YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10981

PENGARUH APE FLASHCARD DAN PERMAINAN LOMPAT LINGKARAN TERHADAP KEMAMPUAN BUDI PEKERTI ANAK KELOMPOK A DI TK AL-ABROR

Effect of APE Flashcard and Circle Jumping Game on Moral Character Ability of Group A Children at TK al-Abror

Heri Hidayat, Fadilla Ayuningtyas, Mutiara Syifa Azzahra, Siti Aneu Pratiwi Citra Lestari, Widadillah Nur Fatimah
UIN Sunan Gunung Djati Bandung
herihidayat@uinsgd.ac.id; fadillaayuningtyas@uinsgd.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 20, 2026	Jun 17, 2026	Jun 29, 2026	Jul 4, 2026

Abstract

The development of moral character in early childhood requires learning strategies that are concrete, enjoyable, and appropriate to children's developmental characteristics. This study aims to analyze the effect of using educational play tools in the form of flashcards and jumping games on early childhood moral character abilities at TK Al Abror Arcamanik, Bandung City. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental type and a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 10 Group A children aged 4–5 years selected through saturated sampling. Data were collected through structured observation using a validated and reliability-tested behavioral checklist observation sheet, and then analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed an increase in the mean score from 11.1 in the pretest to 12.0 in the posttest, with an increase difference of 0.9 points. The Wilcoxon test obtained a significance value of 0.028 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between scores before and after

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

treatment. A total of 60% of children experienced an increase in scores, and all children who were initially in the Beginning to Develop (MB) category successfully improved to the Developing as Expected (BSH) or Developing Very Well (BSB) category, although the verbal reasoning indicator in the form of the ability to provide simple reasons did not show improvement. The conclusion of this study affirms that educational play tools in the form of flashcards and jumping games are effective as an innovative strategy for developing the affective and psychomotor aspects of early childhood moral character. The implications of this study indicate the need to strengthen reflective discussion sessions so that children's cognitive-verbal abilities can develop more optimally.

Keywords: Educational Play Tools; Early Childhood; Moral Character; Flashcards; Jumping Games

Abstrak: Pengembangan budi pekerti anak usia dini memerlukan strategi pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat terhadap kemampuan budi pekerti anak usia dini di TK Al Abror Arcamanik, Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 10 anak kelompok A usia 4–5 tahun yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan lembar observasi *behavioral checklist* yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari 11,1 pada *pretest* menjadi 12,0 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 0,9 poin. Hasil uji *Wilcoxon* memperoleh nilai signifikansi 0,028 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Sebanyak 60% anak mengalami peningkatan skor, dan seluruh anak yang semula berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) berhasil meningkat ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), meskipun indikator penalaran verbal berupa kemampuan memberikan alasan sederhana belum menunjukkan peningkatan. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat efektif sebagai strategi inovatif untuk mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik budi pekerti anak usia dini. Implikasi penelitian ini menunjukkan perlunya penguatan sesi diskusi reflektif agar pengembangan kemampuan kognitif-verbal anak dapat berlangsung secara lebih optimal.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif; Anak Usia Dini; Budi Pekerti; *Flashcard*; Permainan Lompat

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Masa usia dini (0–6 tahun) sering disebut sebagai *golden age*, di mana pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek anak berlangsung sangat pesat dan menentukan kualitas kehidupan anak di masa depan (Kemendikbudristek, 2023). Pada masa ini, penanaman nilai-nilai budi pekerti menjadi sangat krusial karena anak berada dalam tahap

perkembangan yang paling peka terhadap stimulasi, termasuk stimulasi moral dan karakter (Nurmala et al., 2023). Budi pekerti yang berhubungan dengan moral dan kelakuan baik perlu diajarkan sejak dini agar anak memiliki fondasi kepribadian yang kuat (Arikadanti et al., 2025).

