

# Pengaruh Penerapan Pembelajaran Media Elektronik Berbasis *Role Playing* terhadap Karakter Moral dan Agama Anak TK Saraswati 1 Denpasar

Ni Wayan Yuliani<sup>1</sup>, I Wayan Widiyana<sup>2</sup>, Basilius Redan Werang<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia; wayan.yuliani@student.undiksha.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia wayanwidiyana85@undiksha.ac.id,

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia; werang267@undiksha.ac.id

---

## ARTICLE INFO

### Keywords:

electronic media;  
Role Playing;  
Moral Character and Religion

---

### Article history:

Received 2023-08-26

Revised 2023-11-21

Accepted 2023-12-31

## ABSTRACT

This study aims to determine whether there are differences in moral and religious character of students who follow role-playing based electronic media learning and students who follow conventional learning. The population of this study is all students of Saraswati 1 Denpasar Kindergarten for the 2023/2024 school year, totaling 41 students divided into 2 classes. The sample in this study was determined by *purposive sampling* technique, where the entire population was used as a research sample, namely as many as 41 students divided into experimental classes and control classes. This research is a pseudo-experimental research with a non-equivalent *control group* design. Data on students' moral and religious character were collected using observation sheets of children's moral and religious character. Data were analyzed using ANOVA test with a significance level of 5%. The experimental results showed that the moral and religious character of students who participated in role-playing based electronic media learning was better than students who followed conventional learning. This is because students who take part in *role-playing-based* electronic media learning are more enthusiastic about following the learning process in class because the learning process in class is more interesting.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



## Corresponding Author:

Ni Wayan Yuliani

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia; wayan.yuliani@student.undiksha.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase terpenting dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Namun, seiring berkembangnya zaman pengetahuan anak tidak berjalan selaras dengan karakter yang dimiliki, seperti seorang anak yang pintar namun tidak mempunyai akhlaq yang baik (Mukhibat, 2014). Hal tersebut tercermin dari sikap anak-anak yang kurang

memberikan perilaku yang kurang baik seperti kurangnya menghargai guru dan orang lain, anak berani pada guru dan orang tua.

Menurut (MuslichMasnur, 2015), karakter merupakan sebuah nilai yang sudah terpatrit di dalam diri seseorang melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan, serta pengaruh lingkungan yang kemudian dipadupadankan dengan nilai-nilai yang ada di dalam diri seseorang dan menjadi nilai yang intrinsik yang terwujud di dalam sistem daya juang yang kemudian mendasari sikap, perilaku dan pemikiran seseorang. Tujuan pembentukan karakter sejak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak yang baik sehingga kelak ketika sudah dewasa menjadi pribadi yang baik dan berakhlak mulia yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dan lingkungannya. Untuk itu perlu dikembangkannya karakter terutama nilai agama dan moral pada anak sendiri mungkin bukan hanya sekolah saja, akan tetapi saat di rumah pun orang tua juga wajib menyampaikan rangsangan pada anak. Oleh karena itu pentingnya sebuah pendidikan karakter yang ditanamkan sejak individu berada di bangku Taman Kanak-Kanak (TK).

Program pendidikan taman kanak-kanak sampai kini masih juga memiliki banyak masalah terutama target untuk menghasilkan anak yang memiliki karakter yang sesuai standar belum memenuhi harapan (Andani, Santi, & Lestari, 2017). Hal ini diakibatkan kurangnya pengetahuan tenaga pengajar akan tujuan kurikulum pendidikan terkait terbentuknya anak didik yang berkarakter dan beriman. Mayoritas guru masih menekankan pada kemampuan intelektual atau pemahaman siswa kepada aspek-aspek materi yang diajarkan bukan pada perubahan perilaku siswa. Fenomena tersebut juga dibuktikan dengan hasil observasi pada TK Saraswati 1 Denpasar dimana anak didik terlihat dari pemahaman kognitif dan sikap moral dan agama anak yang masih rendah anak masih kurangnya nilai rasa. Kurangnya pemahaman moral agama dibuktikan dengan sebagian besar anak hanya mengucapkan salam kepada guru mereka, kurangnya rasa sabar pada saat menunggu giliran dan masih susah untuk membedakan mana perbuatan baik atau tidak baik dalam lingkungan sekolah. Tidak adanya saling toleransi dan masih sering bermusuhan dengan sesama temannya. Hal itu disebabkan karena kurangnya motivasi guru dalam mempengaruhi anak dalam kegiatan nilai agama moral, kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran yang monoton dengan cara bercerita tanpa adanya audio visual (media elektronik) yang mampu menarik minat anak.

