



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VALUE MORAL CARD (VMC)* DALAM PENANAMAN KARAKTER ISLAMI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MUSLIMAT NU 17 MALANG

Niswatul Khamidah¹, Eko setiawan², Ika Anggraheni³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22201014043@unisma.ac.id¹, ekosetiawan@unisma.ac.id²,
ika.anggraheni@unisma.ac.id³

Abstract

Instilling Islamic character in early childhood is crucial for building moral behavior and positive habits. However, utilizing verbal lectures often leaves children aged 4–5 unmotivated and struggling to comprehend abstract moral values. This study aimed to develop the Value Moral Card (VMC) learning media and evaluate its feasibility and practicality at RA Muslimat NU 17 Malang. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, the product was designed as a set of 25 illustrated cards themed around animals mentioned in the Qur'an, integrated with a companion guidebook. Data were gathered through expert validation sheets, teacher response questionnaires, and child activity observation rubrics. The validation results showed that the VMC media is highly valid, achieving scores of 80% from the material expert and 91% from the media expert. The practicality assessment reached an overall average of 91.55% (92.65% from teacher responses, 95.2% from the small-scale trial, and 86.8% from the medium-scale trial), placing it in the highly practical category. Consequently, the VMC learning media is declared highly feasible and practical for internalizing Islamic character values in group A children.

Kata Kunci: *value moral card*, karakter islami, anak usia 4-5 tahun

A. Pendahuluan

Masa anak usia dini merupakan tahap awal kehidupan yang memiliki peranan sangat penting dalam menentukan proses pertumbuhan dan perkembangan individu pada tahap berikutnya. Pada fase ini, seluruh aspek perkembangan anak mengalami transformasi yang berjalan sangat cepat sehingga diperlukan pemberian stimulasi yang tepat dan terencana sesuai dengan karakteristik tahapan usianya. Periode krusial ini kerap diistilahkan sebagai *golden age* atau masa keemasan, yaitu rentang usia 0–6 tahun ketika pertumbuhan fisik dan perkembangan jaringan otak terjadi dengan tingkat kematangan yang sangat masif. Dikarenakan kapasitas otak anak sedang berkembang pesat menyerupai otak orang dewasa, mereka memiliki peluang terbaik untuk menyerap berbagai bentuk pengalaman baru secara optimal. Keunikan proses belajar pada anak usia dini dicirikan oleh konsep *absorbent mind* atau pikiran yang

mudah menyerap, di mana anak memiliki kemampuan luar biasa untuk merekam informasi dari lingkungan sekitar layaknya spons.

Konsekuensi dari kemampuan menyerap yang alami ini menyebabkan anak sangat rentan terhadap berbagai pengaruh luar, baik pengaruh yang mendukung pembentukan perilaku positif maupun pengaruh negatif yang destruktif. Oleh karena itu, perkembangan aspek moral dan spiritual perlu dijadikan perhatian utama sebagai fondasi kepribadian anak. Penanaman pendidikan karakter sejak usia dini tidak hanya berfungsi membangun dasar akhlak mulia, melainkan juga membekali anak dengan kemampuan berinteraksi secara positif dalam lingkungan sosialnya sejak masa kanak-kanak hingga mereka dewasa.

Transformasi pendidikan modern di era Society 5.0 menuntut penguatan karakter yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan integritas personal yang kuat. Dalam perspektif keislaman, strategi penanaman nilai karakter terbukti jauh lebih efektif apabila diintegrasikan secara berkesinambungan dengan nilai-nilai *akhlakul karimah* yang bersumber dari ajaran Islam. Nilai-nilai universal keislaman seperti kejujuran (*shidq*), ketaatan, ketaatan beribadah, rasa syukur, serta empati kasih sayang (*rahmah*) merupakan pedoman moral baku yang harus dibiasakan sejak dini. Pengenalan ajaran agama yang konsisten sejak masa kanak-kanak akan menjadi modal spiritual krusial yang membimbing sikap dan kepribadian anak ketika menghadapi tantangan zaman di masa depan.