Kurikulum Merdeka memberikan perhatian besar pada pengembangan karakter anak usia dini melalui tiga elemen capaian pembelajaran utama, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi dan STEAM (BSKAP, 2025). Panduan Guru: Nilai Agama dan Budi Pekerti (Edisi Revisi) yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2023 disusun sebagai inspirasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan nilai agama dan budi pekerti dalam kegiatan pembelajaran (Kemendikbudristek, 2023). Buku panduan ini membahas secara komprehensif konsep membangun nilai agama dan budi pekerti pada anak usia dini, capaian pembelajaran elemen nilai agama dan budi pekerti beserta penjabarannya dalam berbagai kegiatan, serta inspirasi kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan kedua nilai tersebut.

Selain itu, Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikdasmen telah menerbitkan panduan Capaian Pembelajaran (CP) Fase Pondasi atau PAUD Edisi Revisi 2025 yang mengatur secara rinci kemampuan yang perlu dibangun pada anak usia dini (BSKAP, 2025). Panduan ini mencakup berbagai komponen penting seperti rasional, tujuan, karakteristik, capaian pembelajaran, hingga perencanaan pembelajaran mendalam yang harus diterapkan oleh satuan PAUD (BSKAP, 2025).

Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 126/P/2025 tentang Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah juga menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang mendalam dan bermakna bagi anak(Keputusan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2025). Pedoman ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan dan menjadi acuan resmi bagi pemerintah daerah, satuan pendidikan, guru, tenaga kependidikan, dan pemangku kepentingan lainnya dalam melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik .

Dalam konteks pendidikan keagamaan, Kementerian Agama melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Islam juga menerbitkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6077 Tahun 2025 tentang Panduan Kurikulum Berbasis Cinta (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2025). Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) adalah pendekatan pendidikan yang menempatkan nilai-nilai cinta, empati, dan kepedulian sebagai

fondasi utama dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini lahir dari kegelisahan atas dominasi pendidikan yang terlalu menekankan aspek kognitif, dan bertujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga matang secara moral dan emosional. Panduan ini berlaku untuk seluruh jenjang madrasah, mulai dari Raudhatul Athfal (RA) hingga Madrasah Aliyah atau Kejuruan (MA/MAK).

Namun, permasalahan yang muncul di lapangan adalah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti pada anak usia dini. Pembelajaran budi pekerti seringkali disampaikan secara verbal tanpa melibatkan pengalaman langsung dan permainan yang menyenangkan bagi anak. Padahal, karakteristik utama Kurikulum Merdeka pada satuan PAUD menekankan pendekatan holistik yang berfokus pada penguatan karakter, stimulasi perkembangan, serta pengalaman belajar melalui kegiatan bermain (BSKAP, 2025). Keterbatasan media pembelajaran untuk membangun karakter di lapangan mendorong perlunya pengembangan dan pemanfaatan alat permainan edukatif yang efektif (Manga & Rusliana, 2024).

Pemecahan masalah dalam penelitian ini diarahkan pada pemanfaatan dua jenis alat permainan edukatif, yaitu *flashcard* dan permainan lompat, sebagai media pembelajaran budi pekerti. *flashcard* merupakan media kartu bergambar yang terbukti efektif dalam menstimulasi enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Andani et al., 2025). Penerapan media *flashcard* membantu anak memahami konsep dengan lebih baik melalui pendekatan visual yang menarik (Andani et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak dalam berbagai aspek perkembangan secara signifikan. Media ini juga efektif dalam menanamkan nilai karakter religius dan moral, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan kasih sayang (Manga & Rusliana, 2024).

Sementara itu, permainan tradisional memiliki manfaat yang beragam untuk pengembangan anak usia dini, termasuk membentuk karakter anak usia dini. Permainan lompat tali yang dimodifikasi, misalnya, dapat dikembangkan menjadi permainan "Lompat rintangan" yang sesuai untuk anak usia dini. Permainan tradisional secara umum mengajarkan nilai-nilai seperti sportivitas, percaya diri, kerjasama, dan keadilan (Adi et al., 2020). Melalui permainan lompat, anak-anak dapat menginternalisasi nilai-nilai seperti sikap sabar, disiplin, bertanggung jawab, dan mau bergantian. Pendekatan ini selaras dengan semangat Kurikulum

Berbasis Cinta yang menekankan penanaman nilai-nilai cinta, kebersamaan, dan tanggung jawab sejak dini (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2025).

