermain sejenis mainan meja merupakan latihan bagi anak untuk menguasai berbagai keterampilan yang baru melalui pengulangan yang di lakukan oleh anak sejalan dengan bertambahnya kemampuan kognitif anak. Upaya peningkatan nilai-nilai moral anak melalui bercerita dengan papan magnet ini dilakukan semenarik mungkin dengan cara bermain di atas meja.

Selain dapat meningkatkan nilai-nilai moral, tehnik bercerita dengan permainan papan magnet ini dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya di antaranya : Bahasa, dengan bercerita melalui kata-kata yang di ucapkannya akan menambah kosa kata anak. Kognitif, anak akan berfikir bagaimana permainan papan magnet ini dilakukan dan akan memahami cerita atau pesan moral pada isi cerita. Motorik, anak dapat memainkan permainan papan magnet ini dengan menggunakan tangannya untuk menggerakkan kartu bergambar di atas meja dengan magnet yang di isolasikan pada sepotong kayu. Sosial emosional, anak dilatih untuk senang bermain dengan teman dan mau bersabar menunggu gilirannya untuk melakukan kegiatan permainan.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Darmansyah (2009) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperlakukan dimana praktek-praktek pembelajaran dilaksanakan. Untuk melakukan penelitian tindakan kelas guru hendaknya memahami masalah-masalah di kelas sehari-hari yang sering di jumpai sewaktu melaksanakan proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan dikelas tempat peneliti mengajar yaitu di Raudhatul Athfal Baburrahman Nan Sabaris. Peneliti mencoba melakukan penelitian ini karena ingin memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar meningkat. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan upaya memperbaiki proses belajar dalam meningkatkan

nilai- nilai moral anak, dan guru tersebut juga mengembangkan kemampuan profesionalnya secara sistematis.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Raudhatul Athfal Baburrahman yang beralamat di Korong Padang Kandang Nagari Padang Bintungan Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman. Subjek penelitian adalah murid kelompok B dengan jumlah peserta didik 12 orang anak yang terdiri dari 10 orang anak perempuan dan 2 orang anak laki-laki yang pada umumnya berasal dari keluarga yang berlatar pendidikan menengah ke bawah.

Menurut Arikunto (2006) prosedur penelitian terdiri dari beberapa komponen, yaitu (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) Pengamatan; (4) Refleksi. Penelitian yang dilakukan ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing terdiri dari 3 kali pertemuan. Jika masalah pada siklus I belum terpecahkan, maka dapat dilanjutkan ke siklus II yang didasarkan pada hasil siklus sebelumnya.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Dalam ini peneliti menggunakan beberapa tehnik dalam mengumpulkan data, diantaranya sebagai berikut : observasi, wawancara, dokumentasi (berupa HP kamera untuk merekam dan mendokumentasikan sikap perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung), catatan lapangan atau *field note* merupakan catatan hasil pengamatan dalam bentuk uraian dan penjelasan. Dalam hal ini catatan tersebut dilakukan setiap pertemuan III dari setiap siklus.

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis deskriptif. Dengan menggunakan rumus dikemukakan Haryadi (2009) seperti dibawah ini :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Angka Presentasi

F = Frekuensi aktivitas anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat maka interprestasi aktifitas belajar anak adalah sebagai berikut : 81 % - 100 % = Sangat Tinggi (ST), 61 % - 80 % = Tinggi (T) Dan 21 % - 60 % = Rendah (R).

Bercerita melalui permainan papan magnet merupakan salah satu kegiatan menuturkan cerita secara lisan dengan menggunakan alat peraga yaitu kartu bergambar anak yang berperilaku baik (misalnya : gambar anak yang membuang sampah pada tempatnya,

gambar anak yang makannya tertib, dan lain-lain) dan kartu bergambar anak yang berperilaku buruk (misalnya : gambar anak yang mentertawakan temannya, gambar anak yang membuang sampah sembarangan, dan lain-lain).

