

Peningkatan Perilaku Jujur Anak Usia Dini Melalui Media Boardgame Al-Hikmah

Ira Puspita¹⁾, Nenny Mahyuddin²⁾

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email : irapuspita@gmail.com
nenny_mahyuddin@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku jujur anak usia dini melalui penggunaan media Boardgame Al-Hikmah. Kejujuran merupakan salah satu nilai karakter yang penting ditanamkan sejak usia dini karena menjadi dasar dalam pembentukan sikap dan perilaku anak di masa selanjutnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak usia dini di TK Aisyiyah III Sawahlunto yang berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi perilaku jujur anak. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian perilaku jujur anak pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Boardgame Al-Hikmah mampu meningkatkan perilaku jujur anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan sikap anak dalam mematuhi aturan permainan, mengakui kesalahan, serta bersikap jujur selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media Boardgame Al-Hikmah dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak usia dini. Perilaku jujur, anak usia dini, boardgame Al-Hikmah, media pembelajaran

Kata kunci: perilaku jujur, anak usia dini, boardgame Al-Hikmah, TK Aisyiyah III, media pembelajaran

Abstract

This study aims to improve honest behavior in early childhood through the use of the Al-Hikmah Boardgame media. Honesty is an essential character value that needs to be instilled from an early age as it forms the foundation of children's attitudes and behaviors in later life. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles. The research subjects were 10 early childhood students at TK Aisyiyah III Sawahlunto. Data were collected through observation using an honest behavior observation sheet. The data were analyzed descriptively by comparing the achievement of honest behavior in each cycle. The result indicates that the use of the Al-Hikmah Boardgame media can improve honest behavior in early childhood. The improvement is reflected in children's ability to follow game rules, admit mistakes, and behave honestly during learning activities. Therefore, the Al-Hikmah Boardgame media can be used as an effective alternative learning medium to foster honesty in early childhood.

Keywords: honest behavior, early childhood, Al-Hikmah boardgame, TK Aisyiyah III, learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap Pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk dasar kepribadian dan karakter anak. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap dasar yang sangat penting dalam pembentukan karakter, karena pada masa ini anak mulai belajar nilai moral melalui pengalaman langsung dan pembiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan (Slamet Suyanto, 2017). Para ahli menyatakan bahwa usia dini merupakan masa emas perkembangan, di mana anak sangat peka terhadap berbagai stimulasi lingkungan yang diberikan secara terencana (Suyanto, 2019; Musfiroh, 2018). Pada fase ini, nilai-nilai moral yang ditanamkan akan menjadi fondasi bagi pembentukan perilaku anak di masa selanjutnya. Pada masa usia dini, anak berada pada fase perkembangan yang sangat peka terhadap berbagai stimulasi, sehingga nilai-nilai moral yang ditanamkan akan berpengaruh terhadap perilaku anak dimasa depan. Salah satu nilai yang perlu ditanamkan sejak dini adalah perilaku jujur.

Pada anak usia dini, perilaku jujur dapat diwujudkan melalui kebiasaan berkata sesuai fakta, mengakui kesalahan, serta mematuhi aturan yang berlaku dalam lingkungan belajar dan bermain (Rahmawati, 2019). Namun, pada praktik pembelajaran di PAUD, penanaman nilai

