IMPLEMENTASI MEDIA KARTU AKHLAK DALAM MENANAMKAN AKHLAKUL KARIMAH DI TPQ AL-HIDAYAH MENJANGAN

Kharismatul Khasanah[1], Abdan Syakuro[2], Zahwa Ardhinia Naisa[3],
Sasa Refiatul Alfianti[4], Ferida Rahmawati[5]
[1,2,3,4,5]PAI FTIK Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[1] kharismatul.khasanah24005@mhs.uingusdur.ac.id,
[2] abdan.syakuro24025@mhs.uingusdur.ac.id,
[3] zahwa.ardhinia.naisa24001@mhs.uingusdur.ac.id,
[4] sasa.refiatul.alfianti24026@mhs.uingusdur.ac.id ,
[5] ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of character-building flashcards in instilling good moral values in early childhood students at TPQ Al-Hidayah Menjangan. This study employs a qualitative approach using field research. The research subjects consist of TPQ students and teachers who were purposively selected based on their involvement in the character education learning process. Data collection was conducted through observation, direct practice of applying the moral character card media, and documentation. Observation was used to observe the children's responses and engagement; direct practice was conducted through activities involving the introduction, categorization, and simple evaluation of cards depicting praiseworthy and blameworthy behaviors; while documentation was used to support the field data. Data were analyzed using qualitative descriptive methods through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results indicate that the moral values card medium is effective in enhancing children's enthusiasm, active engagement, and understanding of akhlakul karimah values. Children can identify and distinguish between virtuous behaviors such as honesty, politeness, and respecting parents, as well as undesirable behaviors such as lying and disobedience. This medium also contributes to cognitive, social, and interpersonal intelligence development through play-based learning. These findings suggest that visual-interactive media are more effective in the internalization of moral values compared to conventional methods. Factors supporting implementation include teachers setting a good example and engaging teaching materials, while the main obstacles are differences in children's abilities and limited attention spans.

Keywords: character-building card materials, good character, interactive learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media kartu akhlak dalam menanamkan nilai akhlakul karimah pada anak usia dini di TPQ Al-Hidayah Menjangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Subjek penelitian terdiri dari anak-anak TPQ dan guru yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan dalam proses pembelajaran akhlak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, praktik langsung penerapan media kartu akhlak, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati respons dan keterlibatan anak, praktik langsung dilakukan melalui

aktivitas pengenalan, pengelompokan, dan evaluasi sederhana kartu perilaku terpuji dan tercela, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu akhlak mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta pemahaman anak terhadap nilai-nilai akhlakul karimah. Anak dapat mengidentifikasi dan membedakan perilaku terpuji seperti jujur, sopan, dan menghormati orang tua, serta perilaku tercela seperti berbohong dan tidak patuh. Media ini juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan kecerdasan interpersonal melalui pembelajaran berbasis bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual-interaktif lebih efektif dalam internalisasi nilai moral dibandingkan metode konvensional. Faktor pendukung implementasi meliputi keteladanan guru dan media yang menarik, sedangkan hambatan utama adalah perbedaan kemampuan anak dan keterbatasan fokus perhatian.

Kata Kunci: media kartu akhlak, akhlakul karimah, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fase fundamental dalam pembentukan karakter, sikap, dan kepribadian anak. Pada tahap ini, anak berada pada masa perkembangan emas (golden age) yang sangat peka terhadap rangsangan lingkungan, sehingga proses internalisasi nilai moral dan akhlak menjadi sangat penting. Salah satu nilai utama yang perlu ditanamkan adalah akhlakul karimah, yaitu perilaku mulia yang mencakup kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, serta sikap hormat kepada orang tua, guru, dan lingkungan sekitar.

Namun demikian, realitas pembelajaran di lembaga pendidikan keagamaan seperti TPQ masih menunjukkan bahwa penanaman nilai akhlakul karimah belum sepenuhnya optimal. Proses pembelajaran cenderung masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga anak kurang aktif, mudah bosan, serta kesulitan memahami konsep moral yang bersifat abstrak. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan permainan edukatif, seperti media kartu akhlak. Media ini memuat gambar perilaku terpuji dan tercela yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas mengamati, mengelompokkan, dan memberikan respons secara langsung. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan learning by playing, learning by doing, dan learning by experiencing, sehingga nilai-nilai moral dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (field research) yang berfokus pada implementasi langsung media kartu akhlak dalam kegiatan pembelajaran di TPQ Al-Hidayah Menjangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, praktik langsung, dan dokumentasi,

sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman nilai karakter pada anak usia dini. Namun demikian, masih terbatas kajian yang secara spesifik mengkaji implementasi media kartu akhlak dalam konteks TPQ, khususnya dalam proses penanaman nilai akhlakul karimah melalui kegiatan pembelajaran langsung berbasis pengalaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media kartu akhlak dalam menanamkan nilai akhlakul karimah pada anak usia dini, serta menganalisis respon anak, faktor pendukung, dan hambatan dalam proses pembelajaran di TPQ Al-Hidayah Menjangan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan lapangan (field research) yang dilaksanakan di TPQ Al-Hidayah Menjangan. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi media kartu akhlak dalam menanamkan nilai akhlakul karimah pada anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran langsung di lapangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TPQ Al-Hidayah Menjangan yang berada pada kategori usia dini serta guru TPQ sebagai pendamping dalam proses pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran akhlak sehari-hari.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, praktik langsung (implementasi), dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati respons dan partisipasi anak selama penggunaan media kartu akhlak. Praktik langsung dilakukan oleh peneliti dengan cara menerapkan media kartu akhlak yang berisi gambar perilaku terpuji dan tercela, kemudian anak diminta untuk mengamati, mengelompokkan, dan memberikan respons terhadap gambar tersebut. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa foto kegiatan dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) tahap persiapan dengan menyiapkan media kartu akhlak dan materi pembelajaran; (2) tahap pelaksanaan dengan memperkenalkan media kepada anak serta menjelaskan cara penggunaannya; (3) tahap implementasi dengan melibatkan anak secara langsung dalam permainan edukatif pengelompokan kartu perilaku; dan (4) tahap evaluasi sederhana melalui pengamatan terhadap pemahaman dan respon anak terhadap materi akhlakul karimah.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari observasi dan praktik langsung kemudian dianalisis untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media kartu akhlak

dalam menanamkan nilai akhlakul karimah pada anak usia dini di TPQ Al-Hidayah Menjangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Respon anak terhadap media ajar interaktif

Salah satu tantangan dalam pendidikan saat ini adalah meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi abstrak, khususnya pendidikan moral (Rahmawati, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif. Penggunaan metode tradisional, seperti ceramah dan bercerita, cenderung kurang mampu menarik perhatian anak karena minim interaksi dan dukungan visual yang menarik. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif, khususnya pada pendidikan moral anak usia dini, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital (Wali Ja'far Shudiq, 2021).

Pendidikan anak usia dini juga memiliki beberapa tujuan yang perlu diperhatikan, yaitu mengoptimalkan potensi anak sesuai dengan tahap perkembangannya, membantu anak mengenali dan memahami lingkungan sekitarnya, memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam pembentukan sikap disiplin, serta mengembangkan kemampuan sosial dan kemandirian anak melalui berbagai pengalaman belajar yang sesuai dengan usianya (Amrullah, 2022). Selain itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus menerapkan prinsip pengelolaan yang inklusif dengan menyesuaikan materi dan metode pembelajaran terhadap tahap perkembangan anak. Prinsip-prinsip tersebut meliputi pembelajaran melalui bermain, berpusat pada anak dan kebutuhan anak, mendorong partisipasi aktif, mengembangkan nilai-nilai karakter, serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Selain itu, pembelajaran PAUD juga harus dilaksanakan secara holistik dan terpadu, mendorong kreativitas dan inovasi, menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, mengembangkan keterampilan hidup, berlandaskan keilmuan, serta berorientasi pada kehidupan masyarakat (Nurhayati, 2022).

Media pembelajaran kartu bergambar merupakan salah satu media yang sederhana dan mudah digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Media ini memuat materi pembelajaran dalam bentuk gambar-gambar yang nyata atau konkret, serta dilengkapi dengan tulisan sebagai petunjuk untuk membantu anak memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan karakteristik tersebut, kartu bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif dalam mendukung proses belajar anak. Rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diterapkan atau melakukan uji coba di lapangan untuk memperoleh suatu gambaran tingkat keefektifan, kemenarikan,dan efisiensi pembelajaran.

Penggunaan media kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media ini juga membantu mengatasi keterbatasan pengamatan peserta didik karena gambar yang disajikan mampu

memberikan representasi yang lebih jelas terhadap suatu konsep atau permasalahan. Selain itu, gambar dapat digunakan pada berbagai bidang pembelajaran dan untuk berbagai tingkat pendidikan, sehingga berperan dalam mencegah maupun mengurangi terjadinya kesalahpahaman dalam memahami materi. Dari segi praktis, media kartu bergambar relatif murah, mudah diperoleh, serta dapat digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus, sehingga menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari respons anak-anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ajar interaktif yang berorientasi pada penanaman akhlakul karimah cenderung positif. Anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi media ajar interaktif dalam menanamkan sikap akhlakul karimah pada anak dilakukan melalui penggunaan kartu akhlak yang memuat gambar-gambar perilaku terpuji dan perilaku tercela. Dalam kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu menjelaskan makna dari setiap gambar yang terdapat pada kartu akhlak. Selanjutnya, anak diminta mengamati gambar, mengidentifikasi jenis perilaku yang ditampilkan, kemudian memasukkan kartu tersebut ke dalam kardus yang telah diberi tanda centang (✓) untuk perilaku terpuji dan tanda silang (X) untuk perilaku tercela.

Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pengamatan, diskusi, dan pengelompokan gambar, anak belajar membedakan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai akhlakul karimah dan perilaku yang harus dihindari. Selain meningkatkan pemahaman moral, penggunaan media kartu akhlak juga melatih kemampuan berpikir, mengambil keputusan, serta menumbuhkan keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget, yang melihat bahwa kemampuan kognitif berkembang melalui interaksi antara faktor biologis dan pengalaman individu dalam lingkungannya. Kemampuan ini merupakan hasil kerja otak dan sistem saraf yang dipadukan dengan berbagai pengalaman yang diperoleh seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, perkembangan kognitif dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu aspek biologis dan aspek lingkungan. Aspek biologis mencakup fungsi otak serta sistem saraf, sedangkan aspek lingkungan meliputi berbagai pengalaman yang diperoleh individu melalui interaksi dan aktivitas sehari-hari.

Selain itu, adanya pembelajaran dengan kartu ini juga dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal yang berperan penting dalam kehidupan anak di masa mendatang.Kecerdasan interpersonal ini merupakan kemampuan individu untuk memahami, mengamati, serta mengenali perasaan, motivasi dan maksud orang lain, sehingga memudahkan dalam menjalin hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Kecerdasan ini menjadi modal penting dalam berinteraksi dengan orang lain, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Perannya sangat signifikan karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan senantiasa

membutuhkan keterlibatan orang lain dalam berbagai aktivitas kehidupan (Ni Putu Pena Rosalina, 2021).

Kecerdasan interpersonal tercermin melalui kemampuan anak dalam melakukan interaksi sosial. Karakteristik interaksi sosial anak dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, interaksi antara individu dengan individu, yang ditunjukkan melalui kemampuan anak untuk menyapa, berbicara, atau berkomunikasi dengan teman maupun orang lain. Kedua, interaksi antara individu dengan kelompok, yaitu kemampuan anak untuk bekerja sama, berpartisipasi dan terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Ketiga, interaksi antara kelompok dengan kelompok, yang terlihat dari keberanian anak untuk berkomunikasi, bertanya, atau bertukar informasi dengan anggota kelompok lain selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan-kemampuan tersebut menunjukkan perkembangan kecerdasan interpersonal yang mendukung keberhasilan anak dalam beradaptasi dan bersosialisasi di lingkungan sekitarnya (Ni Putu Pena Rosalina, 2021).

Oleh sebab itu, hasil implementasi menunjukkan bahwa anak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan bersifat konkret, menarik dan mudah dipahami. Anak-anak mampu mengenali berbagai contoh akhlak terpuji seperti jujur, sopan kepada yang lebih tua, suka membantu orang tua, dan menghormati orang tua, serta memahami perilaku tercela seperti berbohong, bertengkar, menentang perintah orang tua, dan tidak patuh kepada orang tua maupun guru. Dengan demikian, media kartu akhlak dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah pada anak usia dini melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

2. Peran guru dalam memanfaatkan media ajar interaktif

Akhlaqul karimah adalah salah satu aspek yang harus mendapat perhatian serius dari guru dan orang tua, sebab akhlaqul karimah sangat berkaitan dengan pengembangan kepribadian seseorang yang ditanamkan sejak usia muda. Akhlaq terbentuk melalui tindakan yang dilakukan individu, berdasarkan hubungan antara hati nurani, pikiran, dan perasaan yang menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap aksi yang diambil akan selalu menciptakan karakter yang terbentuk sesuai dengan apa yang sering dilakukan. Menanamkan nilai akhlaqul karimah pada anak-anak di usia dini adalah waktu yang sangat tepat, karena membiasakan hal-hal baik harus dimulai sejak kecil agar nilai-nilai baik tersebut tertanam dalam diri mereka hingga dewasa (Sumiarsih dkk. , 2024).

Dalam menerapkan akhlaqul karimah pada anak-anak di usia dini, orang tua dan guru perlu berkolaborasi dalam membentuk sikap, perilaku, dan tindakan yang positif. Orang tua yang memantau anak-anak mereka di rumah juga berperan penting dalam menanamkan akhlaqul karimah, dengan menerapkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghormati orang tua, memberi bantuan saat orang tua kesulitan, serta mencium tangan orang tua sebelum bermain atau pergi ke sekolah. Guru, yang berfungsi

sebagai figur orang tua kedua di sekolah, juga harus menyampaikan nilai-nilai akhlaqul karimah yang baik dan sesuai untuk para murid mereka. Selain itu, guru perlu memberikan contoh nyata dalam menerapkan akhlaqul karimah dalam kehidupan sekolah agar siswa dapat langsung mencontoh tindakan baik yang mereka lakukan. Sebagai teladan bagi para siswanya, guru juga harus menjaga perilaku, tindakan, dan sikap sehari-hari di lingkungan sekolah, sehingga nilai akhlaqul karimah dapat tertanam dengan baik bagi anak-anak di usia dini. Oleh karena itu, kolaborasi antara orang tua dan guru sangatlah krusial dalam mendidik anak-anak dalam aspek akhlaqul karimah, dan jika kerjasama ini berhasil, anak-anak akan senantiasa menjunjung tinggi akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari mereka. (Taimiyyah Ibnu Syaefudien, et al., 2023)

Guru yang mendidik anak-anak usia dini seharusnya memiliki karakter yang kreatif dan inovatif, karena mereka perlu mampu menciptakan pembelajaran yang berfokus pada aspek kreatif dan inovatif. Anak-anak dalam usia dini berada dalam fase perkembangan di mana mereka sangat ingin belajar, memiliki imajinasi yang tinggi, suka berargumen, dan selalu ingin mengeksplorasi hal-hal baru. Kreativitas seorang guru tidak tergantung pada tingkat pendidikan formalnya, tetapi lebih pada semangat dan usaha untuk menghadirkan hal-hal baru bagi para anak didiknya. Alat permainan yang bersifat edukatif adalah salah satu metode yang sangat mengasyikkan dan merupakan sarana pendidikan yang mendidik. Dalam studi yang dilakukan di taman pendidikan Al-Qur'an Al-Hidayah, kami memperkenalkan alat peraga yang mendidik untuk anak-anak usia dini mengenai pendidikan akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari, melalui alat peraga edukatif yang berupa kartu bergambar kartun beserta tulisan tentang akhlaq sehari-hari. Hal ini membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai akhlaqul karimah kepada anak-anak didiknya. Dengan memanfaatkan media alat peraga edukatif, peserta didik mendapatkan pengalaman baru melalui permainan yang dilakukan serta memperoleh wawasan baru tentang pendidikan akhlaqul karimah.

Dalam kasus ini, mahasiswa yang melakukan penelitian di TPQ Al-Hidayah membawa alat peraga edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata-kata mengenai akhlaqul karimah, yang ditujukan untuk anak-anak usia dini. Selanjutnya, mahasiswa menjelaskan cara penggunaan alat peraga edukatif tersebut. Tujuan dari alat peraga edukatif ini adalah untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dan mencegah anak-anak merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran. Melalui alat peraga edukatif ini, diharapkan dapat ditanamkan nilai pendidikan akhlaqul karimah pada anak-anak usia dini dengan menjelaskan pentingnya adab dalam kehidupan sehari-hari, yang mencakup adab terhadap orangtua, guru, dan teman, serta adab dalam interaksi sehari-hari. Oleh karena itu, guru juga perlu memanfaatkan berbagai media alat peraga edukatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan akhlaqul karimah yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga bertujuan agar peserta didik memiliki semangat yang baik, karena mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal dan

menyenangkan (Anwar dan Cholimah, 2023).

Keterlibatan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai akhlaqul karimah kepada anak melalui komunikasi langsung, buku penghubung antara orang tua dan sekolah, serta pertemuan formal dengan orang tua sangat penting. Mengingat bahwa orang tua adalah contoh nyata dan teladan bagi anak-anaknya dalam menerapkan akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari, hal ini menciptakan hubungan antara orang tua dan guru dalam upaya menanamkan nilai akhlaqul karimah kepada anak. Strategi penanaman nilai-nilai akhlaqul karimah dapat dilakukan oleh orang tua dan guru dengan menunjukkan keteladanan, melakukan kegiatan spontan yang berkaitan dengan akhlaqul karimah, memberikan teguran saat anak melakukan kesalahan, serta menciptakan lingkungan yang kondusif dan kegiatan rutin untuk menanamkan nilai-nilai akhlaqul karimah kepada anak usia dini (Aziz et al., 2024).

3. Faktor Pendukung Implementasi Media Ajar Interaktif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu akhlak mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih mudah memahami konsep akhlakul karimah karena materi disajikan melalui gambar-gambar konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang membantu anak membangun pemahaman moral melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Asmara et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan visual mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui unsur interaktivitas, visualisasi, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Melalui media yang bersifat interaktif, anak menjadi lebih aktif dalam mengamati, menanggapi, dan memahami materi yang diberikan guru. Kondisi tersebut memungkinkan proses internalisasi nilai karakter berlangsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal (Asmara et al., 2023).

Selain itu, temuan penelitian ini juga **d**idukung oleh penelitian Farida dan Hafni (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Paper Show* efektif dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini karena membantu anak memahami pesan moral melalui penyajian visual yang konkret dan menarik. Media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak mampu memudahkan proses penanaman nilai-nilai karakter karena anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan mudah dipahami (Farida & Dina Hafni, 2023).

Lebih lanjut, hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Swantiana dan Damayanti (2025) mengenai penggunaan *storytelling* interaktif dalam pendidikan karakter anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai moral, sosial, dan karakter karena

mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan kartu akhlak dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, memilih, dan mengelompokkan perilaku dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akhlakul karimah (Swantiana & Damayanti, 2026).

Faktor pendukung lainnya adalah adanya keteladanan dan pembiasaan yang dilakukan guru setelah penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru tidak hanya memperkenalkan konsep perilaku baik dan buruk melalui kartu akhlak, tetapi juga memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lilianti et al. (2023) yang menegaskan bahwa pembentukan karakter anak usia dini akan lebih optimal apabila didukung oleh keteladanan, pembiasaan, dan lingkungan belajar yang kondusif (Lilianti et al., 2023).

4. Faktor Penghambat Implementasi Media Ajar Interaktif

Meskipun media ajar interaktif memberikan dampak positif terhadap penanaman akhlakul karimah, penelitian ini menemukan beberapa hambatan dalam implementasinya. Hambatan yang paling sering muncul adalah perbedaan tingkat pemahaman anak, kemampuan anak dalam membedakan perilaku baik dan buruk, serta rentang perhatian anak yang relatif singkat. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak memerlukan pendampingan dan pengulangan yang lebih intensif dibandingkan anak lainnya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurzannah et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pengembangan karakter pada anak usia dini sering menghadapi kendala berupa keterbatasan kemampuan anak dalam memahami pesan moral yang disampaikan guru. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan berulang agar nilai-nilai karakter dapat dipahami serta diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari (Nurzannah et al., 2023).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Dewi et al. (2023) yang menemukan bahwa keberhasilan media pembelajaran karakter tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga oleh kemampuan anak dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Anak usia dini memiliki karakteristik mudah terdistraksi sehingga guru perlu mengombinasikan media interaktif dengan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif agar pesan moral tetap menjadi fokus utama pembelajaran (Dewi et al., 2023).

Selain itu, hambatan lain yang muncul adalah kecenderungan anak untuk lebih tertarik pada aspek permainan dibandingkan pesan moral yang terkandung dalam media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Praditama et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pendidikan karakter memerlukan pendampingan guru secara intensif agar anak tidak hanya menikmati media sebagai hiburan, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan (Praditama et al., 2023).

Lebih jauh, keberhasilan implementasi media interaktif juga

dipengaruhi oleh dukungan lingkungan keluarga. Nurhidayah dan Utami (2023) menjelaskan bahwa keluarga merupakan lingkungan pertama yang berperan dalam pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, nilai-nilai akhlakul karimah yang telah diperoleh anak melalui pembelajaran di sekolah perlu diperkuat kembali melalui pembiasaan dan keteladanan di lingkungan keluarga agar proses internalisasi nilai berlangsung secara berkesinambungan (Nurhidayah & Utami, 2023).

5. Upaya Guru dalam Mengatasi Hambatan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu akhlak, tidak terlepas dari berbagai hambatan yang dapat memengaruhi efektivitas penerapan nilai-nilai akhlakul karimah pada anak-anak usia dini. Hambatan yang sering muncul adalah perbedaan tingkat pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan, fokus anak yang tergolong singkat, keterbatasan kemampuan anak dalam mengekspresikan pendapat, membedakan antara perilaku baik dan buruk dengan tepat. Selain itu, sifat alami anak-anak yang lebih suka bermain, menuntut guru untuk mengelola proses pembelajaran secara kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Al Mubarok, (2021) menjelaskan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat menjadi cara efektif untuk menanamkan nilai agama dan moral pada anak-anak, karena media yang menarik dapat meningkatkan partisipasi anak serta membantu proses internalisasi nilai-nilai positif dengan baik. Kartu akhlak yang berisi gambar-gambar perilaku baik dan buruk digunakan sebagai alat peraga interaktif yang membantu anak dalam memahami konsep moral dengan lebih mudah. Guru kemudian memberikan penjelasan sederhana mengenai gambar tersebut, melibatkan anak dalam diskusi, dan memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media visual terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, daya tarik, dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran, sehingga pesan moral yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh mereka (Jasiah et al., 2023). Selain itu, penyajian materi menggunakan kartu bergambar yang menarik dapat membantu anak usia dini memahami nilai-nilai agama dan moral sesuai dengan perkembangan mereka. Media visual memungkinkan anak untuk lebih mudah mengenali perilaku yang seharusnya dilakukan dan dihindari, karena informasi disampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dimengerti. Penggunaan kartu akhlak dapat menjadi alat yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah sambil meningkatkan pemahaman moral anak sejak dini (Manga & Rusliana, 2024).

Guru juga dapat melakukan pengulangan dan penguatan secara terus menerus terhadap perilaku positif yang telah dipelajari anak-anak. Setelah sesi pembelajaran selesai, guru memberikan teladan dan mengajak anak untuk mempraktikkan nilai-nilai akhlakul karimah seperti berbicara jujur, menghormati orang tua dan guru, membantu teman, serta bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembentukan karakter pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang dilakukan dengan konsisten melalui

kebiasaan, keteladanan, dan lingkungan belajar yang mendukung (Lilianti et al., 2023). Melalui penguatan yang berkelanjutan, nilai-nilai moral yang didapatkan dari media pembelajaran dapat menjadi bagian dari kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari anak.

Anak diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti mengamati gambar, mengelompokkan kartu berdasarkan kategori perilaku, dan menyampaikan alasan di balik pilihan mereka. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman anak tentang akhlakul karimah, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Menurut Rantikasari et al., (2023), komunikasi edukatif yang dilakukan secara intensif dapat mendukung pembentukan akhlak pada anak-anak di usia dini. Oleh karena itu, penggunaan kartu akhlak bergambar sebagai alat peraga interaktif dianggap sebagai salah satu jenis alat permainan edukatif yang mendukung guru dalam mengatasi kesulitan belajar anak sekaligus memperkuat penanaman sikap akhlakul karimah pada anak usia dini. Dengan demikian, berbagai usaha yang dilakukan guru melalui penggunaan media interaktif, pengulangan perilaku positif, serta memberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dapat membantu mengatasi hambatan dalam pembelajaran sekaligus memperkuat penanaman nilai-nilai akhlakul karimah pada anak-anak di usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi media kartu akhlak dalam menanamkan nilai akhlakul karimah di TPQ Al-Hidayah Menjangan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pengenalan media, pengamatan gambar perilaku, pengelompokan kartu menjadi perilaku terpuji dan tercela, serta kegiatan diskusi sederhana yang melibatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Proses tersebut menunjukkan bahwa media kartu akhlak dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran akhlak di TPQ.

Selanjutnya, respon anak terhadap penggunaan media kartu akhlak menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, mereka juga mampu memahami serta membedakan perilaku terpuji seperti jujur, sopan, dan hormat kepada orang tua, dengan perilaku tercela seperti berbohong dan tidak patuh.

Adapun faktor yang mendukung keberhasilan implementasi media ini meliputi keteladanan guru dalam memberikan contoh perilaku sehari-hari, penggunaan media visual yang menarik, serta keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa hambatan yang ditemukan, yaitu adanya perbedaan kemampuan anak dalam memahami materi, keterbatasan fokus perhatian anak yang relatif singkat, serta kecenderungan anak yang lebih tertarik pada aspek permainan dibandingkan pesan moral yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru TPQ dapat terus mengembangkan dan memvariasikan penggunaan media pembelajaran interaktif agar proses penanaman nilai akhlakul karimah

tidak bersifat monoton dan tetap menarik bagi anak. Selain itu, orang tua juga diharapkan dapat memperkuat pembiasaan nilai-nilai akhlakul karimah di lingkungan keluarga agar sejalan dengan pembelajaran di TPQ. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar mengembangkan penelitian ini dengan metode yang lebih variatif seperti eksperimen atau mixed methods serta mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran berbasis digital agar lebih sesuai .

DAFTAR PUSTAKA

Al Mubarok, A. A. S. A. (2021). Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *9*(1), 93. https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103

Amrullah, S. A. (2022). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DI SULAWESI TENGAH . *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, 96-102.

Anwar, N. A. O., & Cholimah, N. (2023). Strategi Penanaman Nilai Agama dan Moral di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7649–7660. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4759

Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7253–7261. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728

Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Haryuni, S. (2024). Strategi Guru Tahfidz dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an di SD Islam Terpadu Al Fikri Kampung Pajak. *Instructional Development Journal*, *7*(3), 752. https://doi.org/10.24014/idj.v7i3.32149

Dewi, I. K., Haryati, E., & Chandra, A. (2023). Story Telling dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(5), 5531–5538. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5162

Farida, N., & Dina Hafni, N. (2023). Penanaman Nilai Moral Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Paper Show Di RA Al Ishlah Sumurgung. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *2*(2), 53–61. https://doi.org/10.51675/alzam.v2i2.416

Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, I. P. A. D. (2023). Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7149–7157. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599

Lilianti, Idhayani, N., Rohmiati, Adam, Hermanto, Risnajayanti, & Salma, S. (2023). Mengoptimalkan Pembentukan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1676–1684. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4189

Manga, D., & Rusliana, F. (2024). Penerapan Media Gambar Flashcard untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal Journal.Ininnawaparaedu.Com* , *02*(01).

Ni Putu Pena Rosalina, P. R. (2021). Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak . *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 55-64.

Nurhayati, A. S. (2022). Pelatihan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Nosarara Nosabatutu Dalam Upaya Peningkatan Karakter Guru PAUD di Kota Palu Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra* , 1-7.

Nurhidayah, S., & Utami, F. (2023). Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 527–535. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3499

Nurzannah, N., Sitepu, J. M., & Zailani, Z. (2023). Bercerita dengan Teknik Chain Story untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 949–962. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3613

Praditama, A. G., Kusmiatun, A., & Rahayu, D. H. (2023). Dongeng sebagai Media Pembentuk Karakter Anti Perundungan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 6764–6776. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4264

Rahmawati, I. (2023). MENGEKSPLORASI LITERASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Jurnal UPI*, 91-96.

Rantikasari, I. A., Rohmah, U., & Diana, R. R. (2023). Pembentukan Akhlak Anak Usia Dini melalui Komunikasi Verbal Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(5), 6365–6375. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.3742

Sumiarsih, I., Widiyastuti, A., & Hatiningsih, N. (2024). *Upaya Meningkatkan Sikap Akhlakul Karimah pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun)*. *8*.

Swantiana, D., & Damayanti, A. (2026). Penerapan Storytelling Interaktif sebagai Media Edukasi Karakter Anak Usia Dini Berbasis Sembilan Pilar

Karakter. *Masagi: Jurnal Pendidikan Karakter*, *3*(1), 1–22. https://doi.org/10.29313/masagi.v3i1.8429

Taimiyyah Ibnu Syaefudien, Mujiburrohman, & Yetty Faridatul Ulfah. (2022). Upaya Guru Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Pada Anak Didik Di Tk Tahfidzul Qur'an Al Hikmah Sawah Sanggrahan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo Tahun 2022. *Volume 10, Nomor 2.*

Wali Ja'far Shudiq, N. F. (2021). Pengembangan Pembelajaran Game Edukasi Aritmatika Dasar untuk Anak Madrasah Ibtida'iah Nurul Mun'im PP. Nurul Jadid . *Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi dan Teknologi Informasi*, 47-52.