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan penggunaan *flashcard* dan permainan lompat dalam pembelajaran budi pekerti di PAUD. *flashcard* digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep perilaku baik dan buruk melalui gambar dan cerita (Manga & Rusliana, 2024), sedangkan permainan lompat digunakan untuk menginternalisasikan nilai-nilai tersebut melalui pengalaman bermain yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi sosial (Adi et al., 2020). Kedua media ini juga dapat dikaitkan dengan tayangan video edukatif seperti serial animasi Nussa Official yang mengangkat nilai-nilai positif seperti kebaikan, tanggung jawab, dan tolong-menolong (Usrah et al., 2025). Serial animasi ini menjadi sarana efektif dalam pembelajaran kesantunan berbicara dan nilai-nilai moral anak usia dini (Nurmala et al., 2023). Kombinasi berbagai media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak, sebagaimana diharapkan dalam panduan guru untuk mengintegrasikan nilai agama dan budi pekerti dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Kemendikbudristek, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat terhadap kemampuan budi pekerti anak usia dini. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur perbedaan kemampuan budi pekerti anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan *flashcard* dan permainan lompat; (2) mengidentifikasi efektivitas *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman anak tentang perilaku baik dan buruk; serta (3) mengidentifikasi efektivitas permainan lompat dalam menginternalisasikan nilai-nilai budi pekerti melalui pengalaman bermain.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan pengembangan model pembelajaran budi pekerti melalui alat permainan edukatif (Arikadanti et al., 2025). Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan karakter (Nurmala et al., 2023). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru PAUD dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti, sebagaimana diinspirasikan dalam Panduan Guru: Nilai Agama dan Budi Pekerti (Kemendikbudristek, 2023). Bagi lembaga PAUD, penelitian ini

dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan kurikulum dan program pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter anak, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi satuan PAUD dalam mengembangkan kurikulum sesuai konteks lingkungan dan kebutuhan anak (BSKAP, 2025). Bagi orang tua, penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya permainan edukatif dalam mendukung perkembangan budi pekerti anak di rumah.

Budi pekerti merupakan perilaku yang selaras dengan kaidah moral, mencakup aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan secara terpadu (Arikadanti et al., 2025). Dalam Kurikulum Merdeka, nilai agama dan budi pekerti menjadi elemen capaian pembelajaran utama yang harus dipraktikkan langsung agar dapat diinternalisasi secara optimal oleh anak usia dini. Panduan Guru: Nilai Agama dan Budi Pekerti (Edisi Revisi) dari (Kemendikbudristek, 2023) menegaskan bahwa buku panduan ini disusun sebagai inspirasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan nilai agama dan budi pekerti dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan pendidik dapat melakukan adaptasi dan modifikasi dengan memperhatikan kondisi satuan pendidikan dan minat peserta didik. Panduan Capaian Pembelajaran Fase Pondasi 2025 dari BSKAP Kemendikdasmen menegaskan bahwa kemampuan yang perlu dibangun pada anak usia dini mencakup berbagai aspek perkembangan secara holistik, dengan penekanan pada perencanaan pembelajaran mendalam yang berpusat pada anak (BSKAP, 2025). Hal ini selaras dengan Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 126/P/2025 yang menjadi acuan implementasi pembelajaran mendalam di seluruh jenjang pendidikan (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, media *flashcard* terbukti efektif sebagai alat bantu visual. Penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* mampu menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni pada anak usia dini (Andani et al., 2025). Penerapan media ini secara konsisten terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak dalam berbagai aspek perkembangan melalui pendekatan visual yang menarik. Media *flashcard* juga efektif dalam menanamkan nilai karakter religius dan moral seperti kejujuran, kedisiplinan, dan kasih sayang (Manga & Rusliana, 2024).

Di sisi lain, permainan tradisional, termasuk permainan lompat, memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak usia dini. Permainan tradisional yang dimodifikasi

sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti permainan lompat rintangan yang dikembangkan dari permainan lompat tali, terbukti efektif untuk anak usia dini (Adi et al., 2020). Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi religius, nasionalisme, mandiri, gotong-royong, dan integritas (Sholikin et al., 2022). Pendekatan ini juga sejalan dengan Kurikulum Berbasis Cinta yang digagas Kementerian Agama sebagai wajah baru pendidikan Islam yang lebih humanis, inklusif, dan spiritual, dengan menekankan nilai kasih sayang, toleransi, dan harmoni sosial sebagai inti pembentukan karakter peserta didik (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2025).

