

**THE EFFECT OF MEDIA BOARD GAME ON THE RELIGIOUS
AND MORAL VALUES OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT KB TK
BINTANG CENDEKIA, AT TAMPAN, PEKANBARU**

Salmiati, Daviq Chairilsyah, Zulkifli N

syifatulalaina@gmail.com, daviqch@yahoo.com, pakzul_n@yahoo.co.id

Phone Number: 082385620284

*Teacher of Early Childhood Education Study Program
Teacher Training and Education Faculty
University of Riau*

Abstract: *Based on the first observation on the religious and moral values of children age 5-6 years at KB TK Bintang Cendekia, at Tampan, Pekanbaru, it was found that the students religious and moral values did not develop optimally. Therefore, it is important to do a research towards students religious values and their morals by using board game media. The purpose of this study is to examine the effect of Board Game media on the religious and moral values of children aged 5-6 years. This research was conducted at KB Bintang Cendekia Kindergarten, Tampan District, Pekanbaru City for observation and research on February 2019 to July 2019. The study used an experimental method with one group pre-test post-test design with a sample of 15 children. Data collection techniques used in this study were to use observation sheets of children's religious and moral values. The data analysis technique used t-test using IBM SPSS statistical version 20. From the results of data analysis, the t-count is 24,450, greater than t-table = 2,145 with sig 0,000 < 0,05. It can be concluded that there are significant differences in children's religious and moral values before and after the use of Board Game media. Based on the results of the hypothesis test, there is an influence of the Board Game media on the religious and moral values of children aged 5-6 years at the KB Cendekia Kindergarten KB, Tampan District, Pekanbaru City by 72.94%.*

Key Words: *Board Game Media, Religious and Moral Values*

PENGARUH MEDIA *BOARD GAME* TERHADAP NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB TK BINTANG CENDEKIA KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU

Salmiati, Daviq Chairilisyah, Zulkifli N

syifatulalaina@gmail.com, daviqch@yahoo.com, pakzul_n@yahoo.co.id

Nomor HP: 082385620284

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau**

Abstrak: Berdasarkan pengamatan awal terhadap nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, ditemukan bahwa nilai agama dan moral anak didik belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian terhadap nilai agama dan moral anak menggunakan media *Board Game*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh media *Board Game* terhadap nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dari bulan Februari 2019 sampai Juli 2019 untuk observasi dan penelitian. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design* dengan jumlah sampel 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi nilai agama dan moral anak. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan IBM SPSS statistik ver 20. Dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} 24,450 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,145$ dengan $sig < 0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai agama dan moral anak yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh media *Board Game* terhadap nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebesar 72,94%.

Kata Kunci: Media *Board Game*, Nilai Agama dan Moral

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah moral dan agama. Aspek perkembangan moral dan agama merupakan tentang akhlak dan tingkah laku yang susila, bagaimana aturan berperilaku anak dalam kehidupannya yang memegang teguh pada agama yang dipercaya. Dalam UU No 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 ayat 1 menjelaskan tentang pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti di KB TK Bintang Cendekia kecamatan Tampan Kota Pekanbaru masih ditemukan masalah terkait dengan perkembangan nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun di antaranya. Hal ini dapat dibuktikan dengan (1) disaat proses pembelajaran masih ada anak yang tidak bisa membaca doa saat dia sendiri. Terlihat saat seorang anak melakukan whudu sendiri tidak bisa membaca doa masuk kamar mandi dan niat berwhudu. (2) Dalam melaksanakan sholat anak tidak mau mengikuti bacaan sholat yang dibaca oleh gurunya dan hanya diam saja. (3) Saat kegiatan berwhudu terdapat anak yang tidak berurutan melakukannya dan masih ada anak yang belum tepat melakukan kegiatan berwhudu, serta saat anak mencuci tangan sebelum makan ataupun sebelum melakukan kegiatan banyak terdapat anak yang tidak mencuci tangan sesuai aturan kesehatan. (4) Terdapat anak yang tidak mengetahui tentang agama yang ada Indonesia selain agama islam.

. Hal ini dibuktikan dari 15 anak dalam kelas hanya 4 anak yang perkembangan moral dan agamanya sudah berkembang dengan baik. 11 anak belum berkembang dengan baik perkembangan nilai moral dan agamanya di saat kegiatan disekolah.

