

Implementasi Diorama dalam Meningkatkan Nilai Agama dan Budi Pekerti Anak Usia 4-5 Tahun TP. 2025/2026

Ririn Sanusi¹, Sefriyanti²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam, Lampung, Indonesia
E-mail: ririnsanusi68@gmail.com¹, sefriyanti091@gmail.com²

Article History:

Received: 25 Juni 2026

Revised: 10 Juli 2026

Accepted: 21 Juli 2026

Keywords: Anak Usia Dini;
Diorama; Nilai Agama Dan
Budi Pekerti.

Abstract: Dalam pembelajaran di RA Azzahra seringkali dijumpai permasalahan yang dihadapi anak seperti saling berebut mainan, kurang mampu menunggu giliran, belum mampu meminta maaf ketika melakukan kesalahan, serta kurang menunjukkan sikap sopan santun ketika berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Selain itu, beberapa anak juga masih mengalami kesulitan dalam memahami makna perilaku terpuji seperti berbagi, menghargai orang lain, dan menjaga kebersihan sebagai bagian dari pembiasaan nilai religius. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai agama dan budi pekerti anak usia 4-5 tahun di RA Azzahra dengan mengimplementasikan diorama sebagai media pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 pada anak kelompok Merkurius di RA Azzahra berjumlah 15 siswa. Teknik untuk mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi berupa daftar ceklist. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menghitung rerata dari perolehan nilai pada setiap indikator yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa nilai agama dan budi pekerti anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan diorama pada kelompok Merkurius dengan perolehan nilai rata-rata persentase kriteria berkembang sangat baik pada seluruh aspek penilaian pada siklus 1 sebesar 71,11% dan mencapai nilai 84,43% pada siklus 2.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama bagi pembentukan karakter, moral, dan religiusitas anak sejak usia dini. Pada usia 4-5 tahun, anak berada pada fase perkembangan praoperasional menurut Jean Piaget, yaitu masa ketika kemampuan berpikir simbolik, eksplorasi imajinatif, dan permainan pura-pura berkembang dengan pesat. Pada tahap ini, anak belajar paling efektif melalui pengalaman konkret, manipulasi objek, dan stimulasi visual yang menarik daripada melalui metode ceramah atau penjelasan verbal yang abstrak (Putra, 2021). Pembelajaran nilai agama dan budi pekerti karenanya memerlukan pendekatan pedagogis yang

memungkinkan anak mengalami, meniru, dan mempraktikkan nilai tersebut secara langsung, bukan hanya menghafal atau mengulang.

Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini anak mulai mampu menggunakan simbol dan imajinasi, tetapi belum mampu memahami konsep abstrak secara utuh. Oleh sebab itu, anak lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung, objek konkret, serta stimulasi visual yang menarik. Dalam konteks ini, pembelajaran nilai agama dan budi pekerti tidak cukup diberikan melalui ceramah atau penjelasan verbal, melainkan perlu dihadirkan dalam bentuk pengalaman nyata yang dapat diamati, ditiru, dan dipraktikkan anak dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati, 2022).