Integrasi antara media *flashcard* dan permainan lompat menciptakan pengalaman belajar yang holistik, menjembatani pemahaman kognitif dengan pengalaman afektif dan psikomotorik anak. Pendekatan kombinasi ini sangat kompatibel dengan model pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan holistik, penguatan karakter, stimulasi perkembangan, serta pengalaman belajar melalui kegiatan bermain (BSKAP, 2025). Dengan demikian, penggunaan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat merupakan strategi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan budi pekerti anak usia dini sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta semangat Kurikulum Berbasis Cinta yang bertujuan menanamkan nilai-nilai cinta, kebersamaan, dan tanggung jawab sejak dini (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Abror yang berlokasi di Arcamanik, Kota Bandung. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas serta kesesuaian dengan karakteristik subjek penelitian yang menjadi fokus kajian. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran berjalan, dengan pelaksanaan yang disesuaikan terhadap jadwal kegiatan belajar mengajar di lembaga tersebut. Lokasi penelitian menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kelancaran proses pengumpulan data, khususnya dalam pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan pelaksanaan *posttest*. Penelitian di TK Al Abror Arcamanik ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental research*) serta menerapkan desain *one group pretest posttest design* (Widyastuti & Sholeha, 2025).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al Abror Arcamanik. Kelompok A dipilih sebagai populasi karena pada rentang usia 4-5

tahun anak berada pada tahap perkembangan yang sangat responsif terhadap berbagai stimulus pembelajaran, serta memiliki karakteristik perkembangan yang relatif homogen. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melibatkan anak usia 4-5 tahun sebagai subjek dalam desain *one group pretest-posttest design* (Zulminiati, 2024) Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh atau total sampling, yaitu teknik penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 anak dari satu kelas kelompok A di TK Al Abror Arcamanik. Penggunaan sampling jenuh pada penelitian dengan jumlah populasi yang relatif kecil bertujuan agar seluruh karakteristik populasi dapat terwakili secara utuh dalam penelitian. Jumlah sampel sebanyak 10 anak ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menggunakan desain *one group pretest-posttest design* pada anak usia dini dengan jumlah sampel bervariasi, seperti penelitian yang melibatkan 9 anak, 11 anak, 12 anak, maupun 15 anak (Shermila, 2024). Subjek penelitian terdiri dari anak-anak kelompok A yang terdaftar aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran di TK Al Abror Arcamanik selama periode penelitian berlangsung.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena bertujuan memperoleh data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi (Umami et al., 2024). Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat perilaku atau kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dengan menggunakan lembar observasi berupa *behavioral checklist* untuk mengamati dan mencatat indikator-indikator perilaku atau kemampuan anak secara sistematis (Widyastuti & Sholeha, 2025). Observasi dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu observasi awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan dan observasi akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Selama proses observasi, peneliti bertindak sebagai pengamat non-partisipan agar tidak mempengaruhi perilaku alami anak. Dokumentasi digunakan sebagai teknik pelengkap untuk memperoleh data pendukung berupa foto selama proses penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian yang dikembangkan adalah lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator variabel yang diteliti. Pengembangan instrumen dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan kajian teori, (2) mengembangkan butir-butir pernyataan atau indikator dalam bentuk *checklist*, (3) melakukan validasi instrumen melalui uji validitas isi (*content validity*) (Widyastuti & Sholeha, 2025), (4) melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat keterbacaan dan