Hasil observasi juga dibuktikan dengan prestasi belajar siswa pada ranah moral agama yang menunjukkan dominan anak mendapatkan skor rendah, sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1.** Hasil Observasi Nilai Karakter Moral dan Agama pada Anak TK Saraswati 1 Denpasar kelas B1

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BSH	4	19,04
BSB	6	28,57
BB	11	52,38
MB	-	-

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dominan siswa masih berada pada kategori kurng (Baru Berkembang) yaitu 11 (52,38%), lalu kategori berkembang sangat baik (BSB) 6 (28,57%) dan paling sedikit yang mendapat skor baik atau hanya 4 (19,04%). Rendahnya nilai moral dan agama yang mana menjelaskan karakter siswa disebabkan banyak hal baik dari lingkungan dari rumah anak, juga karena variasi belajar guru. Sebagaimana yang diutarakan Mizaniya (2020) bahwa Guru menjadi aktor utama sebagai penentu keberhasilan pembentukan karakter di sekolah. (Priatna, 2018) menjelaskan nilai-nilai karakter pada anak usia dini, yaitu kejujuran, toleransi, kedisiplinan dan kemandirian.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pembentukan karakter moral dan agama anak. Karena pada masa pertumbuhan terutama masa kanak-kanak, mempunyai ciri khusus yang disebut dengan Golden Age (0-6 tahun) yaitu ketika fondasi karakter, moralitas, akal budi dan kecerdasan yang seluruhnya terjalin secara bersamaan. Salah satu upaya yang telah terbukti

berhasil dan sejalan dengan karakteristik anak TK adalah model pembelajaran berbasis media elektronik. Hal ini dikarenakan dalam era teknologi informasi modern, perkembangan media elektronik, seperti komputer, tablet, perangkat seluler, serta berbagai aplikasi pendidikan digital, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Penggunaan media ini telah memberikan potensi untuk memperluas pengalaman pendidikan mereka.

Media pembelajaran berbasis elektronik merupakan media dengan bentuk audio visual dimana media ini adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sesuai dengan namanya berbasis elektronik sehingga media ini merupakan kombinasi dari audio (melalui pendengaran) dan visual (melalui penglihatan). Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan penyajian materi kepada anak akan tersampaikan secara optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak berperan sebagai penyampai materi namun beralih menjadi fasilitator, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Penelitian (Prof.Dr.Sa'dun Akbar, 2019) membuktikan bahwa perkembangan moral anak mengalami peningkatan sehingga nilai rata-rata akhir dari pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 71,2% dan berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam perkembangan moral anak di TK Cemara Indah 2 Kota Pekanbaru telah menunjukkan perkembangan yang baik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Media Elektronik Berbasis *Role Playing* Terhadap Karakter Moral dan Agama Anak TK Saraswati 1 Denpasar".