Tujuan dari penelitian ini, untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral pada anak sejak usia dini dapat menggunakan salah satu media pembelajaran untuk menstimulasi nilai agama dan moral yaitu papan monopoli nilai agama dan moral yang disebut dengan media *board game*, sejalan dengan penelitian Septian (2010) tentang permainan monopoli religi disingkat dengan monoreli, yang mengenakan pengetahuan dasar tentang agama. Media *board game* akan mengajak anak untuk mengenal agama yang dianutnya, melakukan gerakan sholat, membaca doa, bersedekah, mengetahui hari besar agamanya, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, menghormati orang lain dari kotak yang didapatkan oleh anak saat bermain, misalnya anak mendapat kotak dengan gambar orang sujud atau gambar yang lainnya. Dengan kondisi seperti ini anak mencoba untuk membaca bacaan sholat sesuai dengan kotak yang didapatnya. Dengan cara ini bisa melihat sejauh mana anak bisa berperilaku yang baik dan mengetahui tentang agamanya, sehingga dapat melihat pengaruh dari media yang telah dibuat dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan data *one group pretest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek penelitian (Suharsimi, 2010). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 5-6 tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan yang berjumlah 15 anak diantaranya 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Suharsimi (2010) adapun rumusannya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{n(n-1)}}}$$

- Keterangan :
- t : t-hitung
 - Md : Mean dari deviasi (d) antara *post test* dan *pre test*
 - Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)
 - n : Banyak subjek
 - df : atau db adalah N-1

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. Adapun paparan dari data hasil *pretest* dan *posttest* nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor X Yang Diperoleh (Empirik)			
	X _{min}	X _{max}	Mean	SD	X _{min}	X _{max}	Mean	SD
<i>Pre test</i>	18	72	45	9	24	37	30	3,96
<i>Post test</i>	18	72	45	9	50	70	60	5,63

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat dilihat pada rata-rata empirik skor nilai agama dan moral pada anak lebih tinggi setelah menggunakan media *Board Game* yang sebelumnya berada di skor rata-rata 30 menjadi 60. Ini membuktikan bahwa penggunaan media *Board Game* berpengaruh positif untuk meningkatkan nilai agama dan moral pada anak didik.

Tabel 2. Gambaran Umum Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum (*Pretest*) Media *Board Game*

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Mengenal agama yang dianut	100	240	41,67	MB
2	Dapat mengerjakan ibadah	75	180	41,67	MB
3	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	75	180	41,67	MB
4	Mengetahui hari besar agama	132	300	44,00	MB
5	Menghormati (toleransi) agama orang lain	77	180	42,78	MB
Jumlah		459	1080	211,79	
Rata-rata				42,358	MB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator perkembangan agama dan moral sebelum diberikan perlakuan yaitu 42,358% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

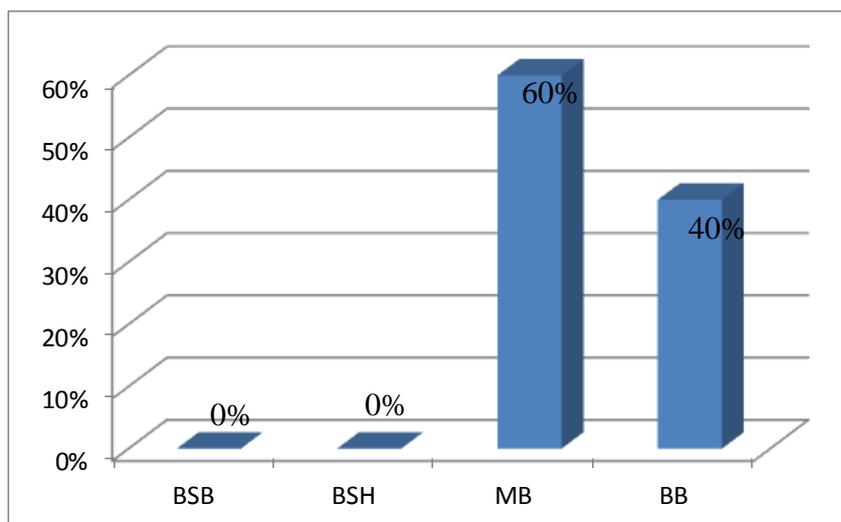
Tabel 3. Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*) Media *Board Game*

No	Rentang Skor	F	%	Kriteria
1	76-100%	0	0%	BSB
2	56-75%	0	0%	BSH
3	40-55%	9	60%	MB
4	<40%	6	40%	BB
Jumlah		15	100%	

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai agama dan moral pada anak usia dini sebelum penggunaan media *Board Game* yaitu 0% anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), 0% anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 9 anak dengan persentase 60% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak dengan persentase 40%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Sebelum Penggunaan Media *Board Game*