Dalam praktik pembelajaran yang dilakukan di RA Azzahra, ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan nilai agama dan budi pekerti anak usia 4-5 tahun, masih ditemukan sejumlah kendala seperti keterbatasan media pembelajaran yang menarik, penyampaian materi yang cenderung berpusat pada guru, serta kurangnya variasi metode dalam menanamkan nilai moral dan religius. Situasi ini seringkali menyebabkan anak hanya memahami nilai secara kognitif, tetapi belum menunjukkan perubahan perilaku prososial seperti berbagi, menolong, disiplin, atau menunjukkan hormat dan sopan santun kepada orang lain (Suyadi, 2013). Selain itu, intensitas kegiatan praktik nilai agama dan budi pekerti dalam rutinitas harian anak masih rendah, sehingga penanaman nilai belum berjalan optimal. Nilai agama dan budi pekerti merupakan komponen fundamental dalam pembentukan karakter peserta didik, khususnya pada usia dini. Menurut Fadillah (2018), nilai agama mencakup aspek spiritual, moral, dan praktik keagamaan yang dikenalkan secara bertahap serta kontekstual, sesuai dengan budaya dan ajaran agama yang berkembang di lingkungan anak. Sedangkan menurut Suyadi (2017) budi pekerti berhubungan dengan etika sosial yang mencakup perilaku sopan santun, norma pergaulan, kebiasaan menghormati orang lain, serta kemampuan berinteraksi secara harmonis di lingkungan sekitar. Nilai-nilai ini berfungsi sebagai dasar bagi anak dalam memahami mana yang baik atau buruk dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam aktivitas sehari-hari di kelas, masih banyak anak yang menunjukkan perilaku kurang sesuai dengan nilai moral dasar seperti saling berebut mainan, kurang mampu menunggu giliran, belum mampu meminta maaf ketika melakukan kesalahan, serta kurang menunjukkan sikap sopan santun ketika berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Selain itu, beberapa anak juga masih mengalami kesulitan dalam memahami makna perilaku terpuji seperti berbagi, menghargai orang lain, dan menjaga kebersihan sebagai bagian dari pembiasaan nilai religius.

Rendahnya nilai Agama dan Budi Pekerti tersebut salah satunya disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku cerita dan gambar datar, sementara anak usia 4-5 tahun sebetulnya berada pada tahap perkembangan yang menuntut pengalaman konkret, multisensori, dan visual tiga dimensi agar mereka dapat memahami makna nilai secara lebih mendalam. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa kurangnya media bermakna yang menggabungkan unsur visual dan eksploratif dapat membuat anak kesulitan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, sehingga mereka tetap bergantung pada orang dewasa dalam menafsirkan makna suatu peristiwa (Primayana, 2020).

Salah satu media yang potensial digunakan adalah diorama, yaitu representasi tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan, peristiwa, atau situasi tertentu secara nyata dan menarik sehingga anak dapat belajar nilai melalui pengalaman visual dan interaktif. Diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi yang menyajikan adegan tertentu secara konkret untuk membantu anak memahami konsep dan nilai secara lebih mudah dan bermakna. Sejalan dengan hal tersebut,

Edwards (2022) menerangkan bahwa diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Pernyataan tersebut didukung oleh Wulandari (2021) yang menyatakan bahwa diorama tidak hanya menyajikan visual statis, tetapi memungkinkan anak melakukan observasi, bercerita, bertanya, dan melakukan permainan peran langsung berdasarkan situasi yang ditampilkan. Pengalaman multisensori seperti ini sangat sejalan dengan cara anak usia dini belajar melalui aktivitas eksploratif, konkret, kinestetik, dan penuh imajinasi.

Menurut Putri & Melanie (2021), media visual tiga dimensi terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengamati, memahami sebab-akibat, serta menghubungkan makna moral dengan pengalaman sehari-hari. Melalui diorama, anak dapat mengamati bentuk perilaku baik seperti berbagi, menolong teman, antre, meminta maaf, atau menjaga kebersihan lingkungan dalam konteks yang mudah mereka pahami. Visualisasi tiga dimensi ini mampu meningkatkan daya imajinasi, pemahaman makna, dan keterlibatan anak karena mereka dapat menghubungkan situasi pada diorama dengan pengalaman sehari-hari.

Berbagai studi masa kini menunjukkan bahwa media konkret seperti diorama, miniatur, atau objek manipulatif terbukti meningkatkan motivasi belajar, perhatian, kemampuan pemecahan masalah, dan perilaku sosial positif anak (Santoso & Dewi, 2020). Selain itu, penelitian beberapa tahun terakhir oleh Karimah & Suryana (2023) juga menegaskan bahwa penggunaan media visual 3D efektif dalam pembelajaran nilai moral karena anak dapat melihat hubungan sebab-akibat dalam suatu perilaku dan konsekuensinya secara nyata. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi diorama dalam meningkatkan nilai agama dan budi pekerti pada anak usia 4-5 tahun masih sangat terbatas, terutama dalam konteks Indonesia. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan penelitian empiris yang lebih mendalam untuk mendokumentasikan proses, efektivitas, serta tantangan penggunaan diorama sebagai strategi pembelajaran nilai.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan diorama sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan nilai agama dan budi pekerti anak usia 4-5 tahun di RA Azzahra. Penelitian ini diharapkan memberikan andil secara teoretis dalam pengembangan kajian literatur PAUD serta kontribusi praktis bagi guru dan lembaga PAUD dalam merancang pembelajaran nilai religius dan moral yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