## 2. METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B1 dan B2 TK Saraswati 1 Denpasar, yang berjumlah 41 orang. Teknik pengambilan sampel yang dikenakan sebagai subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Penggunaan teknik *purposive sampling* dalam penentuan sampel dikarenakan sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi di jadikan sample. Penelitian ini menggunakan rancangan *quasi eksperimen*. Penelitian ini menggunakan satu jenis variabel yaitu satu variabel bebas yaitu media elektronik berbasis *role playing* (X) serta satu variabel terikat yaitu karakter nilai agama dan moral (Y<sub>1</sub>). Selanjutnya data penelitian dikumpulkan dengan lembar observasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil penelitian ini dipaparkan deskripsi umum mengenai pengaruh media elektronik terhadap karakter anak Nialai Agama Moralnya hasil uji prasyarat serta pengujian hipotesis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap sampel penelitian ini metode pembelajaran berbasis media elektronik dengan metode *roolplay*, yaitu anak-anak TK Saraswati 1 Denpasar, terdapat dua kelompok yang menjadi fokus utama, yaitu kelompok belajar B1 sebagai kelompok eksperimen dan B2 sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari 21 siswa, sedangkan kelompok kontrol memiliki 23 siswa. Informasi mengenai penilaian pre-tes dan post-tes dapat ditemukan dalam lampiran, yang memberikan gambaran menyeluruh tentang perbandingan hasil sebelum dan setelah perlakuan.

Data-data ini kemudian dianalisis secara rinci menggunakan perangkat lunak SPSS, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Statistik deskriptif dimasukkan ke dalam pembahasan untuk memberikan gambaran yang jelas dan ringkas tentang data yang dikumpulkan. Pembahasan statistik deskriptif membantu dalam merangkum dan menggambarkan properti dasar dari suatu set data, seperti tendensi pusat, sebaran, dan pola-pola umum. Analisis deskriptif statistik melibatkan penggunaan berbagai parameter, seperti mean, standar deviasi, standar error, minimum, dan maksimum. Mean digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata dari setiap kelompok, memberikan indikasi tentang pusat distribusi

data. Standar deviasi dan standar error memberikan informasi tentang sejauh mana data tersebar atau variabilitasnya. Sementara itu, nilai minimum dan maksimum memberikan gambaran tentang rentang keseluruhan data. Adapun analisis statistic deskriptif dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Analisis Deskriptif Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	Pre test	Post tet	Pre test	Post test
Modus				
Median				
Minimum				
Maksimum				
Rata – rata				
Standar Deviasi Varians				

Pada tabel 2 nilai yang dihasilkan memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Hal ini didasarkan oleh beberapa faktor yaitu dilihat bahwa rata-rata *pre test* Kelas B1 adalah 17,43 sedangkan *post test*-nya meningkat secara signifikan menjadi 30,76. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang substansial dalam pemahaman atau kinerja peserta setelah mengikuti kelas berbasis media elektronik dengan metode *roolplaying*. Selain itu, standar deviasi *pre test* adalah 4,88 dan *post test* kelas B1 adalah 3,85 menunjukkan bahwa data peserta dalam kelas ini cukup homogen, dengan variasi yang relatif kecil. Sementara itu, untuk kelas B2, rata-rata *pre test* adalah 17,22 dan meningkat menjadi 23.04 dalam *post test*. Meskipun peningkatannya tidak sebesar Kelas B1, peningkatan ini masih mencerminkan perbaikan yang signifikan dalam pemahaman peserta. Standar deviasi *pre test* dan *post test* kelas B2 yaitu 5.46 dan 6.07 juga menunjukkan bahwa data peserta dalam kelas ini relatif homogen.