Sebagai salah satu lembaga PAUD di Kota Malang, RA Muslimat NU 17 Malang memiliki komitmen keagamaan yang kuat yang tecermin melalui motto lembaganya, yaitu "Pembelajaran Bernafaskan Islami". Guna merealisasikan visi tersebut, sekolah telah menerapkan kurikulum terpadu yang menyinergikan Kurikulum Merdeka dengan program unggulan khas yayasan, seperti pembiasaan mengaji sebelum kelas dimulai dan pelaksanaan praktik salat duha secara rutin. Walaupun program pembiasaan secara makro sudah terstruktur dengan baik, implementasi pengajaran karakter di tingkat mikro dalam kelas masih menghadapi kendala riil. Guru cenderung masih mendominasi pembelajaran menggunakan metode ceramah verbal satu arah dan nasihat langsung, sementara sarana ajar seperti buku cerita yang tersedia masih sangat terbatas dan kurang terstruktur.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa kelompok A (usia 4–5 tahun), mengingat secara psikologis rentang perhatian dan tingkat konsentrasi anak prasekolah sangatlah pendek, yaitu hanya berkisar antara 10 hingga 15 menit saja. Menyampaikan nilai moral keislaman yang bersifat abstrak kepada anak praoperasional tanpa bantuan media konkret visual terbukti tidak efektif karena anak cepat merasa jenuh. Sesuai dengan teori *Dual Coding* dan prinsip stimuli visual, anak akan menyerap konsep pembelajaran secara mendalam apabila melibatkan kombinasi indra pendengaran (verbal) dan pengamatan objek gambar diam yang menarik (nonverbal). Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini mendesak untuk dilakukan dengan tujuan mengembangkan media konkret interaktif berbasis kartu modifikasi bernama *Value Moral Card* (VMC) bertema binatang dalam Al-Qur'an demi menunjang keefektifan penanaman karakter Islami anak di RA Muslimat NU 17 Malang.

B. Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang terstruktur atas 5 tahapan utama:

1. *Analyze* (Analisis): Melakukan analisis kebutuhan guru, analisis karakteristik anak usia 4-5 tahun yang aktif dan visual, serta analisis keterbatasan media di lingkungan kelas RA Muslimat NU 17.
2. *Design* (Perancangan): Menyusun materi 25 binatang dalam Al-Qur'an yang diselaraskan dengan indikator karakter Islami (misal: laba-laba sebagai pelindung), serta merancang kartu dua sisi dan buku panduan menggunakan aplikasi *Photoshop*.
3. *Development* (Pengembangan): Merealisasikan draf menjadi bentuk fisik produk dengan material *art carton* berlamina tebal dan sudut melingkar (*rounded corner*) demi keamanan anak, sekaligus menyusun instrumen validasi.
4. *Implementation* (Implementasi): Menerapkan media dalam pembelajaran nyata melalui dua skema uji coba, yaitu uji coba skala kecil (5 anak kelas A1) dan uji coba skala sedang/lapangan (20 anak kelas A).

5. *Evaluation* (Evaluasi): Melakukan evaluasi formatif di setiap lini tahapan untuk merevisi dan menyempurnakan kualitas kelayakan produk akhir.

Subjek dalam riset ini melibatkan pakar materi, pakar media, serta praktisi guru. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, kuesioner respon guru, dan lembar observasi aktivitas anak. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert 1–5. Data skor kuantitatif kemudian dikonversi menjadi persentase dengan rumus:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Persentase tersebut disesuaikan dengan kriteria validitas (76,01%–100% = Sangat Valid) dan kriteria kepraktisan produk.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan dan Deskripsi Produk Value Moral Card (VMC)

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran konkret interaktif yang dinamakan *Value Moral Card* (VMC). Produk ini dirancang dan dikembangkan sebagai alat bantu bagi guru untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral keislaman kepada anak kelompok A (usia 4–5 tahun) di RA Muslimat NU 17 Malang. Dasar penentuan bentuk produk ini dilandasi oleh analisis karakteristik anak prasekolah yang menurut Santrock (2010) berada pada tahap berpikir pra-operasional. Pada tahapan perkembangan kognitif ini, egosentrisme anak masih kuat dan pemahaman mereka sangat terikat pada stimulus konkret, sehingga mereka membutuhkan objek fisik nyata yang dapat dimanipulasi secara langsung untuk memahami konsep-konsep moral keagamaan yang bersifat abstrak.