LANDASAN TEORI

Menurut Suyadi (2017), nilai agama dan budi pekerti merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi dasar pembentukan karakter, moral, dan perilaku sosial anak. Nilai agama pada anak usia dini meliputi pengenalan terhadap Tuhan, pembiasaan ibadah sederhana, perilaku syukur, serta sikap sopan santun yang mencerminkan ajaran agama. Sementara itu, budi pekerti berkaitan dengan perilaku positif seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, saling menghargai, dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Penanaman nilai agama dan budi pekerti pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pembiasaan dan keteladanan secara konsisten. Hal ini dikarenakan anak cenderung belajar melalui proses imitasi atau meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya (Musfiroh, 2019). Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), aspek nilai agama dan moral menjadi salah satu indikator perkembangan yang harus distimulasi sejak dini melalui kegiatan rutin dan terintegrasi dalam pembelajaran (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Penanaman nilai agama dan budi pekerti pada anak tentu harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak agar pembelajaran lebih optimal. Menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir simbolik, menggunakan bahasa untuk merepresentasikan objek, serta

.....

memiliki daya imajinasi yang tinggi, namun masih kesulitan memahami konsep abstrak (Putra, 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini harus menggunakan benda konkret, media visual, dan pengalaman langsung agar anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Fadillah (2018) menjelaskan bahwa selain perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional anak usia 4–5 tahun juga mengalami peningkatan. Anak mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya, memahami aturan sederhana, berbagi, bekerja sama, dan mengendalikan emosi secara bertahap. Dengan demikian, pembelajaran nilai agama dan budi pekerti harus dikemas secara menarik, konkret, dan sesuai tahap perkembangan anak.

Berdasarkan karakteristik perkembangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang konkret dan menarik agar anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut Wulandari (2021), diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menampilkan miniatur suatu adegan atau peristiwa secara konkret sehingga memudahkan anak memahami konsep secara visual dan kontekstual. Media ini dapat merangsang perhatian, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membantu anak memahami hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa. Putri dan Melani (2021) menyatakan bahwa diorama sebagai media visual tiga dimensi mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran karena anak dapat melihat bentuk nyata dari objek atau situasi yang dipelajari. Selain itu, media diorama juga memungkinkan anak melakukan observasi, bercerita, dan bermain peran berdasarkan skenario yang ditampilkan. Media tiga dimensi seperti diorama terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran (Santoso & Dewi, 2020). Dalam konteks pembelajaran nilai agama dan budi pekerti, media diorama dapat digunakan untuk menampilkan perilaku baik seperti antre, berbagi, menolong teman, meminta maaf, dan menjaga kebersihan sehingga anak lebih mudah memahami dan menirukan perilaku tersebut (Karimah & Suryana, 2023).

Sebagai media pembelajaran yang bersifat konkret dan visual, diorama perlu diimplementasikan secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Primayana dalam Oktaviany, Putri, dan Lestari (2020), implementasi media diorama dalam pembelajaran anak usia dini sejalan dengan pendekatan kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata anak. Pembelajaran kontekstual membantu anak memahami makna suatu konsep melalui pengalaman langsung dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Edwards (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media visual dan representasional membantu anak membangun makna melalui proses observasi, interpretasi, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, penggunaan diorama dalam pembelajaran nilai agama dan budi pekerti memungkinkan guru menyajikan cerita atau simulasi perilaku yang dapat diamati, didiskusikan, dan dipraktikkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena penelitian dilakukan agar implementasi pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini peneliti berupaya meningkatkan nilai Agama dan Budi Pekerti anak melalui penggunaan media Diorama. Pendekatan jenis penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan proses pembelajaran. Sehingga pendekatan penelitian yang paling tepat adalah jenis penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dalam empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dalam penelitian terdapat populasi penelitian adalah seluruh anak didik di RA Azzahra yang berjumlah 48 anak. Sedangkan yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok A (4-5 tahun) yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Pada subjek penelitian ini anak memiliki kemampuan yang bervariasi, baik yang memiliki kemampuan tinggi,