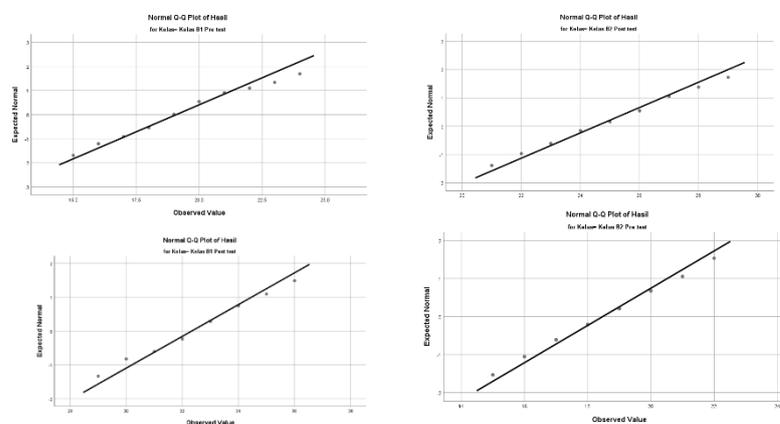
Dari sisi nilai minimum dan maksimum. Pada kelompok eksperimen (B1), nilai minimum pada tahap *pre test* adalah 15, yang menunjukkan bahwa ada setidaknya satu siswa dengan nilai terendah sebesar itu. Nilai maksimum *pre test* adalah 24, mencerminkan nilai tertinggi dalam kelompok tersebut sebelum perlakuan. Setelah penerapan media pembelajaran elektronik berbasis *roolplaying*, nilai minimum *post test* meningkat menjadi 29, sementara nilai maksimum mencapai 36. Ini menunjukkan variasi hasil yang lebih besar setelah perlakuan. Di sisi lain, pada kelompok kontrol (B2), nilai minimum *pre test* adalah 15, yang konsisten dengan kelompok eksperimen. Nilai maksimum *pre test* adalah 22. Setelah perlakuan, nilai minimum *post test* kelompok kontrol adalah 21, dan nilai maksimumnya adalah 29. Dalam hal ini, rentang nilai minimum dan maksimum kelompok kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Berdasarkan data deskriptif diatas, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen (B1) yang memperoleh perlakuan media pembelajaran elektronik berbasis *roolplaying* memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol (B2). Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah distribusi data yang diberikan kepada responden memiliki karakteristik distribusi normal. Penggunaan data dalam pengujian statistik disarankan ketika data tersebut memiliki distribusi yang mendekati normal. Informasi lebih lanjut dapat ditemukan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Ringkasan Uji Normalitas Sebaran Data

Kelas	Hasil	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Distribusi Data
		Statistic	df	Sig.	
Kelas B1	Pre test	0,152	21	0,200	Normal
	Post test	0,152	21	0,200	Normal
Kelas B2	Pre test	0,123	23	0,200	Normal
	Post test	0,137	23	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, dapat dilihat bahwa semua hasil uji memiliki nilai probabilitas (sig) yang lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), yang berarti bahwa keseluruhan sebaran data kelas B1 *pre test* dan kelas B1 *post test* yang menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *roleplaying* dan kelas B2 *pre test* dan kelas B2 *post test* yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memiliki data yang berdistribusi normal. Adapun distribusi data dapat dilihat pada gambar Q-Q plot dibawah ini.

**Gambar 1.** Normal Q-Q Plot Kelas B1 & B2 Pre Test dan Post Test

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa dari hasil uji statistik Q-Q plot, seluruh data baik itu sebaran data kelas B1 *pre test* dan kelas B1 *post test* yang menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *roleplay* dan kelas B2 *pre test* dan kelas B2 *post test* yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tersebar di area garis lurus yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Test Homogenitas

Kelas	F	Df1	Df2	Sig	Keterangan
Eksperimen (B1) <i>pre test</i>	42,30	1	20	0,946	Homogen
Eksperimen (B1) <i>post test</i>	41,35	1	20	0,957	Homogen
Kontrol (B2) <i>pre test</i>	43,54	1	22	0,957	Homogen
Kontrol (B2) <i>post test</i>	44,50	1	22	0,944	Homogen

Analisis uji homogenitas ini bertujuan untuk menentukan apakah kelompok-kelompok data yang diuji memiliki variasi yang sama. Hasil uji homogenitas untuk semua metode menunjukkan nilai  $p > 0.05$  (dalam hal ini, 0,946, 0,957, 0,957, dan 0,944), yang artinya tidak ada perbedaan signifikan dalam

variasi antara kelompok-kelompok data tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan analisis ini, kita dapat menyimpulkan bahwa data-*sample* yang diuji homogen, sehingga syarat homogenitas terpenuhi.