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

kejujuran sering kali masih dilakukan melalui pendekatan verbal seperti nasihat atau perintah. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya efektif karena anak usia dini cenderung belajar lebih optimal melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif dapat membantu anak memahami nilai-nilai karakter secara konkret. Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang dianjurkan dalam pendidikan anak usia dini. Bermain memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mempraktikkan nilai-nilai sosial dan moral secara alami (Andriani et al., 2021). Media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan anak dan mempermudah internalisasi nilai karakter yang ditanamkan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah boardgame edukatif berbasis nilai keislaman. Boardgame Al-Hikmah merupakan media permainan papan yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai keislaman, khususnya perilaku jujur. Melalui aturan permainan dan kartu tantangan yang digunakan, anak dilatih untuk bersikap jujur, sportif, serta bertanggung jawab. Permainan papan edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam pendidikan karakter karena melibatkan anak secara aktif dalam situasi sosial yang nyata (Santoso, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, kondisi di TK Aisyiyah III Sawahlunto menunjukkan bahwa perilaku jujur anak belum berkembang secara optimal. Hasil pengamatan awal menunjukkan masih terdapat anak yang belum terbiasa berkata sesuai dengan kenyataan, kurang konsisten dalam mematuhi aturan, serta memerlukan bimbingan guru dalam menerapkan sikap jujur selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku jujur anak usia dini melalui penggunaan media Boardgame Al-Hikmah di TK Aisyiyah III Sawahlunto. Serta memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam menanamkan perilaku jujur dan menjadi bahan rujukan dalam pengembangan pembelajaran karakter di Pendidikan anak usia dini, dan serta memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam menanamkan nilai kejujuran dan menjadi bahan rujukan dalam pengembangan pembelajaran karakter dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang Pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 10 orang anak usia dini di TK Aisyiyah III Sawahlunto. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Boardgame Al-Hikmah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi perilaku jujur anak. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian perilaku jujur anak pada setiap siklus untuk peningkatan yang terjadi setelah Tindakan diberikan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan Tindakan pada siklus berikutnya. Keberhasilan Tindakan berdasarkan peningkatan perilaku jujur anak secara bertahap sesuai indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Boardgame Al-Hikmah memberikan dampak positif terhadap peningkatan perilaku jujur anak usia dini di TK Aisyiyah III Sawahlunto. Perubahan perilaku anak terlihat secara bertahap selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada kemampuan anak dalam mematuhi aturan permainan, berkata sesuai kenyataan/jujur, serta mengakui kesalahan yang dilakukan selama kegiatan bermain.

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

Pada pelaksanaan siklus I, perilaku jujur anak mulai mengalami perkembangan, meskipun belum menunjukkan hasil yang optimal. Sebagian anak masih memerlukan bimbingan dan penguatan dari guru, terutama dalam memahami aturan permainan dan bersikap jujur Ketika menghadapi situasi tertentu. Anak cenderung mengikuti aturan karena arahan guru, bukan atas kesadaran diri. Hal ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai kejujuran pada tahap awal masih memerlukan pendampingan yang berkelanjutan.

Hasil observasi pada siklus I juga menunjukkan bahwa penggunaan media Boardgame Al-Hikmah mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak terlihat antusias mengikuti permainan dan berinteraksi dengan teman sebaya. Namun demikian, masih terdapat anak yang belum konsisten dalam menunjukkan perilaku jujur, seperti belum berani mengakui kesalahan atau belum sepenuhnya mematuhi aturan permainan yang disepakati Bersama. Kondisi ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa pembentukan perilaku moral pada anak usia dini memerlukan proses dan pengulangan melalui pengalaman langsung yang bermakna (Musfiroh, 2018). Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II. Perbaikan tersebut meliputi pemberian penjelasan aturan permainan yang lebih sederhana, pemberian contoh perilaku jujur oleh guru, serta penguatan nilai kejujuran melalui diskusi ringan sebelum dan sesudah kegiatan bermain. Selain itu, guru juga membereikan apresiasi kepada anak yang menunjukkan perilaku jujur selama proses pembelajaran berlangsung.

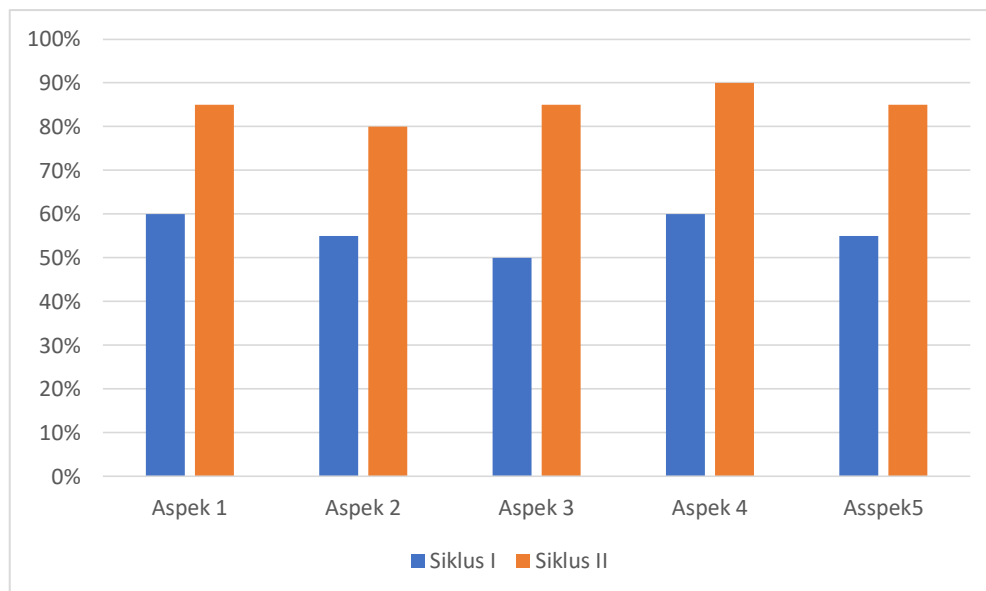
Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan perilaku jujur yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar anak sudah mampu mematuhi aturan permainan tanpa harus selalu diingatkan oleh guru. Anak juga mulai menunjukkan keberanian untuk mengakui kesalahan serta bersikap jujur dalam menyampaikan pengalaman yang dialaminya selama kegiatan bermain. Penanaman nilai karakter pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan bermain, karena bermain memungkinkan anak terlibat aktif dan memahami nilai secara konkret sesuai tahap perkembangannya (Hurlock, 2016).

