



Pengaruh Penggunaan APE Monopoly *Good Character* Terhadap Perkembangan Nilai Budi Pekerti Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di RA Al-Madinah

Heri Hidayat¹, Fadilla Ayuningtyas², Anindya Nasywa Hatimi³, Neng Nuri Siti Nurlaela Sari⁴, Vikar Naini Khomsah⁵

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia¹⁻⁵

Email Korespondensi: herihidayat@uinsgd.ac.id, fadillaayuningtyas@uinsgd.ac.id, nasywahatimianindya@gmail.com, Nurisnls26@gmail.com, nainikhomsah44@gmail.com

Article received: 05 Maret 2026, Review process: 22 Maret 2026

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 22 Juni 2026

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Good Character Monopoly Educational Game Tool (APE) on the development of moral values among children aged 5–6 years at RA Al-Madinah. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The results showed an improvement in children's moral value scores after the implementation of the Good Character Monopoly Educational Game Tool. Data analysis revealed an average improvement score of 3.86 with a calculated t -value of 7.01. At a significance level of 5% with 6 degrees of freedom ($df = 6$), the t -table value was 2.447. Since the calculated t -value was greater than the t -table value ($7.01 > 2.447$), the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Therefore, the use of the Good Character Monopoly Educational Game Tool had a significant effect on the development of moral values among children aged 5–6 years at RA Al-Madinah.

Keywords: Educational, Game, Early childhood, Character.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Monopoly Good Character terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia 5–6 tahun di RA Al-Madinah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor nilai budi pekerti setelah diberikan perlakuan menggunakan APE Monopoly Good Character. Hasil analisis data diperoleh rata-rata peningkatan sebesar 3,86 dengan nilai t hitung sebesar 7,01. Pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) = 6, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,447. Karena t hitung $>$ t tabel ($7,01 > 2,447$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan APE Monopoly Good Character berpengaruh signifikan terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia 5–6 tahun di RA Al-Madinah.

Kata Kunci: Pendidikan, Permainan, Anak usia dini, Karakter.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0–6 tahun, yaitu fase di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam hal fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan kreativitas, sehingga memerlukan stimulasi pendidikan yang sesuai (Fitriani, 2023). *National Association for the Education of Young Children* dalam buku pendidikan anak usia dini karya (Hasanah dkk., 2021) juga menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0–8 tahun, termasuk anak-anak yang terlibat dalam program penitipan, pendidikan prasekolah, taman kanak-kanak, hingga sekolah dasar awal (Hasanah dkk., 2021). Sementara itu, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14, pendidikan anak usia dini adalah usaha pembinaan yang diberikan kepada anak dari lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian stimulan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental agar anak siap memasuki pendidikan di tingkat selanjutnya (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2023)

Pendidikan merupakan sarana untuk menanamkan prinsip-prinsip kehidupan sejak dini. Melalui pendidikan, anak-anak dapat dibentuk menjadi individu yang memahami, menerima, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai positif dalam aktivitas sehari-hari. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses penyampaian informasi, tetapi juga sebagai upaya untuk membangun karakter dan nilai-nilai moral, sehingga mampu menciptakan generasi yang cerdas, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan di masa depan (sitasi). Dalam konsep pendidikan anak usia dini, pendidikan yang diterapkan tidak hanya menekankan aspek akademik saja, tetapi juga mengedepankan aspek perkembangan holistik yang menyeluruh sesuai dengan tahap perkembangan anak (Fitriani, 2023).