kesesuaiannya dengan karakteristik subjek, serta (5) melakukan uji reliabilitas instrumen untuk memastikan konsistensi alat ukur. Instrumen yang telah valid dan reliabel kemudian digunakan untuk mengukur kemampuan atau perilaku anak pada saat *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari subjek penelitian, meliputi perhitungan nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi (Shermila, 2024). Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaan yang terjadi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak (Dayah & Sitorus, 2024). Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini relatif kecil (10 anak) dan data yang diperoleh bersifat ordinal, maka teknik analisis statistik inferensial yang digunakan adalah statistik non-parametrik dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* (Uji Wilcoxon). *Uji Wilcoxon* dipilih karena merupakan uji non-parametrik yang tepat untuk membandingkan dua sampel berpasangan (*paired samples*) dengan skala data ordinal dan jumlah sampel yang kecil. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan (Darmansyah et al., 2025). Keputusan uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh, dengan ketentuan jika nilai signifikansi < 0,05 maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor *pretest* dan *posttest* kemampuan budi pekerti anak, teridentifikasi adanya peningkatan rata-rata (*mean*) dari sebelum ke sesudah pemberian intervensi. Karakteristik dan distribusi data statistik deskriptif tersebut secara komprehensif disajikan pada Tabel 1.

Table 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretetst dan Posttest

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel (N)	10	10
Skor Tertinggi (Max)	15	15
Skor Terendah (Min)	8	10

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Rata-rata (Mean)	11,1	12,0
Standar Deviasi	2,42	1,83
Valid N (listwise)	10	10

Berdasarkan pada data Tabel 1, capaian rata-rata (*mean*) peserta didik pada sesi *pretest* berada pada angka 11,1, dengan sebaran skor berkisar antara nilai minimum 8 hingga nilai maksimum 15, serta tingkat variasi data (standar deviasi) sebesar 2,42. Setelah diberikan intervensi pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat, performa akademik siswa mengalami peningkatan pada sesi *posttest*, di mana nilai rata-rata meningkat menjadi 12,0, dengan rentang skor minimum 10 dan maksimum 15, serta standar deviasi sebesar 1,83. Adanya selisih rata-rata sebesar 0,9 poin antara *pretest* dan *posttest* ini secara eksplisit mengindikasikan adanya tren peningkatan kemampuan budi pekerti yang positif pascapemanfaatan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat. Seluruh rangkaian kalkulasi data ini melibatkan total 10 anak secara utuh tanpa ditemukan adanya kebocoran atau data yang hilang (*Valid N* = 10).

Table 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	0,892	10	0,174
Nilai Posttest	0,876	10	0,112

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan koefisien signifikansi (*p-value*) untuk data *pretest* sebesar 0,174 dan untuk data *posttest* sebesar 0,112. Kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas signifikansi $\alpha = 0{,}05$, yang secara statistik mengindikasikan bahwa data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Namun demikian, mengingat jumlah sampel yang relatif kecil (n = 10) dan skala data yang bersifat ordinal (skor 1–3 per indikator), pengujian hipotesis tetap dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks Test untuk memastikan keakuratan analisis dan menghindari pelanggaran asumsi parametrik.

Table 3. Ranks - Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Rank	Sum of Rank
Posttest - Pretest			
Negative Ranks	0	0,00	0,00
Positive Ranks	6	3,50	21,00
Ties	4	-	-
Total	10	-	-

Tabel 3 menunjukkan distribusi *rank* dari hasil perbandingan nilai *posttest* dengan *pretest* pada 10 anak. Data menunjukkan bahwa sebanyak 6 anak (60%) mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* (*positive ranks*) dengan *mean rank* 3,50 dan *sum of ranks* 21,00. Tidak terdapat anak yang mengalami penurunan nilai (*negative ranks*), dan 4 anak (40%) tidak mengalami perubahan nilai (*ties*). Besarnya *sum of ranks* pada *positive ranks* (21,00) mengindikasikan arah peningkatan yang konsisten dan dominan setelah penggunaan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat.

Table 4. Test Statistik - Wilcoxon Signed Rank Test

	Nilai
Z	-2,201
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,028

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test pada tabel 4, diperoleh nilai statistik Z = -2,201 dengan tingkat signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,028. Oleh karena nilai signifikansi yang didapat berada di bawah ambang batas yang telah ditentukan (α = 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata secara statistik antara capaian skor *pretest* dan *posttest* kemampuan budi pekerti anak. Dengan demikian, hasil pengujian ini memberikan konfirmasi empiris yang kuat bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan budi pekerti anak usia dini.