Uji ANOVA (*Analysis of Variance*) adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata antara tiga atau lebih kelompok yang independen. Uji ini membantu dalam menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara setidaknya dua kelompok atau lebih. Data yang diperoleh telah memenuhi syarat uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kolinearitas sehingga uji ANOVA dapat dilakukan. Adapun hasil uji ANOVA untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 5.** Uji ANOVA Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hipotesis 1	2650.034	41	883.345	189.310	.000
Hipotesis 2	2345.034	45	863.723	174.221	.004

Hasil uji analisis varians (ANOVA) pada penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok yang diteliti dan menguji hipotesis yang sudah diajukan. Untuk hipotesis pertama mengenai terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis media elektronik terhadap karakter moral agama anak TK Saraswati diperoleh nilai F-hitung sebesar 189.310 dan taraf signifikansi (Sig.) yang sangat rendah ( $0.000 < 0.05$ ) yang berarti hipotesis diterima. Dalam hal ini, terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis media elektronik terhadap karakter moral agama anak TK Saraswati. Untuk hipotesis kedua mengenai metode belajar *roolplaying* dengan berbasis media elektronik sangat baik untuk meningkatkan nilai agama moral anak di TK Saraswati Denpasar diperoleh nilai F-hitung sebesar 174.221 dan taraf signifikansi (Sig.) yang sangat rendah ( $0.000 < 0.05$ ) yang berarti hipotesis diterima. Dalam hal ini, metode belajar *roolplaying* dengan berbasis media elektronik sangat baik untuk meningkatkan nilai agama moral anak di TK Saraswati 1 Denpasar yang lebih baik dari kelompok kontrol.

Tujuan penelitian merupakan urutan langkah yang pasti serta terarah terhadap sasaran penelitian. Tujuan pertama penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan pembelajaran media elektronik berbasis *roolplaying* melawan pembelajaran konvensional terhadap karakter moral dan agama siswa. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti secara statistik bahwa terdapat perbedaan karakter moral dan agama antara kelompok siswa yang belajar dengan pembelajaran media elektronik berbasis *roolplaying* dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menerapkan uji ANOVA (*Analysis of Variance*) untuk memeriksa pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media elektronik terhadap karakter anak usia dini, terutama fokus pada nilai-nilai agama dan moral. Data yang diperoleh telah memenuhi syarat uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kolinearitas, memungkinkan dilakukannya uji ANOVA. Hasil uji ANOVA menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menguji hipotesis yang telah diajukan. Pada hipotesis pertama, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis media elektronik terhadap karakter moral agama anak TK Saraswati, hasil uji ANOVA menunjukkan nilai F-hitung sebesar 189.310 dengan tingkat signifikansi yang sangat rendah ( $0.000 < 0.05$ ). Artinya, hipotesis pertama diterima, menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis media elektronik memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter moral agama anak TK Saraswati.

Hipotesis kedua, yang menyatakan bahwa metode belajar *roolplaying* dengan berbasis media elektronik sangat baik untuk meningkatkan nilai agama moral anak di TK Saraswati Denpasar, juga diterima. Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai F-hitung sebesar 174.221 dengan tingkat signifikansi yang sangat rendah ( $0.000 < 0.05$ ). Hal ini menegaskan bahwa metode belajar *roolplaying* dengan berbasis media elektronik memberikan dampak positif yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional terhadap nilai agama moral anak.