sedang, rendah maupun sangat rendah.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan tiga teknik yaitu (1) wawancara, pada wawancara ini peneliti dan responden melakukan tanya jawab secara interaktif maupun secara sepihak saja misalnya dari peneliti saja guna mendapatkan informasi yang diinginkan dan dapat membantu dalam mengamati keadaan atau perilaku objek sasaran, (2) observasi partisipan, yaitu peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas selama anak mengikuti proses pembelajaran melalui pendekatan STEAM untuk mengetahui keadaan atau perilaku objek sasaran, (3) dokumentasi, teknik ini digunakan untuk mengetahui tentang modul ajar yang ada di sekolah yang akan diteliti untuk memperoleh informasi baik berupa buku atau data-data sekolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi berupa daftar ceklist yang digunakan untuk mengukur nilai Agama dan abudi Pekerti masing-masing anak dengan kriteria tertentu (belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSB), dan berkembang sangat baik (BSB)) yang diberikan skor 1 sampai dengan 4 pada setiap indikator penilaian. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian observasi nilai Agama dan Budi Pekerti anak sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator Penilaian	Keterangan
Nilai Agama & Budi Pekerti	Ibadah/Ritual Sederhana	Melaksanakan ritual (berdoa/salam) dengan benar, spontan, dan khusyuk sesuai usia.
	Kesopanan & Etika Interpersonal	Konsisten menggunakan kata sopan & membantu teman tanpa arahan.
	Kepatuhan & Kejujuran	mengikuti aturan dan mengakui kesalahan tanpa paksaan.

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 (telah dimodifikasi sesuai keperluan)

Selanjutnya analisis data dilakukan untuk menentukan nilai siswa pada setiap siklus yaitu melalui rumus persentase yang merupakan nilai perbandingan antara jumlah skor yang diperoleh anak dan jumlah skor maksimum yang dikalikan dengan 100% (Mutiyah, 2022). Setelah itu data hasil perhitungan direduksi untuk merangkum dan memilih hal-hal yang pokok dan relevan. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Kemudian data yang sudah diolah disajikan ke dalam bentuk tabel dan diagram agar lebih mudah untuk dipahami. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diperlukan data dari lembar ceklit hasil pengamatan aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta data hasil belajar berupa nilai yang diperoleh dari evaluasi siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam penelitian. Nilai agama dan budi pekerti anak dikatakan meningkat apa bila persentase seluruh indikator penilaian anak yang mendapat kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) telah mencapai $\geq 76\%$ (Aqip, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

.....

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi awal untuk mengetahui kondisi perkembangan nilai agama dan budi pekerti anak usia 4–5 tahun sebelum diberikan tindakan. Observasi dilakukan pada kelompok anak usia 4–5 tahun Tahun Pelajaran 2025/2026 pada semester genap. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran terkait nilai agama dan budi pekerti masih dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah, pemberian nasihat, dan hafalan. Guru lebih banyak menjelaskan, sementara anak hanya mendengarkan.

Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak kurang antusias mengikuti pembelajaran. Anak terlihat cepat bosan, kurang fokus, serta belum mampu menerapkan perilaku yang mencerminkan nilai agama dan budi pekerti dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini terlihat dari beberapa indikator seperti anak belum terbiasa mengucapkan salam, belum konsisten berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, kurang sabar menunggu giliran, serta masih perlu diingatkan untuk berbagi dan bersikap sopan kepada teman maupun guru.