Table 5. Distribusi Ketagori Capaian Perkembangan Anak

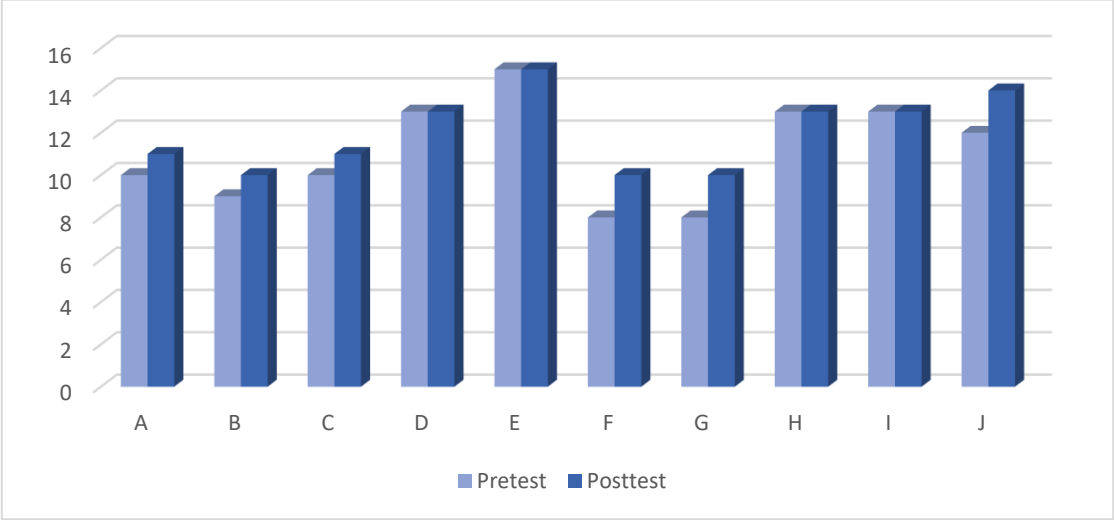
Ketagori	**Pretest**	**Posttest**
Belum Berkembang (BB)	0 (0%)	0 (0%)
Mulai Berkembang (MB)	2 (20%)	0 (0%)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7 (70%)	8 (80%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1 (10%)	2 (20%)

Berdasarkan Tabel 5, terjadi pergeseran kategori capaian perkembangan anak dari *pretest* ke *posttest*. Pada saat *pretest*, terdapat 2 anak (20%) yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu anak F dan G. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena kedua anak tersebut berhasil naik ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Jumlah anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat dari 7 anak (70%) menjadi 8 anak (80%), dan anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 1 anak (10%) menjadi 2 anak (20%) yaitu anak E dan J.

Table 6. Perbandingan Rata-rata Skor Per Indikator

No	Indikator	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
1.	Memberikan contoh perilaku baik	2,2	2,4	+0,2
2.	Memberikan contoh perilaku buruk	2,1	2,3	+0,2
3.	Memberikan alasan sederhana	2,5	2,5	0
4.	Respon terhadap perilaku baik (berdiri)	2,2	2,4	+0,2
5.	Respon terhadap perilaku buruk (jongkok)	2,2	2,4	+0,2

Berdasarkan Tabel 6, sebagian besar indikator mengalami peningkatan rata-rata skor dari *pretest* ke *posttest*. Indikator 1, 2, 4, dan 5 masing-masing mengalami peningkatan sebesar 0,2 poin. Namun, pada Indikator 3 (memberikan alasan sederhana) tidak mengalami peningkatan dengan rata-rata tetap 2,5.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Pretetst dan Posttest Setiap Anak

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa 6 dari 10 anak (60%) mengalami peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*, sedangkan 4 anak (D, E, H, dan I) mempertahankan skornya dan tidak ada satupun anak yang mengalami penurunan skor. Peningkatan tertinggi terjadi pada anak F, G, dan J yang masing-masing mengalami peningkatan sebesar 2 poin, yaitu anak F dari skor 8 menjadi 10, anak G dari skor 8 menjadi 10, dan anak J dari skor 12 menjadi 14.