Gambar 1. Diagram Nilai Agama dan Moral Sebelum Perlakuan

Untuk mengetahui gambaran nilai agama dan moral pada anak setelah diberi perlakuan media *Board Game*. Maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Gambaran Umum Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB TK Bintang Cendekia Tampan Kota Pekanbaru Sesudah diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Mengenal agama yang dianut	202	240	84,17	BSB
2	Dapat mengerjakan ibadah	143	180	79,44	BSB
3	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	152	180	84,44	BSB
4	Mengetahui hari besar agama	260	300	86,67	BSB
5	Menghormati (toleransi) agama orang lain	155	180	86,11	BSB
Jumlah		912	1080	420,83	
Rata-rata				84,166	BSB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 86,67% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

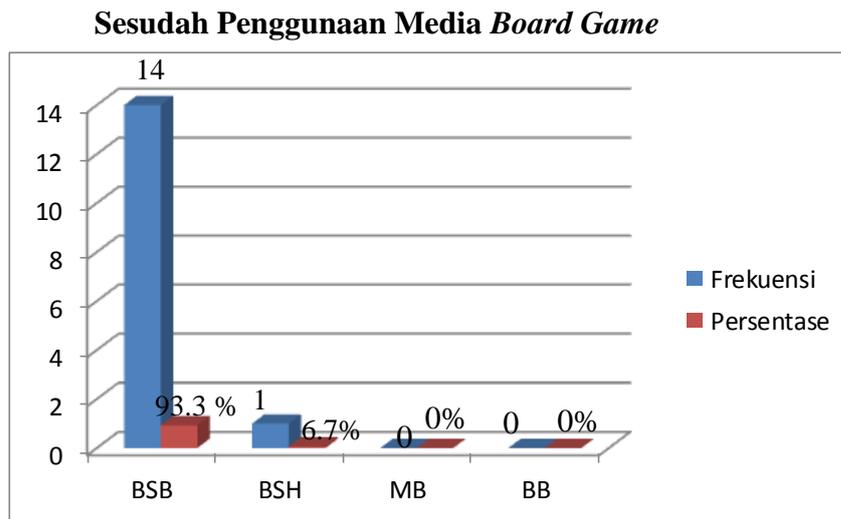
Untuk mengetahui gambaran nilai agama dan moral pada anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Board Game* maka dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*).

No	Rentang Skor	F	%	Kategori
1	76-100%	14	93,3%	BSB
2	56-75%	1	6,7%	BSH
3	40-55%	0	%	MB
4	<40%	0	%	BB
Jumlah		15	100%	

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai agama dan moral pada anak usia dini setelah penggunaan media *Board Game* di peroleh data anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 14 anak dengan persentase 93,3% dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,7 %, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan prsentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Nilai agama dan moral sesudah perlakuan

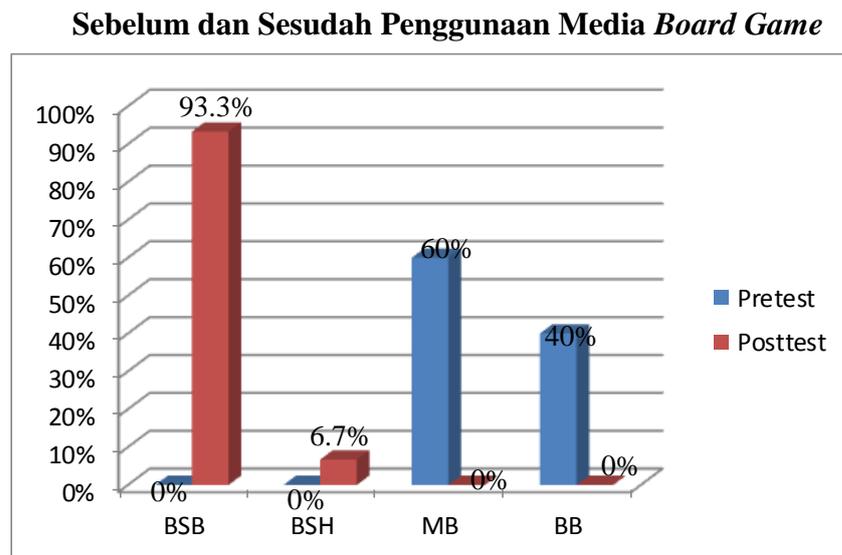
Adapun hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media *Board Game* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Agama dan Moral Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Media *Board Game* di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

No	Rentang Skor	F	Sebelum	F	Setelah	Kategori
1	76-100%	0	0%	14	93,3%	BSB
2	56-75%	0	0%	1	6,7%	BSH
3	40-55%	9	60%	0	0%	MB
4	<40%	6	40%	0	0%	BB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Kemudian terjadi peningkatan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Board Game* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 14 anak dengan persentase 93,3%, terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak dengan persentase 6,7% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Nilai agama dan moral *Pretest* dan *Posttest*

ANALISIS DATA

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 7. Uji Linearitas
ANOVA Table