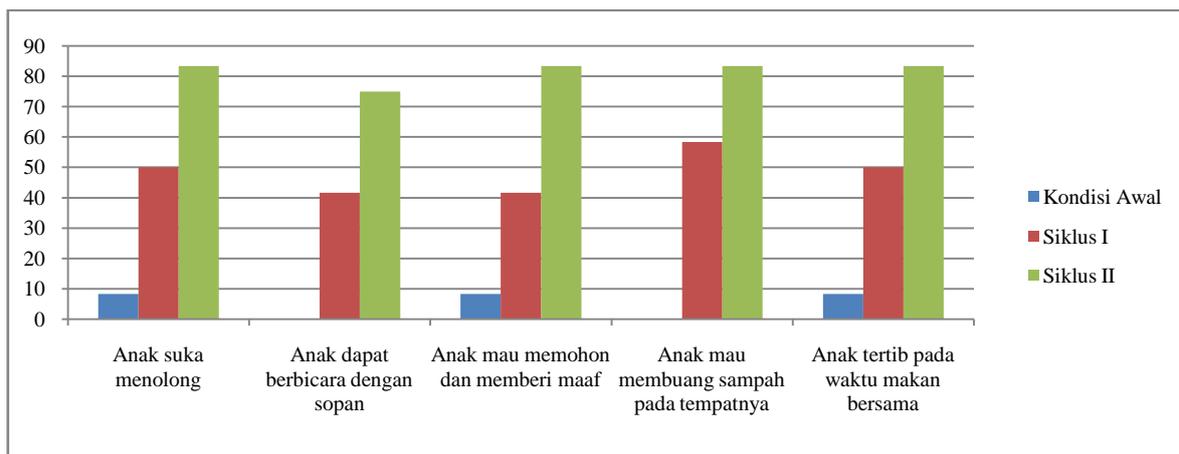
Selain kartu bergambar, kegiatan ini menggunakan sebuah meja berukuran berukuran 80 cm x 60 cm dengan tinggi 20 cm, sedangkan magnet diisolasikan pada kayu reng sepanjang 30 cm untuk memudahkan anak melakukan permainan ini, yaitu anak menggerakkan kartu bergambar (bagian bawahnya diberi atau direkatkan seng tipis) dan di alas pakai potongan magnet yang digerakkan dengan kayu magnet dibawah meja dan menceritakannya.

Kegiatan pada setiap pertemuan berbeda, pertemuan 1 yaitu menyebutkan perbuatan yang baik atau buruk dengan menggerakkan kartu bergambar pada meja yang bagian atasnya dibuat 5 buah kotak persegi panjang yang ukurannya sama dengan kartu bergambar. Terlebih dahulu 5 buah kartu bergambar diletakkan di atas meja bagian bawahnya. Pertemuan 2 membedakan perbuatan yang baik dan buruk dengan mengelompokkannya, pertemuan 3 membedakan perbuatan yang baik dan buruk dengan menyusun kartu gambar seri dilakukan pada meja yang sama yaitu diberi tanda dengan spidol (V) atau gambar wajah tersenyum untuk gambar perbuatan yang baik dan (X) atau gambar wajah cemberut untuk gambar perbuatan buruk.

Peneliti mempersiapkan alat peraga yang sama pada siklus I dan siklus II, perbedaannya siklus I secara individu dan siklus II secara berkelompok dengan menggunakan kartu bergambar yang lebih menarik lagi.

Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan pengamatan di Raudhatul Athfal Baburrahman Kecamatan Nan Sabaris pada hari Rabu tanggal 16 Mei 2012, ditemukan bahwa perilaku atau moral anak masih rendah, hal ini disebabkan karena sebagian besar anak kurang memahami perbuatan yang baik atau buruk yang mereka lakukan. Peneliti dapat melihat pada beberapa orang anak yang masih suka berbicara tidak sopan dengan berkata-kata kotor dan menyumpah, tidak mau memberi maaf atau minta maaf bila melakukan kesalahan, tidak mau menolong teman bahkan mengolok-olok dan mentertawakan bila temannya jatuh kesakitan, kebiasaan makan yang tidak tertib atau kurang sopan, anak membuang sampah tidak pada tempatnya dan sering mengabaikan aturan-aturan yang sesuai dengan nilai moral.