PEMBAHASAN

Melalui pengujian hipotesis dengan *Wilcoxon Signed Ranks Test*, teridentifikasi nilai Z = -2,201 dan koefisien signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,028. Angka tersebut

membuktikan secara empiris bahwa data yang dianalisis memiliki variasi yang signifikan dan bermakna secara statistik. Perbedaan yang teridentifikasi antara capaian *pretest* dan *posttest* ini mengindikasikan bahwa integrasi alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat memberikan dampak atau pengaruh nyata dalam mengoptimalkan kemampuan budi pekerti anak usia dini..

Peningkatan rerata nilai dari 11,1 pada *pretest* menjadi 12,0 pada *posttest* (selisih 0,9 poin) menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat mampu mendukung peningkatan kemampuan budi pekerti secara bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *flashcard* efektif dalam menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni pada anak usia dini (Andani et al., 2025). Penerapan media *flashcard* membantu anak memahami konsep dengan lebih baik melalui pendekatan visual yang menarik, sehingga anak lebih mudah membedakan perilaku baik dan buruk (Manga & Rusliana, 2024).

Peningkatan kemampuan budi pekerti anak juga didukung oleh penggunaan permainan lompat sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan (Adi et al., 2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional, termasuk permainan lompat, memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak usia dini karena mengajarkan nilai-nilai seperti sportivitas, percaya diri, kerjasama, dan keadilan.

Berdasarkan data distribusi peringkat (*rank*) yang dimuat pada Tabel 3, teridentifikasi bahwa sebanyak 6 dari 10 anak (60%) mencatatkan kenaikan skor yang nyata dari *pretest* ke *posttest* (*positive ranks*), dengan akumulasi nilai peringkat (*sum of ranks*) sebesar 21,00. Dominasi persentase pada kelompok *positive ranks* ini menjadi bukti kuat bahwa kontribusi positif dari alat permainan edukatif *flashcard* dan permainan lompat berjalan secara konsisten dan berdampak luas pada hampir seluruh anak, bukan hanya berpusat pada segelintir individu saja.

Meskipun demikian, terdapat beberapa temuan yang perlu mendapat perhatian. Pada Indikator 3 (memberikan alasan sederhana), rata-rata skor tidak mengalami peningkatan dan tetap bertahan di angka 2,5. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun intervensi berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan merespons perilaku baik/buruk (aspek afektif dan psikomotorik), intervensi ini belum cukup kuat untuk meningkatkan kemampuan *verbal reasoning* atau penalaran kognitif anak secara signifikan dalam kurun waktu

penelitian yang relatif singkat. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, di mana anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional yang masih bersifat egosentris dan belum sepenuhnya mampu memberikan penalaran logis yang kompleks (Marinda, 2020). Anak pada tahap ini lebih mengandalkan pengalaman konkret dan persepsi langsung daripada penalaran abstrak dan logis.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh penggunaan desain *one group pretest posttest design* yang memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan kemampuan budi pekerti anak secara langsung sebelum dan sesudah perlakuan (Widyastuti & Sholeha, 2025). Penggunaan teknik observasi terstruktur dengan *behavioral checklist* memungkinkan peneliti mencatat perilaku anak secara sistematis dan objektif (Umami et al., 2024). Validitas instrumen yang telah diuji melalui uji validitas isi (*content validity*) memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur (Widyastuti & Sholeha, 2025).

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan teori dan praktik pendidikan anak usia dini. Integrasi antara media *flashcard* dan permainan lompat menciptakan pengalaman belajar yang holistik, menjembatani pemahaman kognitif dengan pengalaman afektif dan psikomotorik anak. Pendekatan kombinasi ini sangat kompatibel dengan model pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan holistik, penguatan karakter, stimulasi perkembangan, serta pengalaman belajar melalui kegiatan bermain (BSKAP, 2025). Hal ini juga selaras dengan Panduan Guru: Nilai Agama dan Budi Pekerti (Edisi Revisi) dari (Kemendikbudristek, 2023) yang menekankan pentingnya mengintegrasikan nilai agama dan budi pekerti dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Berbasis Cinta yang digagas oleh Kementerian Agama melalui Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6077 Tahun 2025. Kurikulum Berbasis Cinta menempatkan nilai-nilai cinta, empati, dan kepedulian sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran, yang bertujuan membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga matang secara moral dan emosional (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Penggunaan *flashcard* dan permainan lompat dalam pembelajaran budi pekerti merupakan implementasi konkret dari pendekatan ini, karena kedua media tersebut tidak hanya