Berdasarkan data hasil observasi awal, diketahui bahwa belum ada anak yang mendapat kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Sedangkan pada kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) hanya sebesar 13% atau sebanyak 2 anak. Rata-rata perolehan kriteria MB (Mulai Berkembang) sebesar 53% dan sisanya termasuk dalam kriteria BB (Belum Berkembang) yaitu sebesar 34%. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menerapkan nilai agama dan budi pekerti masih perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran berupa diorama. Diorama dipilih karena mampu menghadirkan gambaran nyata dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang menarik perhatian anak. Melalui penyajian tiga dimensi ini, diorama memungkinkan anak untuk melihat hubungan antar objek, memahami urutan kejadian, serta mengamati detail yang tidak dapat dihadirkan oleh media dua dimensi seperti gambar atau poster (Putri & Melanie, 2021). Sehingga penggunaan diorama memungkinkan anak dapat memahami materi secara konkret, misalnya tentang perilaku baik, tata cara beribadah, adab terhadap orang tua, guru, dan teman sebaya.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan apersepsi, pengenalan media diorama, kegiatan inti berupa bercerita dan diskusi sederhana menggunakan diorama, kemudian diakhiri dengan evaluasi dan penutup. Berdasarkan hasil pengolahan data pada Siklus I, terjadi peningkatan perkembangan nilai agama dan budi pekerti anak. Pada siklus ini tidak lagi ditemukan anak dengan kategori BB dan MB. Sedangkan kategori BSH meningkat menjadi 40% dan kategori BSB mencapai 60%. Anak mulai menunjukkan perubahan perilaku seperti lebih tertib saat berdoa, mulai terbiasa mengucapkan salam, serta lebih sabar saat menunggu giliran. Namun demikian, hasil pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan lebih lanjut.

Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Guru lebih banyak melibatkan anak secara aktif melalui tanya jawab, bermain peran sederhana berdasarkan cerita pada diorama, dan memberikan penguatan secara langsung terhadap perilaku positif anak. Anak juga diberi kesempatan untuk mempraktikkan perilaku baik dalam kegiatan sehari-hari di kelas.

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Persentase kategori BSH sebesar 20% dan kategori BSB meningkat menjadi 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menerapkan nilai agama dan budi pekerti sesuai indikator yang diamati. Anak tampak lebih disiplin berdoa, terbiasa mengucapkan salam, berbicara sopan, berbagi dengan teman, serta menunjukkan sikap hormat kepada guru. Dengan demikian, indikator

.....

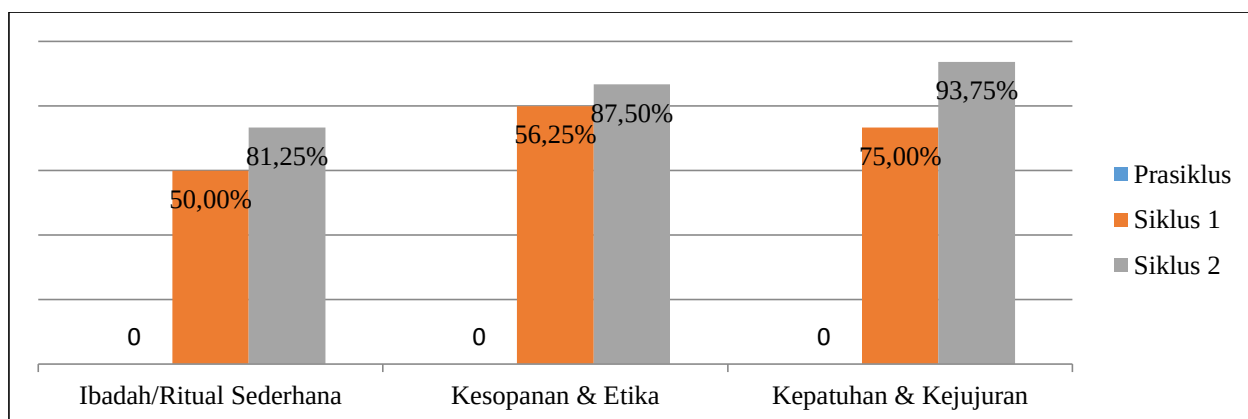
keberhasilan penelitian telah tercapai.