Grafik 1. Peningkatan Nilai-nilai Moral Anak melalui Bercerita dengan Permainan Papan Magnet (Kategori Sangat Tinggi)

Dari hasil uraian grafik di atas tergambarlah sikap anak dalam peningkatan nilai-nilai moral anak dengan kategori anak sangat tinggi. Dapat terlihat pada kondisi awal, siklus I dan siklus II pada kategori sangat tinggi mengalami peningkatan. Pada aspek anak suka menolong, kondisi awal 8,33%, pada siklus I naik menjadi 50%, pada siklus II naik menjadi 83,33%.

Untuk aspek anak dapat berbicara dengan sopan, pada kondisi awal tidak ada, pada siklus I naik menjadi 41,67%, pada siklus II naik menjadi 75%. Untuk aspek anak mau memohon dan memberi maaf, pada kondisi awal 8,33%, pada siklus I naik menjadi 41,67%, pada siklus II naik menjadi 83,33%.

Untuk aspek anak mau membuang sampah pada tempatnya, pada kondisi awal tidak ada, pada siklus I naik menjadi 58,33%, pada siklus II naik menjadi 83,33%. Untuk aspek anak tertib pada waktu makan bersama, pada kondisi awal 8,33%, pada siklus I naik menjadi 50%, siklus II naik menjadi 83,33%.

Pembahasan

Dapat terlihat pada kondisi awal masih banyak anak yang belum memahami baik buruk perbuatan yang mereka lakukan, masih kurang rasa empati anak dalam menolong teman yang mengalami kesusahan, masih banyak anak yang berbicara tidak sopan, anak tidak mau meminta dan memberi maaf jika melakukan kesalahan, anak seringkali membuang sisa bungkus makanan dan minuman tidak pada tempatnya, pada waktu makan bersama anak sering ribut dan bersenda gurau.

Dari permasalahan tersebut dilakukanlah tindakan untuk merubah sikap perilaku anak ke arah yang lebih baik melalui bercerita dengan permainan papan magnet yang berisikan pesan moral yang mendidik. Kegiatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II untuk meneliti peningkatan nilai-nilai moral anak yang meliputi aspek-aspek seperti dibawah ini:

Pada aspek anak suka menolong teman, anak yang sangat tinggi pada kondisi awal 8,33%, pada siklus I meningkat menjadi 50%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Contohnya: setelah peneliti melakukan kegiatan, pada saat istirahat Ulfa bermain ayunan dengan Della, tiba-tiba ulfa terjatuh karena terlalu kencang, della pun langsung menolong Ulfa. Dengan melihat kejadian pada saat della dan ulfa bermain, maka dapat peneliti amati bahwa dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan teman. Hal ini sesuai dengan pendapat Psikolog *Turner* dan *Helmes* dalam Heni (2010) mengatakan bahwa bermain mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan sosial dan kepribadian anak, bermain merupakan kegiatan yang bermakna dan membantu anak berhubungan dengan lingkungan sekitar mereka, bermain juga menunjukkan karakter anak.

Pada aspek Anak dapat berbicara dengan sopan, anak yang sangat tinggi pada kondisi awal tidak ada, setelah di adakan siklus I meningkat menjadi 41,67%, pada siklus II meningkat lagi menjadi 75%. Contohnya: pada saat tari menyapa vania “sedang apa vania?, biasanya “sedang apa Kau?” Cara berbicara Tari mulai berubah setelah peneliti melakukan kegiatan bercerita dengan permainan papan magnet. Hal ini sesuai dengan pendapat Gunarti, dkk (2005) yaitu Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka, yang bisa dilakukan secara lisan atau tulisan. Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga.