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Perilaku Jujur Anak Usia Dini Melalui Media Boardgame Al-Hikmah

No	Indikator Perilaku Jujur Anak	Siklus I	Siklus II
1	Mematuhi aturan permainan	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
2	Berkata sesuai kenyataan	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
3	Mengakui kesalahan	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
4	Bersikap jujur saat bermain	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
5	Tanggung jawab dalam permainan	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh indikator perilaku jujur anak mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Boardgame Al-Hikmah memberikan kontribusi positif dalam membantu anak memahami dan menerapkan nilai kejujuran secara bertahap melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan.

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>



Grafik 1 menunjukkan bahwa seluruh indikator perilaku jujur anak mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II setelah diterapkannya media Boardgame Al-Hikmah. Peningkatan ini memperkuat hasil observasi yang disajikan dalam tabel dan menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis bermain dalam menanamkan nilai kejujuran pada anak usia dini.

Selain peningkatan perilaku jujur secara individu, penggunaan media Boardgame Al-Hikmah juga memberi dampak positif terhadap interaksi sosial anak selama proses pembelajaran. Anak mulai menunjukkan sikap saling mengingatkan antar teman untuk mematuhi aturan permainan, menunggu giliran dengan tertib, serta menyampaikan hasil permainan secara jujur tanpa adanya paksaan dari guru. Interaksi sosial yang terbentuk melalui kegiatan bermain ini membantu anak memahami bahwa perilaku jujur tidak hanya berkaitan dengan diri sendiri, tetapi juga berhubungan dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Adriani et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu mengembangkan nilai sosial dan moral anak melalui interaksi, kerja sama, serta pengalaman nyata yang bermakna.

Peningkatan perilaku jujur pada siklus II menunjukkan bahwa nilai kejujuran mulai terinternalisasi dalam diri anak melalui pengalaman belajar yang berulang dan bermakna. Boardgame Al-Hikmah memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui situasi nyata yang menuntut sikap jujur, sportif, dan bertanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis bermain efektif dalam menanamkan nilai karakter karena anak terlibat aktif dalam proses belajar dan interaksi sosial yang nyata (Yuliani, 2019)

Dengan demikian, hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Boardgame Al-Hikmah efektif dalam meningkatkan perilaku jujur anak usia dini. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan aktif anak dalam permainan, peran guru dalam memberikan penguatan nilai, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Boardgame Al-Hikmah mampu meningkatkan perilaku jujur anak usia dini di TK Aisyiyah III Sawahlunto. Melalui kegiatan main yang terencana, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami dan menerapkan nilai kejujuran, seperti mematuhi aturan, berkata sesuai kenyataan, serta mengakui kesalahan selama proses pembelajaran. Media Boardgame Al-Hikmah membantu menciptakan suasana belajar yang

<https://jipipi.org/index.php/jipipi>

menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak, sehingga nilai kejujuran dapat terinternalisasi secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai karakter, khususnya kejujuran pada anak usia dini.

REFERENSI

- B. Santoso, “Permainan edukatif sebagai media pendidikan karakter anak usia dini,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 55–64, 2019.
- E. B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2016.
- E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- N. Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2019.
- R. Andriani, D. P. Sari, dan N. Lestari, “Pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan nilai sosial dan moral anak usia dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 15, no. 1, pp. 45–56, 2021.
- S. Rahmawati, “Pengembangan perilaku jujur pada anak usia dini melalui pembiasaan di taman kanak-kanak,” *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 8, no. 2, pp. 101–110, 2019.
- S. Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019.
- S. Suyanto, *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017.
- T. Musfiroh, *Pengembangan Karakter Anak Usia Dini melalui Pendidikan Berbasis Nilai*. Yogyakarta: UNY Press, 2018.