mentransfer pengetahuan tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Namun penelitian ini mempunyai keterbatasan, yaitu penerapan desain eksperimen yang hanya mengandalkan kelompok tunggal tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding, jumlah sampel yang relatif kecil (10 anak) dan hanya berasal dari satu lembaga PAUD, serta durasi intervensi yang relatif singkat yang menjadi salah satu faktor penyebab tidak meningkatnya Indikator 3 (memberikan alasan sederhana). Berdasarkan keterbatasan tersebut, agenda penelitian berikutnya disarankan untuk mengadopsi desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol, memperluas keterwakilan sampel melalui keterlibatan beberapa sekolah, memperpanjang durasi intervensi, sekaligus menambahkan pendekatan kualitatif untuk memahami secara lebih mendalam proses dan mekanisme perubahan kemampuan budi pekerti anak selama intervensi berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainah. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak, 9*(1), 33–39. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375

Andani, M., Miranda, D., & Lukmanulhakim. (2025). Implementasi Media Flashcard Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini PAUD Cahaya Generasi Bangsa Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 14*(8), 1360–1367. https://doi.org/10.26418/jppk.v14i8.91449

Arikadanti, N. M. L., Gading, I. K., & Astawan, I. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Budi Pekerti pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 905–917. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1594

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi: Edisi revisi 2025*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. https://repositori.kemendikdasmen.go.id/33597/

Darmansyah, D., Chusni, M. M., & Kariadinata, R. (2025). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Murid pada Materi Sistem Koordinasi di SMP PGII 1 Bandung: Studi pada Siswa Kelas IX Semester 1 SMP PGII 1 Bandung Tahun Pelajaran 2025/2026. *Artik: Aplikasi Riset Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 1*(2), 86–101. https://doi.org/10.28918/artik.v1i2.12900

Dayah, N. H., & Sitorus, A. S. (2024). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 5*(2), 120–134. https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.5619

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. (2025). *Panduan Kurikulum Berbasis Cinta*. Kementerian Agama Republik Indonesia. https://ntt.kemenag.go.id/file/file/panduan-kurikulum-berbasis-cinta.pdf

Manga, D., & Rusliana, F. (2024). Penerapan Media Gambar Flashcard untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal, 2*(1), 7–13. https://doi.org/10.62330/ecej.v2i1.184

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies, 13*(1), 116–152. https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26

Nurmala, S., Rosidah, L., & Khosiah, S. (2023). Cultivating early childhood characters through animated films Nussa and Rara. *International Journal of Pedagogy, 1*(2), 93–101. https://doi.org/10.31849/ijp.v1i02.16578

Shermila. (2022). Pengaruh Media Flashcard terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok A di PAUD Sanggar Pendidikan Anak Sholeh Desa Tamalatea Kec. Manuju. *Gurutta: Journal of Learning, Teaching, and Instruction, 2*(2), 111–115. https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/gurutta/article/view/45566

Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio, 8*(3), 1111–1121. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035

Susanti, W. M., & Kurniasari, A. F. (2023). *Panduan Guru: Nilai Agama dan Budi Pekerti* (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://drive.paud.id/wp-content/uploads/kurikulum-merdeka/panduan-guru-2024/3_Nilai_Agama_dan_Budi_Pekerti_BG_Paud.pdf

Umami, R., Tahir, M., Fahruddin, F., & Nurhasanah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di PAUD Al-Hidayah Bilekere Tahun Ajaran 2023/2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13376

Usrah, A., Sabani, F., & Buluoco, R. M. (2025). Elaborating Islamic Educational Values in the Nussa and Rara Series for Early Childhood: The Episode "Makan Jangan Asal Makan." *Journal of Islamic Education Students (JIES), 5*(2), 355–368. https://doi.org/10.31958/jies.v5i2.15585

Widyastuti, & Sholeha, V. (2025). Pengaruh Metode Storytelling terhadap Perilaku Sopan Santun Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia, 13*(4), 889–899. https://doi.org/10.20961/kc.v13i4.106648

Zulminiati. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 11*(2), 196–208.