Secara fisik dan arsitektural, media VMC yang diproduksi merupakan perpaduan antara kartu modifikasi (*detachable flash card*) interaktif dan sebuah buku pendamping berukuran A4. Penentuan dimensi A4 ini merupakan hasil revisi produk agar media memiliki ruang visual yang cukup lapang saat digunakan oleh guru di depan kelas. Komponen utama dari media ini terdiri dari 25 kartu bertemakan binatang

yang disebutkan di dalam Al-Qur'an. Rasionalisasi pemilihan tema fauna didasarkan pada kecenderungan psikologis anak usia dini yang memiliki kedekatan imajinatif yang kuat dengan dunia hewan. Setiap kartu dirancang memiliki dua sisi fungsional terintegrasi:

- a. Sisi Depan (Visual): Menampilkan ilustrasi gambar animasi binatang yang lucu dengan komposisi warna cerah yang kontras untuk menstimulasi perhatian visual anak. Sisi ini dibuat dominan gambar tanpa banyak teks agar anak fokus pada objek hewan tersebut.
- b. Sisi Belakang (Tekstual): Memuat informasi nama binatang beserta deskripsi ringkas mengenai 3 poin karakter Islami spesifik yang dapat diteladani (misalnya: gajah yang mengajarkan kesetiaan, persahabatan, dan suka menolong).

Kartu-kartu tersebut didesain agar dapat dilepas-pasang (*detachable*) dari slot yang disediakan pada buku pendampingnya. Fitur manipulatif ini bertujuan memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi secara motorik dan kinestetik melalui aktivitas bermain, seperti tebak kartu atau memasangkan kartu pada halaman buku yang sesuai. Bahan baku yang digunakan untuk kartu memanfaatkan kertas tebal (*art carton*) berkekuatan tinggi yang dilapisi laminasi agar tahan lama, tidak mudah robek, dan sudut-sudut kartu dipotong melingkar (*rounded corner*) untuk menjamin aspek keselamatan anak saat bermain.

Selain aspek cetak, buku pendamping VMC juga dilengkapi dengan inovasi teknologi berupa cetakan kode *QR (barcode)* pada setiap halaman materi binatang. Saat dipindai oleh guru menggunakan perangkat digital, *barcode* tersebut akan menghubungkan pengguna ke audio lantunan ayat Al-Qur'an maupun video singkat yang relevan dengan dalil keberadaan binatang tersebut. Struktur sistematika buku ajar VMC ini dikemas secara runtut meliputi halaman sampul (*cover*) berlogo UNISMA, kata pengantar, petunjuk penggunaan yang memberikan panduan langkah demi langkah bagi guru, daftar isi, isi materi utama, halaman rangkuman hikmah/pesan moral, serta biodata penulis.

Melalui performa fisik produk ini, VMC merealisasikan prinsip *Dual Coding Theory* dari Paivio yang menyatakan bahwa pemrosesan informasi manusia akan berjalan jauh lebih efektif apabila sistem verbal (bahasa cerita dari guru) distimulasi

Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

secara simultan bersama dengan sistem nonverbal (gambar visual dan audio dari media). Media ini juga sangat relevan dengan teori *absorbent mind* dari Maria Montessori (1952), yang menekankan bahwa anak usia dini memiliki kapasitas luar biasa untuk menyerap pengalaman dari lingkungan fisik mereka secara natural. Dengan memadukan unsur audio, visual, dan aktivitas motorik lepas-pasang, media VMC bertindak sebagai wadah lingkungan belajar makro yang fasilitatif untuk mempermudah pikiran anak menyerap nilai moral Islami secara optimal.

2. Kajian Kelayakan (Validitas) Produk

Setelah merealisasikan rancangan menjadi produk nyata (*prototype*), langkah krusial berikutnya adalah melakukan kajian kelayakan melalui uji validasi oleh para ahli. Uji validasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan ilmiah, kesesuaian materi, estetika desain, dan keamanan produk sebelum diimplementasikan pada pembelajaran skala luas. Evaluasi kelayakan produk VMC diringkas berdasarkan data kuantitatif dari dua validator utama pada tabel berikut:

Tabel 1 Rangkuman Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk VMC

Aspek Validasi	Pakar Penilai	Hasil Persentase	Kriteria Kelayakan
Ahli Materi	Dr. Eko Setiawan, M.Pd. (Dosen PIAUD FAI UNISMA)	80%	Sangat Valid
Ahli Media	Ari Sulyandari, S.Pd., M.Pd. (Dosen PIAUD FAI UNISMA)	91%	Sangat Valid
Rata-rata Kumulatif		85,5%	Sangat Valid (Layak Tanpa Revisi)

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengujian kelayakan dari dimensi materi mencetak angka 80% yang menempatkan muatan substansi keislaman dalam VMC pada kategori "Sangat Valid". Penilaian ini dikonstruksikan oleh pemenuhan indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembentukan akhlak anak prasekolah, kedalaman pesan moral yang disajikan, dan ketepatan kaidah tata bahasa Indonesia yang disederhanakan agar pas dengan perbendaharaan kosa kata anak usia 4–5 tahun. Salah satu nilai tambah (*added value*) yang mendapat skor sempurna (100%) dari ahli materi adalah relevansi audio lantunan ayat Al-Qur'an via *barcode* yang dinilai sangat akurat dan mendukung penguatan nilai spiritual anak secara konkret.

Sementara itu, ditinjau dari dimensi tampilan dan ergonomi cetak, pakar media memberikan penilaian sebesar 91% yang berarti produk ini "Sangat Valid". Penilaian yang sangat tinggi ini diraih berkat harmonisasi paduan warna visual yang disuguhkan, tingkat ketajaman cetak ilustrasi gambar animasi fauna, kemudahan aplikasi penggunaan barcode video, serta penerapan standar keselamatan fisik kartu bagi anak (*rounded corner*) yang dinilai sangat baik.

Rata-rata persentase gabungan validitas sebesar 85,5% secara teoretis dan matematis berada pada rentang batas skor kriteria validitas tertinggi (76,01%–100,00%). Oleh sebab itu, merujuk pada kriteria penilaian validitas produk menurut Akbar (2013), media *Value Moral Card* (VMC) ini dinyatakan resmi dan absah sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk diaplikasikan dalam internalisasi nilai karakter Islami di lembaga pendidikan anak usia dini.

3. Kajian Kepraktisan Produk

Kepraktisan diukur untuk melihat tingkat efisiensi, kemudahan, serta kenyamanan operasional penggunaan media oleh guru sekaligus respon ketertarikan yang ditunjukkan siswa ketika bermain sambil belajar di kelas. Data kuantitatif pengujian kepraktisan produk disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Rangkuman Analisis Data Hasil Pengguna (Kepraktisan)

Validasi Pengguna	Hasil Persentase	Kriteria Kepraktisan
Praktisi/Respon Guru	92,65%	Sangat Praktis
Uji Coba Skala Kecil (5 Siswa)	95,2%	Sangat Praktis
Uji Coba Skala Sedang (43 Siswa)	86,8%	Sangat Praktis
Rata-rata Kumulatif	91,55%	Sangat Praktis

Pada aspek respon guru, persentase kepraktisan mencapai 92,65%. Guru menilai bahwa penggunaan media VMC mempermudah mereka dalam memberikan pijakan pembelajaran (*scaffolding*) serta menyajikan alur cerita moral keislaman secara terstruktur dibandingkan saat menggunakan buku cerita konvensional biasa. Hal ini selaras dengan pandangan Levie & Levie (1975) yang menegaskan bahwa penggunaan peraga visual konkret mampu menghemat durasi verbal guru sekaligus mempertajam memori rekognisi anak terhadap materi pelajaran. Hasil observasi langsung selama implementasi skala kecil dan skala sedang membuktikan bahwa anak

didik memperlihatkan antusiasme yang sangat tinggi (mencapai skor 92% hingga 95% pada keterlibatan aktif dan ekspresi wajah gembira). Kartu yang bersifat lepas-pasang memberikan stimulasi motorik sehingga anak tidak cepat bosan dan mampu memusatkan perhatian melampaui rentang konsentrasi normal mereka.