Pembahasan

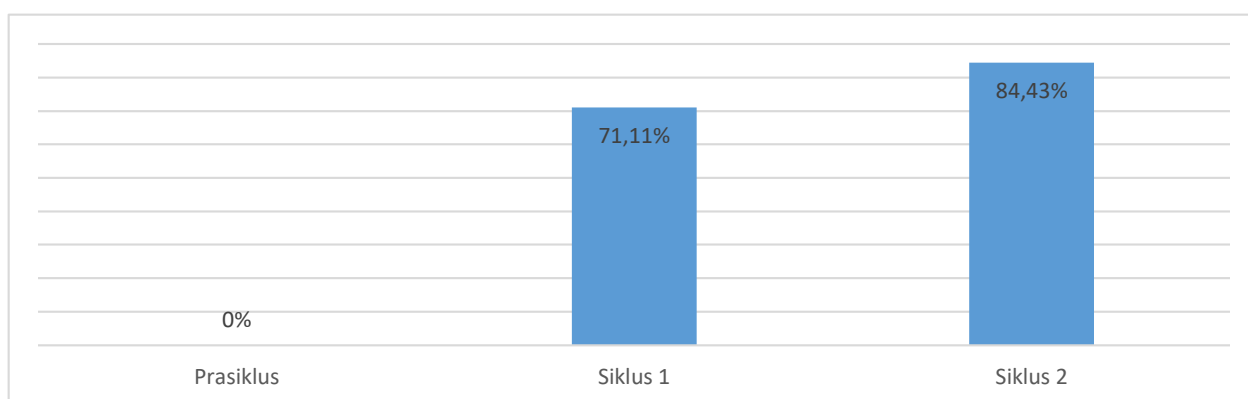
Untuk memberikan gambaran peningkatan nilai agama dan budi pekerti anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Capaian Nilai Agama dan Budi Pekerti anak

Aspek Penilaian	Capaian BSB pada Nilai Agama dan Budi Pekerti		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Ibadah/Ritual Sederhana	0%	60,0%	73,3%
Kesopanan & Etika	0%	80,0%	86,7%
Kepatuhan & Kejujuran	0%	73,3%	93,3%
Rata-rata	0%	71,11%	84,43%



Gambar 1. Grafik Capaian Nilai Agama dan Budi Pekerti anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) di setiap Indikator



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Agama dan Budi Pekerti anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Berdasarkan grafik peningkatan Nilai Agama dan Budi Pekerti anak tersebut, terlihat bahwa pada siklus 1 terjadi peningkatan yang signifikan yang awalnya tidak terdapat perolehan kriteria BSB pada prasiklus kemudian memperoleh rata-rata persentase sebesar 71,11%. Meskipun hasil

ini belum memenuhi kriteria ketercapaian keberhasilan yang ditentukan namun peningkatan ini telah menunjukkan hasil yang baik. Sedangkan pada siklus 2 rata-rata persentase kriteria berkembang sangat baik mencapai nilai 84,43%. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 13,32% dari siklus 1 dan pada siklus 2 hasilnya sudah melebihi 76%. Artinya hasil penelitian ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media diorama dapat meningkatkan nilai agama dan budi pekerti anak usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak secara bertahap dari prasiklus, Siklus 1, hingga Siklus 2. Media diorama memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi anak usia dini. Anak lebih mudah memahami pesan moral dan nilai keagamaan melalui visualisasi dalam bentuk miniatur dan cerita yang disajikan secara nyata. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap berpikir konkret, sehingga pembelajaran yang melibatkan benda nyata atau tiruan lebih mudah dipahami. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Hamalik (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Pada Siklus 1, peningkatan mulai terlihat karena anak merasa tertarik dengan media baru yang digunakan. Namun, beberapa anak masih memerlukan adaptasi dan bimbingan. Pada Siklus 2, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, anak menjadi lebih aktif dan antusias. Anak tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain peran dan praktik perilaku baik. Menurut Musfiroh (2019), dalam pembelajaran nilai agama dan budi pekerti pada anak usia dini idealnya dilakukan melalui pendekatan yang bersifat *experimental*, seperti pembiasaan (*habit formation*), keteladanan, bimbingan dialogis, serta pemberian kesempatan bagi anak untuk mengalami dan mempraktikkan perilaku positif dalam situasi nyata. Melalui penggunaan media tiga dimensi seperti diorama menyediakan representasi konkret yang sesuai dengan karakteristik belajar anak, sehingga mereka dapat melihat, menyentuh, dan berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran (Nurhayati & Yuliana, 2023). Selain itu, diorama juga mendukung prinsip belajar sambil bermain (*learning through play*) yang merupakan pendekatan utama dalam pembelajaran anak usia dini. Sanjaya (2020) menyatakan bahwa kegiatan seperti bercerita menggunakan diorama, bermain peran dengan miniatur, atau menunjuk objek dalam diorama dapat meningkatkan kemampuan bahasa, keterampilan sosial-emosional, serta kreativitas siswa. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran pada PAUD yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam pengalaman langsung yang bermakna (Permendikbud, 2021).

Dengan demikian, penggunaan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan nilai agama dan budi pekerti anak usia 4–5 tahun. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru PAUD dalam menanamkan nilai moral dan agama sejak dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa nilai agama dan budi pekerti anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan media Diorama di RA Azzahra Labuhan Ratu Satu Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata persentase pada kriteria Berkembang Sangat Baik pada seluruh aspek penilaian pada siklus 1 sebesar 71,11% dan mencapai nilai 84,43% pada siklus 2.

Saran yang dapat diberikan peneliti adalah hendaknya sekolah memfasilitasi guru dalam pelatihan ataupun workshop yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan guru dalam memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan materi serta aspek perkembangan yang hendak dicapai atau ditingkatkan. Dalam penelitian ini

hususnya perkembangan nilai agama dan budi pekerti agar kemampuan yang dimiliki anak berkembang secara optimal sejak dini. Selain itu hendaknya guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif yang disesuaikan dengan materi dan kondisi kelas. Dengan media pembelajaran yang inovatif dan didukung dengan variasi media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Edwards, S. (2022). Children's meaning-making through visual and representational media. *Early Childhood Education Journal*, 50(3), 421–436.
- Fadillah, M. (2018). *Pendidikan karakter anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Hamalik, O. (2021). *Proses belajar mengajar: Konsep dan aplikasi dalam konteks pendidikan kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiroh, T., (2019). *Pendekatan Pendidikan Moral pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Karimah, H., & Suryana, Y. (2023). Media visual 3D dalam pembelajaran nilai moral anak usia 4–6 tahun. *Golden Age: Journal of Early Childhood Studies*, 41–50.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Melani, D., & Putri, L. A. (2021). Pengembangan media diorama untuk pembelajaran tematik PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 98–107.
- Mutiayah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika materi keliling dan luas lingkaran melalui model Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VI. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 440–450.
- Nurhayati, S., & Yuliana, M. (2023). *Media pembelajaran inovatif untuk PAUD*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbudristek RI. (2021). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kemendikbudristek RI.
- Primayana, K. H. (2019). Pembelajaran kontekstual pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 30–40.
- Putra, S. (2021). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, R. (2023). Dialog moral dalam pengembangan budi pekerti anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 41–50.
- Putri, L. A., & Melani, D. (2021). Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Tematik PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 98–107.
- Rahmawati, A. (2022). Implementasi pembelajaran moral di PAUD: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 40–50.
- Sanjaya, W. (2020). *Pembelajaran tematik terpadu pada PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santoso, M., & Dewi, F. (2020). Pengaruh media tiga dimensi terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 72–80.
- Suyadi. (2017). *Pendidikan karakter untuk anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, L. (2021). Media diorama sebagai stimulus perkembangan kognitif dan sosial anak. *PAUD Research Journal*, 58–67.
- Zainal, A. (2019). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.