Hasil penelitian ini menyoroti kontribusi signifikan terhadap pemahaman kita tentang pengaruh pembelajaran berbasis media elektronik terhadap karakter anak usia dini. Dua kelompok utama, kelompok eksperimen (B1) dan kelompok kontrol (B2), menjadi fokus analisis. Melalui uji ANOVA, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis media elektronik memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil tes akhir siswa. Temuan ini konsisten dengan teori karakter moral dan agama, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media elektronik efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai dan perilaku yang baik. Peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta, terutama di Kelas B1 atau kelas eksperimen, memberikan bukti nyata bahwa pembelajaran berbasis media elektronik dapat membentuk karakter moral dan agama anak usia dini.

Bedasarkan hasil uji statistik analisis ANOVA dengan bantuan SPSS 25 for windows maka dapat diketahui dari bahwa nilai F sebesar 189.310 dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$  yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan karakter moral dan agama siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan pembelajaran media elektronik berbasis roleplaying dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga terhadap pemahaman kita tentang dampak positif pembelajaran berbasis media elektronik pada karakter, moral, dan perkembangan sosial-emosional siswa. Hasil ini tidak hanya relevan untuk konteks pendidikan anak usia dini tetapi juga memberikan dasar untuk pertimbangan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif melalui pemanfaatan teknologi. Temuan ini sejalan dengan tinjauan pustaka yang telah dilakukan. Melalui penerapan pembelajaran berbasis media elektronik, penelitian ini mencoba mengukur dampaknya tidak hanya pada aspek pengetahuan siswa tetapi juga pada karakter mereka. Sebagai contoh, teori karakter oleh (Hopkins, 1993) dan Peterson dan Seligman (Raka, dkk., 2015) menyatakan bahwa karakter terkait erat dengan tata nilai dan kontribusi terhadap kebajikan.

Penggunaan media elektronik dalam pembelajaran mungkin memiliki efek lebih dari sekadar peningkatan pengetahuan. Dengan memanfaatkan media interaktif, pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial-emosional anak, sebagaimana dijelaskan oleh karakteristik anak usia dini (Nurjanah, 2018). Penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Lydia (2019) dan Hasibuan (2021) memberikan dukungan teoritis terhadap penggunaan media, khususnya audio-visual, untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa media elektronik dapat berperan dalam membentuk karakter dan meningkatkan hasil tes akhir siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai F-hitung sebesar 189.310 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 untuk hipotesis pertama mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis media elektronik terhadap karakter moral agama anak TK Saraswati. Pada hipotesis kedua, didapatkan nilai F-hitung sebesar 174.221 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0.004 untuk menguji metode belajar role-playing dengan berbasis media elektronik terhadap peningkatan nilai agama moral anak di TK Saraswati Denpasar. Kedua nilai Sig. tersebut lebih rendah dari tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) 0.05, sehingga kedua hipotesis dapat diterima. Hasil uji ANOVA menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembelajaran berbasis media elektronik memberikan dampak positif yang lebih besar daripada pembelajaran konvensional terhadap hasil tes akhir siswa.

**REFERENSI**

- Andani, S., Santi, E., & Lestari, D. R. (2017). Storytelling terhadap Perkembangan Sosial Emosional (Keterampilan Sosial Dan Masalah Perilaku) Anak Usia 5-6 Tahun. *Dunia Keperawatan*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.20527/dk.v5i2.4118>
- Hopkins, D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Mukhibat. (2014). Spiritualisasi dan Konfigurasi Pendidikan Karakter Berparadigma Kebangsaan dalam Kurikulum 2013. *Al-Ulum*, 14(1), 23–42.
- MuslichMasnur. (2015). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurjanah, S. (2018). Perkembangan Nilai Agama dan Moral (Sttpa Tercapai). *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v1i1.177>
- Priatna, A. (2018). Manajemen Pengembangan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 25(1). <https://doi.org/10.17509/jap.v25i1.11575>
- Prof.Dr.Sa'dun Akbar, M. P. dk. (2019). Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. In *PT Refika Aditama*. Bandung: Refika Aditama.