Salah satu aspek perkembangan yang harus diperhatikan adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral anak. Aspek agama dan moral berkaitan dengan erat kemampuan anak dalam memahami, mengenal, dan menerapkan nilai-nilai kebaikan serta norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Kholila & Khadijah, 2023). Perkembangan nilai agama dan moral membantu anak membedakan perilaku yang baik dan kurang baik, mematuhi aturan, menunjukkan sikap empati, bertanggung jawab, serta menghargai orang lain. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kematangan kognitif dan emosional anak, pola asuh orang tua, peran guru, serta lingkungan sosial di sekitarnya (Ananda, 2017). Pada masa usia dini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami aturan sederhana, meniru perilaku positif yang dicontohkan oleh orang dewasa, serta mengembangkan sikap moral melalui proses pembiasaan dan keteladanan. Oleh karena itu, penanaman nilai agama dan moral perlu dilakukan sejak dini melalui berbagai stimulasi dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini adalah pembelajaran berbasis bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar memahami aturan, bekerja sama, mengendalikan emosi, serta membedakan perilaku yang baik dan kurang baik secara lebih konkret (Dinan Anggun Setyowati, 2025). Berbagai penelitian telah mengembangkan media permainan edukatif sebagai sarana stimulasi perkembangan sosial-emosional, nilai agama, dan budi pekerti anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Keosmandi & Kusuma, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan APE dapat membantu perkembangan berbagai nilai karakter pada anak usia dini, seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial. Hal ini didukung oleh temuan bahwa penggunaan media dan permainan edukasi dapat mendukung pengembangan nilai-nilai karakter dan moral anak-anak usia prasekolah (Landewang dkk., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat membantu mengembangkan nilai agama, moral, dan karakter anak usia dini, sebagian besar media yang dikembangkan masih berfokus pada pengenalan nilai-nilai karakter secara umum dan belum banyak mengintegrasikan aktivitas refleksi perilaku baik dan buruk dalam satu permainan yang interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Keosmandi & Kusuma, (2023) lebih berfokus pada penggunaan alat permainan edukatif untuk mengembangkan karakter anak usia dini, sedangkan Landewang dkk., (2025) lebih menekankan pemanfaatan permainan edukatif dalam menstimulasi nilai karakter dan moral anak.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan edukatif "Monopoly Good Character" sebagai inovasi pembelajaran berbasis bermain untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral, khususnya aspek budi pekerti pada anak usia dini yang dilaksanakan di RA Al Madinah Panyileukan. Keunikan media ini terletak pada penggunaan papan monopoly berbentuk banner yang memungkinkan anak menjadi pion permainan secara langsung, sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, konkret, dan menyenangkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media permainan *Monopoly Good Character* yang layak digunakan sebagai sarana stimulasi perkembangan budi pekerti anak usia dini melalui aktivitas bermain yang interaktif dan juga menyenangkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif komparatif *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur, membandingkan, dan menganalisis capaian perkembangan budi pekerti anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) "*Monopoly Good Character*". lokasi penelitian dilaksanakan di RA Al-Madinah Jl. Permata Biru No. 1 Blok 12, Cinunuk, Kabupaten Bandung. Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 April 2026. Dengan populasi peserta didik kelompok B2 yang terdaftar di RA Al-Madinah. Sampel dalam penelitian ini ditentukan

menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling adalah sebuah teknik pengambilan sampel yang tidak bersifat acak, di mana peneliti memastikan pemilihan contoh melalui metode penentuan identitas tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian (Lenaini, 2021).

Sampel penelitian yang digunakan yaitu anak-anak Kelompok B2 yang berada pada rentang usia 5–6 tahun dengan jumlah total sebanyak 7 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi Terstruktur dengan pengamatan yang dilakukan secara langsung. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Statistika Deskriptif Kuantitatif dengan menghitung nilai melalui teknik analisis data statistika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE *Monopoly Good Character* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia 5–6 tahun di RA Al-Madinah. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap 7 anak kelompok B dengan menggunakan indikator nilai budi pekerti yang meliputi perilaku jujur, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, toleransi, mengenal perilaku baik dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik, serta mengucapkan dan membalas salam. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *pretest* dan *post-test* untuk mengetahui perkembangan nilai budi pekerti anak sebelum dan sesudah penggunaan media APE *Monopoly Good Character*.

APE *Monopoly Good Character* merupakan alat peraga edukatif yang dirancang dengan mengadaptasi permainan monopoly menjadi sarana edukatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan budi pekerti pada anak usia dini. Permainan ini berisi papan monopoly yang dicetak menjadi banner besar sebagai alas permainan, kartu perintah yang berisi pertanyaan atau aksi perilaku yang mencerminkan budi pekerti, dadu besar, dan anak sebagai pion permainan. Melalui APE *Monopoly Good Character* ini, anak tidak hanya belajar mengikuti aturan permainan, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan nilai-nilai karakter dan budi pekerti dalam situasi yang menyenangkan.