		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Posttest * Pretest</i>	<i>(Combined)</i>	398.700	9	44.300	4.847	.048
	<i>Between Groups</i>					
	<i>Linearity</i>	134.405	1	134.405	14.705	.012
	<i>Deviation from Linearity</i>	264.295	8	33.037	3.615	.087
	<i>Within Groups</i>	45.700	5	9.140		
	<i>Total</i>	444.400	14			

Sember: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 7. di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data nilai agama dan moral anak didik dengan menggunakan media *Board Game* sebesar 0,048 Artinya ($0,048 < 0,05$) adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($< 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game* adalah linear.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *SPSS versi 20*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig*, jika nilai pada kolom *Sig.* $> 0,05$ maka homogen.

Tabel 8. Uji Homogenitas
Test Statistics

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	9.667 ^a	1.867 ^b
<i>Df</i>	9	10
<i>Asymp. Sig.</i>	.378	.997

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan dari tabel 8 di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 0,378 dan setelah perlakuan (*posttest*) sebesar 0,997 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogrof* (uji K-S satu *sample*) pada *SPSS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	30.6000	60.8000
	<i>Std. Deviation</i>	3.96052	5.63408
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.218	.159
	<i>Positive</i>	.218	.159
	<i>Negative</i>	-.115	-.115
<i>Komogorov-Smirnov Z</i>		.218	.159
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.053 ^c	.200 ^{c,d}

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* sebelum perlakuan sebesar 0,53 dan *Sig.* setelah perlakuan sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.*>0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh media *Board Game* terhadap nilai agama dan moral pada anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.*<0,05. Jika *Sig.*>0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika *Sig.*<0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 10. Uji Hipotesis

		<i>Paired Differences</i>					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest – Posttest</i>	-30.20000	4.78390	1.2350	-32.84924	-27.55076	-24.450	14	.000

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -24,450 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono,2010) dan t_{hitung} menjadi 24,450 bernilai positif karena nilai (*Sig.2-tailed*) = 0,00<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh nilai agama dan moral yang sangat signifikan setelah dilakukan penggunaan media *Board Game*.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS* ver.20 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji *t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 24,450 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145 dengan df yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 15-1 \\ &= 14 \end{aligned}$$

Dengan df = 14, maka dapat dilihat harga t_{hitung} = 24,450 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = terima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh media *Board Game* terhadap nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Board Game* terhadap anak, cara menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer (Yanti Herlanti, 2006) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{912 - 459}{1080 - 459} \times 100\%$$

$$G = \frac{453}{621} \times 100\%$$

$$G = 72,94\%$$

Untuk melihat klasifikasi nilai N-Gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	Kategori Penilaian
$G < 30\%$	Rendah
$30\% < G < 70\%$	Sedang
$G > 70\%$	Tinggi

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan media *Board Game* terhadap nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru adalah sebesar 72,94%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori tinggi ($G > 70\%$).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan pada nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan pada nilai agama dan moral anak sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen yaitu sebesar 72,94% yang berada pada kategori tinggi.

Rekomendasi

1. Pihak Sekolah

Kepada pihak sekolah di KB TK Bintang Cendekia Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru diharapkan untuk menambah dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

2. Bagi Guru

Kepada guru agar dapat lebih memperhatikan lagi tentang media yang dijadikan sumber media/alat dalam pembelajaran bagi anak serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat sehingga media/alat mampu terimplementasikan dengan baik dan benar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian terhadap satu orang anak tersebut lebih dari satu kali karena perilaku anak kemungkinan tidak muncul pada saat peneliti melakukan observasi dan bisa saja perilaku yang diharapkan itu muncul pada hari berikutnya, sehingga hasil yang diharapkan bisa lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : C. V Andi Offset.
- Daviq Chairilisyah. 2015. *Modul Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik*. Pekanbaru.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Diana Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fatkurohmah. 2010. *Srtategi Belajar Mengajar*. Bandung: Aditama
- Husna, Hanna Nurul. 2012. *Implementaasi Permainan Monopoli Fisika*. http://repository.upi.edu/operator/uploads_fis_0800272_chapter2.pdf. (diakses tanggal 9 Oktober 2018).
- Hibana Rahman. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Nurm Mustafa dkk. 2013. *Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa*. Pekanbaru: FKIP Universitas Riau.
- Parker, K. D. 2005. *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak*. (Alih bahasa: Bambang Wibisono). Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ria Novianti & Wilson. 2012. *Panduan penulisan Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sukiman, dkk. 2016. *Buku Seri Pendidikan Orang Tua: Menanamkan Hidup Sederhana*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Soefandi dan Pramudya Ahmad S. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.

Sugiyono. 2017. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

_____. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta