

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan. Manusia diseluruh dunia membutuhkan pendidikan. Pendidikan penting tidak hanya untuk negara, tetapi untuk semua orang di negara ini. Pendidikan memungkinkan manusia untuk memiliki kehidupan yang lebih baik karena pendidikan menjadikan pengetahuan dapat diwariskan. Dengan bantuan pengetahuan manusia dapat beralih dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari kebodohan menjadi kecerdasan, dari ketidaksadaran menjadi kesadaran. Sehingga manusia yang pernah mengalami hal tersebut dapat bertahan dan menjalani kehidupan ini.

Secara etimologi "*paedagogi*" menggabungkan kata "*paes*" untuk anak-anak dan "*agogos*" untuk kepemimpinan, adalah asal kata pendidikan. Paedagogi adalah menghadirkan anak-anak. Dalam bahasa Jawa "*pelvic cavetah*" (pengolahan) mengacu pada proses mengubah pikiran seseorang, mematangkan perasaan, pemikiran, kemauan, dan karakter seseorang, serta mengubah kepribadian seorang anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" berasal dari kata kerja "mendidik" yang artinya "menjunjung tinggi dan membimbing akhlak dan akal (ajaran, kepemimpinan)". Menurut Departemen Pendidikan Nasional, pendidikan secara umum dipandang sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan dalam rangka memperkuat masyarakat, pendekatan pemeliharaan dan pelatihan sama pentingnya (Rahmat & Abdillah, 2019, hlm. 23)

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai usaha memperbaiki akhlak, akal budi dan jasmani anak untuk memajukan kesempurnaan hidup, yaitu agar anak dapat hidup dan mendidik secara damai dengan alam dan masyarakat. (Rahmat & Abdillah, 2019, hlm. 23). Dale (dalam Citriadin, 2019, hlm. 2) menyampaikan bahwa Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sepengetahuan keluarga, masyarakat, atau pemerintah. Pendidikan ini melibatkan bimbingan, pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan yang terjadi baik di dalam maupun di luar sekolah sepanjang hidup seseorang untuk mempersiapkan siswa

menjalankan perannya pada lingkungan masa depan. Sejalan dengan Supriadi (1999) mengungkapkan bahwa keluarga, masyarakat, dan organisasi lain yang benar-benar dianggap untuk melayani tujuan pendidikan semua dapat membantu untuk secara efektif melaksanakan pendidikan sebagai tugas penting (Citriadin, 2019, hlm. 2)

Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan masyarakatnya sendiri, bangsa dan negara. Pendidikan, menurut Ahmad D. Marimba (dalam Thabrani, 2013, hlm. 22) adalah pengawasan yang disengaja yang digunakan guru pada pertumbuhan jasmani dan rohani siswanya untuk mendukung pembentukan fundamental pada dirinya. Pendidikan, menurut Djayakarta adalah proses “*memanusiakan*” anak, termasuk memberi mereka peran menjadi seorang manusia (Thabrani, 2013, hlm 22). Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan pendidikan dianggap sebagai upaya sadar dan sistematis untuk membantu siswa mencapai potensi jasmani dan rohani yang telah diberikan kepada anak, oleh orang dewasa. Melalui pendidikan akan membantu mereka berkembang dan mencapai tujuan mereka.

Dalam upaya menyelenggarakan pendidikan tersebut, Indonesia telah mengembangkan berbagai sistem pendidikan, termasuk pada jalur dan jenjang pendidikan. Berdasarkan undang-undang Pasal 13 Ayat 1, No. 20 Tahun 2003, Indonesia memiliki sitem pendidikan. Adapun subsistem pendidikan di Indonesia terbagi pada pendidikan formal dan informal, subsistem pendidikan dasar dan menengah, dari subsistem yang membentuk sistem pendidikan nasional secara keseluruhan. Masing-masing subsistem ini memiliki tujuan khusus yang harus dipenuhi. Keefektifan sistem pendidikan bangsa secara keseluruhan juga ditentukan oleh kualitas subsistem tersebut (Ahdar, 2014, hlm 140). Masih dalam undang-undang tersebut, menunjukkan bahwa pendidikan berlangsung sejak anak usia dini, dalam pendidikan awal dan pendidikan dasar untuk seseorang. Adapun di Indonesia, jenjang ini dikenal dengan istilah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Tasya Putriani, 2023

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI NILAI ISLAMI (MONONILALA)
UNTUK MEMFASILITASI NILAI ISLAM PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan anak usia dini telah menarik perhatian baik dalam skala nasional maupun dalam skala global. Salah satu isu yang dapat disepakati oleh semua orang adalah perlunya meningkatkan dan memperluas program pendidikan anak usia dini, khususnya bagi anak-anak kurang mampu. Ini merupakan salah satu poin dari enam kesepakatan yang dibuat sebagai kerangka kegiatan pendidikan pada Pertemuan Forum Pendidikan Dunia pada tahun 2022 di Dakar. Yuliani (2013, hlm. 8) mengklaim bahwa pemerintah, khususnya di Indonesia, memiliki kepedulian terhadap pendidikan anak usia dini. Dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional mengandung gagasan tentang pendidikan anak usia dini, sesuai dengan Pasal 1, Ayat 14, pada Bab I mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam (0-6 tahun) dan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang menunjang pertumbuhan jasmani dan rohani serta perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini masih menjadi komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. (Yuliani, 2013, hlm. 8)

Di Indonesia, usia prasekolah atau anak di bawah usia enam tahun disebut sebagai anak usia dini, sedangkan anak di atas usia enam tahun sudah masuk sekolah dasar. Menurut Yunus (2006, hlm. 3) anak yang diberi kesempatan paling banyak untuk tumbuh secara fisik, mental, dan sosial akan lebih mampu mengemban tugas yang diberikan kepadanya di masa depan. Sumber daya bangsa yang paling berharga adalah anak-anaknya, sehingga segala upaya harus dilakukan untuk melindungi mereka dan menjamin bahwa hak-hak mereka, terutama hak atas pendidikan harus selalu ditegakkan. Pendidikan anak usia dini sangat penting dan memerlukan perhatian khusus karena anak-anak tumbuh dan berkembang begitu cepat di tahun-tahun awal ini. Menurut Setiowati (2020, hlm. 1) “*Golden Age*” umumnya disebut sebagai masa awal masa bayi karena banyaknya manfaat yang diberikannya. Masa ini biasa disebut sebagai masa yang membentuk keinginan anak karena hal tersebut. Anak-anak harus mempelajari berbagai fakta lingkungan sepanjang usia keemasan untuk mengembangkan kepribadian, keterampilan psikomotorik, kemampuan kognitif, dan keterampilan sosial mereka. Menurut Jalal (dalam Uce, 2018, hlm. 78) sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% IQ manusia berkembang

sebelum usia empat tahun, dan 80% IQ manusia mencapai puncaknya sebelum usia delapan tahun. Menurut Hartati (dalam Salamah, 2018, hlm. 1) belajar pada masa emas adalah alat yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga mereka mencapai tingkat yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Pendidikan anak usia dini dijadikan sebagai kunci terpenting untuk melahirkan generasi penerus yang cerdas, kompeten dan berkepribadian baik.

Pada masa *Golden Age*, terdapat peluang emas untuk tindakan yang dapat mempercepat perkembangan kehidupan anak. Pada usia ini, anak-anak sangat rentan terhadap perubahan pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Anak-anak pada usia ini juga dianggap sangat sensitif terhadap berbagai aspek lingkungan, termasuk aspek fisik, mental, emosional, dan sosial. Perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan pribadi anak-anak dipengaruhi oleh perubahan ini. Selama *Golden Age*, pendidikan anak usia dini sangat penting karena tidak hanya memaksimalkan pertumbuhan intelektual tetapi juga memberikan keragaman kesempatan belajar, seperti yang terjadi pada pendidikan orang dewasa. Penting untuk menggunakan kata "*pendidikan*" secara luas untuk menggambarkan semua bentuk stimulasi psikososial, bukan hanya pendidikan formal.

Pendidikan anak usia dini menjadi bentuk pendidikan yang paling esensial, berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia dengan membesarkan anak-anak yang cerdas, ceria, dan bermartabat (Diana & Mesiono, 2016, hlm. 283). Pendidikan anak usia dini pada umumnya bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik, termasuk bakat sosial, emosional, kognitif, bahasa, kemandirian, dan seni dalam rangka mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini berupaya menciptakan lingkungan belajar yang suportif, komunikatif, dan kooperatif guna memaksimalkan seluruh potensi perkembangan anak dengan mengoptimalkan pemberian stimulus atau ransangan untuk mengembangkan aspek perkembangan mereka. Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk mengenalkan serta menanamkan nilai-nilai kebaikan sebagai seorang manusia, yang akan mereka jadikan sebagai bekal untuk kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

Dalam mengenalkan nilai pada anak usia dini, dapat mengacu pada teori dari Lawrence Kohlberg, bahwa penalaran nilai moral, yang merupakan dasar dari perilaku etis mempunyai enam tahapan perkembangan yang dapat teridentifikasi. Teori ini mengikuti perkembangan dari keputusan moral seiring penambahan usia yang semula diteliti Piaget, logika dan moralitas berkembang melalui tahapan-tahapan konstruktif, padangan tersebut di perluas kembali oleh Kohlberg dengan menentukan bahwa proses perkembangan moral pada prinsipnya berhubungan dengan keadilan dan perkembangannya berlanjut selama kehidupan. Lawrence Kohlberg menekankan bahwa perkembangan nilai moral didasarkan terutama pada penalaran moral dan berkembang secara bertahap. Konsep kunci dari teori Kohlberg ialah “*internalisasi*”, yakni perubahan perkembangan dari perilaku yang dikendalikan secara eksternal menjadi perilaku yang dikendalikan secara internal (Suparno, 2020, hlm. 60)

Salah satu aspek perkembangan yang tidak boleh ditinggalkan pada anak adalah aspek perkembangan nilai agama. Menurut Hababi (2004, hlm. 31) Dalam agama islam, Allah pada dasarnya memberikan perintah kepada orang tua untuk memiliki anak dengan tanggung jawab untuk memelihara, membesarkan dan mendidik anak-anaknya dengan cara yang benar agar mereka siap menghadapi masa depannya secara mandiri, tangguh, dan penuh tanggung jawab. Selain memberikan pengetahuan, mengajarkan moralitas dan karakter kepada anak-anak juga perlu disampaikan. Moralitas dan karakter yang baik pada anak dapat diberikan salah satunya melalui pendidikan agama islam. Menurut Jasuri (2015, hlm. 17) pendidikan agama islam merupakan upaya untuk mengajarkan kepada anak tentang, memahami, menghargai, dan mengimani ajaran Islam, serta bagaimana menghormati pemeluk agama lain, guna mencegah kerukunan antar umat beragama dan terwujudnya bangsa yang bersatu padu. Pendidikan agama islam bagi anak usia dini memiliki peran penting karena, pendidikan agama anak usia dini berusaha untuk memotivasi, membimbing, mendorong, dan menawarkan kegiatan pembelajaran yang memberikan anak informasi, pengetahuan, dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk membangun landasan yang kuat bagi iman mereka dan akhirnya tumbuh menjadi individu yang utuh (Ali, 2015, hlm. 191).

Ada berbagai cara dan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Bermain sambil belajar adalah salah satu strategi dalam pendekatan proses pendidikan pendidikan anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan stimulasi dan permainan edukatif. Menurut Hadi (dalam Farida, 2017, hlm 190), gagasan “*bermain sambil belajar*” merupakan landasan pendidikan anak usia dini, dan berperan sebagai panduan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan yang lebih luas. Melalui bermain, kreativitas anak muncul melalui kegiatan yang menyenangkan dan juga bermain dengan memiliki makna. Menurut Freud, anak dapat memproyeksikan aspirasi dan ketegangan emosionalnya saat bermain (Ardini & Lestaringrum, 2018, hlm 4). Menurut Johnson (Sujiono dan Ardini & Lestaringrum, 2018, hlm, 4), bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara teratur untuk kesenangan. Bermain didefinisikan oleh Sudono sebagai kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang mendorong perkembangan anak dan memberikan pemahaman atau informasi. Menurut Schwartzman, bermain adalah berpura-pura bukanlah kegiatan yang serius. Menurut Singer (dalam Kusantini, 2004 dan Ardini & Lestaringrum, 2018, hlm 4), anak-anak dapat menggunakan bermain untuk mengeksplorasi lingkungannya, mengembangkan keterampilan navigasinya, dan mengekspresikan kreativitasnya. Anak-anak dapat mempelajari topik ilmiah melalui bermain tanpa harus dipaksa. Anak-anak dapat mempelajari banyak ide penting melalui bermain.

Dalam pendidikan nilai islam di Indonesia, masih memiliki beberapa problematika pada masa kini, seperti Problem Konseptual Teoretik Pendidikan Islam, ditengah gelombang krisis nilai-nilai cultural berkat pengaruh ilmu dan teknologi yang berdampak pada perubahan sosial, kemudian pelembagaan proses kependidikan islam, pengaruh sains dan teknologi canggih. Adapun krisis pendidikan islam saat ini, adalah krisis nilai-nilai. Bangsa Indonesia adalah negara yang mayoritas penduduknya beragama Islam, yang dahulu dikenal sebagai bangsa yang ramah, berbudaya, memiliki moral dan akhlak yang begitu tinggi, namun pada saat ini, lambat laun moral ini sudah terkikis oleh globalisasi yang demikian kuat. Nilai-nilai kehidupan yang dipelihara menjadi goyah bahkan berangsur hilang. Selain itu, hancurnya pilar-pilar pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang

ditopang oleh pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan agama, dan pendidikan kewarganegaraan sama-sama membantu siswa untuk tumbuh secara lebih matang dan kaya, baik sebagai individu maupun makhluk sosial dalam konteks kehidupan bersama, akan tetapi pada kenyataannya di dalam lembaga pendidikan masih terdapat praktik budaya yang tidak sejalan dengan pendidikan karakter (Ulya, 2018, hlm. 138)

Studi Literatur tentang monopoli untuk AUD, Penelitian Penelitian Pengembangan Shalat Kajian “Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Pembelajaran Shalat Anak Usia Dini (Studi Kasus di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)” dilakukan oleh Nabila Yusra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dengan meningkatkan kemampuan berhitung serta ciri khas lainnya seperti belajar berdoa. Dalam studi ini, keefektifan penggunaan permainan monopoli doa untuk meningkatkan paparan tentang sholat anak-anak di RA Plus Ja-Alhaq dievaluasi. Peneliti melakukan validasi produk dengan bantuan ahli dalam validasi produk permainan monopoli dan mendapatkan hasil baik. Melalui pengembangan media tersebut, Dapat terlihat perbedaan yang terlihat bagaimana anak belajar sholat ketika media permainan sholat monopoli digunakan di RA Plus Ja-Alhaq pada saat kegiatan pre test kategori mulai naik 40,95%. Sedangkan kegiatan berbasis media posttest kategori berkembang berjalan sesuai dengan yang diharapkan, 81,90% mengalami peningkatan perkembangan menjadi 40,95%. Penelitian lain dengan judul “MONOLISEA (Monopoli Pendidikan Anak Nasionalis) Sebagai Media Peningkatan Jiwa Nasionalisme Sejak Dini” yang dilakukan oleh Laras Annisa, Melati Intan Kurnia, dan Rian Destiningsih. Menurut hasil penelitian ini, permainan Monolisea memiliki manfaat sebagai strategi pembelajaran mutakhir bagi sistem pendidikan, khususnya bagi anak-anak di Taman Kanak-Kanak. Ketika digunakan pada anak kecil, Monolisea memiliki banyak manfaat.

Selain studi literature, peneliti melakukan wawancara dan observasi. Pengamatan dilakukan di TKA Khoiru Ummah. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru sangat berketat dengan media pembelajaran. Tidak ada bahan ajar di sekolah ini yang dirancang khusus untuk mendorong anak untuk

mengenal nilai Islam pada anak usia dini. Untuk membantu siswa mengembangkan nilai-nilai Islam, guru hanya menggunakan ceramah dan bercerita sebagai metode pengajaran lisan. Namun metode tersebut masih menunjukkan kelemahan tertentu, salah satunya adalah anak-anak tidak dapat menerapkan apa yang telah diajarkan guru mereka tentang keyakinan Islam. Media pembelajaran yang belum tersedia, serta metode yang belum beragam menjadikan pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang efektif. Termasuk dalam pembelajaran nilai-nilai Islam anak usia dini, menjadi tidak berjalan seperti efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memiliki sebuah inovasi untuk produk yang ingin dikembangkan dengan menggunakan permainan monopoli, yang diberi nama Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) yaitu media pembelajaran berupa permainan untuk memfasilitasi nilai-nilai Islam pada anak usia dini. Permainan monopoli, merupakan permainan yang menarik bagi anak usia dini, selain itu permainan monopoli juga berperan penting dalam memberikan stimulus untuk berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Adapun, Permainan Monilala ini dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan tahapan pendidikan anak dalam aspek perkembangan nilai agama anak usia dini. Perancangan permainan Mononilala ini memperhatikan berbagai aspek tumbuh kembang anak dan sesuai dengan topik tentang pembelajaran anak usia dini. Permainan mononilala ini dikembangkan, supaya dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru, khususnya untuk mengenalkan nilai-nilai Islam pada anak usia dini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Rumusan masalah penelitian secara umum adalah “Bagaimana Pengembangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk Memfasilitasi Nilai-Nilai Islam Pada Anak Usia Dini?” Adapun rumusan masalah khusus untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana dasar kebutuhan untuk mengembangkan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai Islam pada anak usia dini?
- 2) Bagaimana rancangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk

memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini?

- 3) Bagaimana evaluasi rancangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini?
- 4) Bagaimana kelayakan untuk rancangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, untuk tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk Memfasilitasi Nilai-Nilai Islam Pada Anak Usia Dini. Sedangkan, tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menemukan dasar kebutuhan untuk mengembangkan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini.
- 2) Untuk merancang Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini.
- 3) Untuk mevaluasi rancangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini.
- 4) Untuk menemukan kelayakan dari rancangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini.

1.4. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Adapun manfaat yang lebih spesifik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis.

Secara teori, penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan, serta menjadi bahan kajian dan untuk para pembaca mengenai bagaimana cara pengembangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) dan keberhasilannya dalam memfasilitasi nilai-nilai Islam pada anak usia dini.

- 2) Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi guru, dengan dilakukannya penelitian ini, semoga dapat memberikan wawasan bagi para guru di lingkungan TKA Khoiru Ummah

- dan menginspirasi mereka untuk menggunakan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai-nilai Islam pada anak usia dini.
- b) Manfaat bagi sekolah yakni diharapkan sekolah mendapatkan masukan pembelajaran yang dilengkapi dengan media pembelajaran, terutama melalui permainan yang dapat mendorong anak untuk semangat belajar
 - c) Manfaat bagi anak, anak-anak yang mengikuti penelitian diharapkan merasakan dan memperoleh pengalaman pembelajaran yang aktif dan kreatif, serta menyenangkan untuk memainkan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) ini.
 - d) Manfaat bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman terkait pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran nilai Islam pada anak usia dini melalui Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk menumbuhkan nilai-nilai Islam pada anak usia dini.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi memuat sistematika penulisan skripsi yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum pada setiap bab tentang pembahasan yang akan dipaparkan.

1) BAB I Pendahuluan

Dalam Bab I, diuraikan mengenai latar belakang dalam penelitian ini. Adapun latar belakang yang dimaksud adalah mengenai pendidikan, Pendidikan anak usia dini, pentingnya penanaman nilai-nilai Islam pada anak usia dini, bagaimana metode pembelajaran dan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dalam mengenalkan nilai-nilai Islam, serta menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan.

2) Bab II Kajian Pustaka

Dalam Bab II berisi tentang kajian-kajian teori yang dikaji oleh peneliti untuk memperkuat dalam penelitiannya. Adapun kajian teori yang dibahas dalam bab ini yaitu pendidikan anak usia dini, pembelajaran pendidikan anak usia dini, media dan metode pembelajaran pada pembelajaran anak usia dini, nilai Islam, internalisasi nilai, permainan monopoli, sejarah permainan monopoli, dan permainan mononilala untuk memfasilitasi nilai Islam pada anak usia dini dan dilengkapi pula dengan

penelitian yang relevan dan kerangka berpikir penelitian.

3) BAB III Metode Penelitian

Dalam Bab III berisi tentang metode penelitian yang terdiri atas desain penelitian yaitu EDR (Educational Design Research) karya McKenney dan Reeves. Subyek penelitian dalam penelitian ini yang dilakukan di TKA Khoiru Ummah adalah guru dan anak usia dini. Nilai-nilai Islam dipertimbangkan dalam definisi variabel operasional, yang didasarkan pada Permainan Mononilala. Penelitian ini mencakup berbagai teknik pengumpulan data, termasuk wawancara, observasi, studi dokumentasi, angket dan validasi ahli, pencatatan penelitian, kuesioner, dan validasi ahli. Alat penelitian atau instrumen meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan lembar validasi ahli. Proses dalam penelitian ini terdiri dari dua langkah yaitu persiapan dan pelaksanaan. Analisis data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan, meliputi langkah-langkah reduksi data, visualisasi data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

4) BAB IV

Dalam Bab IV memberikan penjelasan hasil pengolahan dan analisis data terkait dengan temuan penelitian dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, yang telah disesuaikan dengan metode penelitian yang telah ditentukan.

5) BAB V

Dalam Bab V berisi tentang kesimpulan yang diambil dari temuan dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti. Kemudian, sesuai dengan data yang dikumpulkan dari penelitian yang telah dilakukan, disampaikan juga tentang implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian ini.

6) Daftar Pustaka

Dalam daftar Pustaka memuat daftar referensi karya yang dijadikan sebagai sumber rujukan peneliti, selama melaksanakan proses penelitian.

7) Lampiran-lampiran

Dalam lampiran berisikan bahan kajian tambahan, antara lain surat, instrumen, temuan pengisian instrumen, dokumentasi foto, dan lain sebagainya.