Meskipun rata-rata kepraktisan kumulatif mencapai skor tinggi 91,55% (kategori sangat praktis menurut skala Nesri), data lapangan pada uji skala sedang menunjukkan indikator anak dalam menjawab pertanyaan pesan moral secara mandiri memperoleh skor paling rendah, yaitu 76%. Hal ini membuktikan kebenaran teori perkembangan kognitif bahwa pemahaman anak usia 4-5 tahun terhadap nilai moral keagamaan yang bersifat abstrak tidak bisa terbentuk secara instan, melainkan tetap membutuhkan pengulangan stimuli, pembiasaan perilaku, serta pendampingan (*scaffolding*) guru secara konsisten dalam aktivitas sehari-hari di sekolah.

D. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Value Moral Card (VMC) bertema 25 binatang dalam Al-Qur'an terbukti berhasil direalisasikan secara sistematis melalui lima tahapan model R&D ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan uji kelayakan dari para pakar, produk akhir media cetak VMC berukuran A4 yang mengintegrasikan fitur manipulatif detachable card serta interaktivitas barcode audio ayat Al-Qur'an dinyatakan memenuhi syarat ilmiah dengan predikat "Sangat Valid". Keabsahan tersebut ditunjukkan oleh perolehan persentase validitas dari ahli materi sebesar 80% yang mencakup ketepatan substansi nilai moral keislaman, serta validitas dari ahli media sebesar 91% yang menilai keunggulan aspek estetika visual, tata letak, dan keamanan fisik kartu bagi anak prasekolah. Melalui integrasi teori Dual Coding dan visual konkret ini, media VMC dinyatakan sangat layak digunakan sebagai instrumen penunjang guru untuk mengenalkan nilai-nilai akhlak secara kontekstual di tingkat pendidikan anak usia dini.

Di samping aspek kelayakan, media pembelajaran VMC juga terbukti memenuhi kriteria operasional di lapangan dengan predikat "Sangat Praktis" berdasarkan rata-rata kumulatif persentase kepraktisan mencapai 91,55%. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini didukung oleh respon positif dari praktisi guru sebesar 92,65% yang merasa terbantu dalam memberikan pijakan cerita (*scaffolding*), hasil uji

Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026 55

coba skala kecil sebesar 95,2%, serta pengujian lapangan skala sedang sebesar 86,8%. Implementasi media ini di ruang kelas terbukti secara signifikan mampu melipatgandakan antusiasme belajar siswa, memperpanjang durasi perhatian anak kelompok A, serta menstimulasi motorik halus mereka melalui aktivitas lepas-pasang kartu yang menyenangkan. Meskipun demikian, temuan data menunjukkan bahwa internalisasi pesan moral yang abstrak tetap membutuhkan bimbingan guru secara berkesinambungan, sehingga media VMC ini sangat direkomendasikan sebagai media harian yang efektif untuk mendukung efektivitas penanaman karakter Islami anak usia 4–5 tahun di RA Muslimat NU 17 Malang.

Daftar Rujukan

- Afifah, R. N., & Khamidi, A. (2023). *Mengoptimalkan Pembentukan Karakter untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 1676–1684. (<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4189/pdf>)
- Akbar, L. A. (2025). *Pendidikan Karakter Berbasis Islam pada Anak Usia Dini*. FIKROH: Jurnal Studi Islam, 9(2), 110–125. (<https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh/article/view/2760>)
- Anderson, R. H. (2021). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ardiansari, B. F., & Dimyati, D. (2022). *Identifikasi Nilai Agama Islam Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 420–430. (<https://pdfs.semanticscholar.org/66c8/607ee75dd0c72f8a86ae53f3ccdc7005bbc2.pdf>)
- Azis, A. (2024). *Pentingnya Keteladanan dalam Pembentukan Karakter: Tafsir QS. Al-Ahzab Ayat 21*. Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir, 10(1), 45–58. (<https://raja.isw.ac.id/wahanaislamika/article/view/120>)
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia. (<https://scientivapress.org/index.php/jsr/article/view/938>)
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. Journal of Student Research, 1(2), 1–17.

- Fatria, F. (2023). *Pemanfaatan Alat Bantu dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 12(1), 22–35. (<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/2925>)
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Terjemahan Istiwidayanti & Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.
- Jalaluddin. (2005). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Montessori, M. (1952). *The Absorbent Mind*. Madras: Theosophical Publishing House.
- Nesri, F. D. P., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kurikulum*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 50–65.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2010). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Edisi Ketigabelas. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, E. (2021). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Undiksha Press.