Pada aspek anak mau memohon dan meminta maaf, anak yang sangat tinggi pada kondisi awal 8,33%, pada siklus I meningkat menjadi 41,67%, pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Contohnya: Puput menangis karena mainan yang sedang dimainkannya

direbut oleh Selvy, Rifa dan Uty datang meleraikan dan meminta mereka untuk saling bermaafan. Sikap Rifa dan Uty sudah mencerminkan nilai moral yang baik dalam berteman. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh Notonegoro dalam Hermansyah (2000), bahwa nilai moral yaitu nilai yang berkaitan dengan baik buruknya sikap dan perilaku manusia dalam berhubungan dengan orang lain.

Pada aspek anak dapat membuang sampah pada tempatnya, anak yang sangat tinggi pada kondisi awal tidak ada, pada siklus I meningkat menjadi 58,33%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Contohnya: setelah peneliti melakukan kegiatan, pada waktu istirahat Afiat makan rambutan dan tanpa disuruh dia membuang kulitnya ke tong sampah. Berarti Afiat sudah memahami perbuatan apa yang patut dan tidak patut untuk dilakukan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Milton dalam Depdiknas (2000), bahwa nilai adalah suatu kepercayaan yang berada dalam diri seseorang (sistem keyakinan = *belief* sistem) mengenai apa yang patut dan tidak patut dilakukan oleh seseorang atau mengenai apa yang berharga dan tidak berharga.

Pada aspek anak tertib pada waktu makan bersama, anak yang sangat tinggi pada kondisi awal 8,33%, setelah diadakan siklus I meningkat menjadi 50%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Contohnya: beberapa orang anak mulai tertib pada waktu makan, mereka menghabiskan makanannya tanpa bersenda gurau. Dapat dilihat pada perubahan sikap anak dari kondisi awal, siklus I dan siklus II terus meningkat secara berangsur-angsur atau bertahap. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiroh (2005) mengatakan perkembangan moral anak berlangsung secara berangsur-angsur tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap dalam pertumbuhan ini: tahap amoral (anak tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai-nilai dan norma dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas).

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa peningkatan nilai-nilai moral melalui bercerita dengan permainan papan magnet dari nilai rata-rata terjadi peningkatan, yaitu : 4,99% pada kondisi awal, setelah diadakan siklus I meningkat menjadi 48,33%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 81,67%. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh anak pada kondisi awal, siklus I, siklus II, terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi peningkatan nilai-nilai moral anak melalui bercerita dengan permainan papan magnet sudah sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan yang dicapai pada siklus II lebih baik, untuk itu peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia terutama dalam kehidupan anak usia dini. Tujuan akhir dari pendidikan yang hendak kita tanamkan kepada anak usia dini adalah agar kelak anak-anak kita memiliki perilaku yang disebut moralis. Tujuan peningkatan nilai-nilai moral anak melalui bercerita dengan permainan papan magnet adalah untuk mengenalkan pada anak mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang buruk serta memotivasi anak untuk terbiasa berperilaku baik. Melalui kegiatan bercerita dengan permainan papan magnet dapat meningkatkan nilai-nilai moral anak, ini dapat dilihat dari peningkatan nilai-nilai moral anak dari kondisi awal ke siklus I ke siklus II yaitu nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi pada kondisi awal dengan persentase 5%, pada siklus I dengan persentase 48,33%, dan pada siklus II dengan persentase 81,67%.

Berdasarkan simpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut: Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Untuk merubah perilaku atau moral anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya memberi contoh perilaku yang baik dan menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan nilai-nilai moral anak. Jadikanlah kegiatan bercerita dengan permainan papan magnet sebagai salah satu cara dalam memberikan penanaman nilai-nilai moral kepada anak di sekolah tanpa mereka merasa digurui. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan permainan papan magnet. Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suja Bina Pres.
- . 2000. *Metode Pengembangan Agama, Moral dan Disiplin yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunarti, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Heni, Anastasia. 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : CWS Indonesia
- Hermansyah, dkk. 2000. *Metode Pengembangan Agama, Moral, Disiplin, dan Afeksi*. Bandung: Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Otib, Satibi Hidayat. 2005. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rini, Hildayani. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suhendiana, dkk. 2007. *Mari Bermain Magnet*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.
- Undang-Undang RI No. 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dikti.