Gambar 1: APE *Monopoly Good Character*

Berdasarkan hasil observasi awal (pretest) perkembangan nilai budi pekerti anak masih berada pada kategori cukup. Namun, setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *APE Monopoli Good Character* terjadi peningkatan nilai pada hasil posttest yang dilakukan. Adapun hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Table : 1 Hasil penilaian pretest dan posttest

Inisial Anak	Hasil Pretest	Hasil Posttest	β	β^2
M	19	22	3+	9
Z	16	21	5+	25
A	17	19	2+	4
H	17	20	3+	9
R	15	21	6+	36
S	14	19	5+	25
N	15	18	3+	9
			$\sum \beta = 27$	$\sum \beta^2 = 117$

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa seluruh anak mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan *APE Monopoli Good Character*. Nilai rata-rata pretest menunjukkan perkembangan nilai budi pekerti anak masih rendah, sedangkan nilai posttest mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tertinggi terjadi pada anak berinisial R dengan selisih nilai sebesar 6 poin, sedangkan peningkatan terendah terjadi pada anak berinisial A dengan selisih 2 poin.

Setelah observasi dilaksanakan, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh penggunaan *APE Monopoli Good Character* terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *APE Monopoli Good Character* berpengaruh terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia 5–6 tahun di RA Al-Madinah. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata peningkatan ($R\beta$) sebesar 3,86 dengan nilai t hitung sebesar 7,01. Setelah dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% ($df = 6$) yaitu 2,447, diperoleh hasil bahwa t hitung $>$ t tabel ($7,01 > 2,447$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan *APE Monopoli Good Character* terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia dini.

Peningkatan skor posttest pada seluruh peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu membantu anak memahami dan menerapkan nilai budi pekerti. Selama kegiatan berlangsung, anak belajar menaati aturan permainan, menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan sportif. Aktivitas tersebut merupakan bentuk pembelajaran sosial yang penting dalam pembentukan karakter anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana proses belajar akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Selain itu, teori Vygotsky menegaskan bahwa

interaksi sosial dalam kegiatan bermain dapat membantu perkembangan kemampuan sosial dan moral anak karena proses belajar terjadi melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Muslihan dan Akbar (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) efektif dalam membentuk karakter kemandirian dan kedisiplinan anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media bermain dapat membantu anak mengembangkan perilaku positif yang kemudian menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Hasibuan (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini secara signifikan. Melalui permainan yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak, proses internalisasi nilai menjadi lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori para ahli dan hasil penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa penelitian APE Monopoli Good Character dalam meningkatkan nilai budi pekerti anak dapat berpengaruh dalam meningkatkan nilai budi pekerti anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini diambil berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, bahwa penggunaan APE Monopoli Good Character berpengaruh signifikan terhadap perkembangan nilai budi pekerti anak usia 5-6 tahun di RA Al-Madinah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor hasil observasi antara pretest dan posttest pada seluruh peserta didik. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai rata-rata peningkatan sebesar 3,86 dengan nilai t hitung sebesar 7,01, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 6 sebesar 2,447. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel ($7,01 > 2,447$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penggunaan APE Monopoli Good Character terbukti efektif dalam membantu anak memahami dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti, seperti kejujuran, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, menghormati perbedaan, mengenal perilaku baik dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik, serta mengucapkan dan membalas salam. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga proses penanaman karakter menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, APE Monopoli Good Character dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan nilai budi pekerti pada anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>

- Dinan Anggun Setyowati. (2025). *Desain Pembelajaran Berbasis Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini: Kajian Literatur*. 5(2).
- Fitriani. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 9(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Hasanah, N., Safitri, H. I., & Fitriana, L. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Eureka Media Aksara.
- Hasibuan, A. N. (2023). Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(2), 283-299. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i2.9726>
- Keosmandi, D. P., & Kusuma, W. S. (2023). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Berbasis 3r dalam Mendukung Perkembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Modern*, 2.
- Kholila, A., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 419-428. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.237>
- Landewang, J., Amrullah, Istiana, N., & Nurhayati. (2025). Keaktifan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Nilai Moral Anak Usia Dini (Sopan santun, Menolong, dan Kebersihan): Studi Kuasi-Eksperimen di TK Bungamputi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7349>
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Info Artikel Abstrak*. 6(1), 33-39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Muslihan, M. (2021). Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Dan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1). <https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.462>
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Legis. No. 20 tahun 2003 (2023).