JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)
Volume 9, Nomor 2, Juli 2026, pp. 522-532
ISSN 2599-2759 (online), 2614-4387 (print)
DOI: https://doi.org/10.31537/jecie.v9i2.3299

Pengaruh Permainan Edukatif *Smart Box* Terhadap Rasa Syukur Kepada Tuhan yang Maha Esa pada Anak Usia 5–6 Tahun di RA Al-Wafi Kota Bandung

Fadilla Ayuningtyas[1)], Heri Hidayat[2)], Zahra Nurush Shabah As-Saifi[3)], Angelina Laila Azra[4)], Ria Komala Dewi[5)]

[1,2,3,4,5)] Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia
[*)] Email corresponding author: zahraassaifi@gmail.com

Abstrak

Rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa merupakan salah satu nilai agama dan moral yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Namun, pembelajaran nilai agama dan moral masih sering dilakukan melalui metode yang kurang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Wafi Kota Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* melalui rancangan *one group* tes awal *(pretest)* dan tes akhir *(posttest)*. Subjek penelitian berjumlah 10 anak usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur berdasarkan indikator rasa syukur, kemudian dianalisis menggunakan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor tes awal sebesar 17,1 meningkat menjadi 23,2 pada tes akhir setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan permainan edukatif *Smart Box*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,60 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,262 yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa syukur anak. Oleh karena itu, permainan edukatif *Smart Box* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mendukung perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Nilai Agama dan Moral, Syukur, Smart Box, Permainan Edukatif*

Abstract

Gratitude to God Almighty is one of the religious and moral values that need to be instilled from an early age. However, the learning of religious and moral values is still often carried out through methods that do not provide direct learning experiences to children. This study aims to determine the effect of the Smart Box educational game on gratitude to God Almighty in children aged 5–6 years at Raudhatul Athfal Al-Wafi, Bandung City. The study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a one-group design of the initial test (pretest) and final test (posttest). The research subjects were 10 children aged 5–6 years. Data collection was carried out through structured observations based on indicators of gratitude, then analyzed using a paired t-test. The results showed that the average score of the initial test of 17.1 increased to 23.2 in the final test after children participated in learning using the Smart Box educational game. The results of the hypothesis testing showed a calculated t value of 5.60 greater than the t table of 2.262, indicating a significant effect of the use of the Smart Box educational game on children's gratitude. Therefore, the Smart Box educational game is effectively used as a learning medium to develop a sense of gratitude to God Almighty and support the development of religious and moral values in early childhood.

Keywords: *Early Childhood, Religious and Moral Values, Gratitude, Smart Box, Educational Games*

Copyright (c) 2026 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut Sujiono dalam Istiana (2014) usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun dan sedang berada pada masa yang sangat krusial dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Masa ini sering disebut sebagai *golden age* karena pada periode tersebut terjadi perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, meliputi perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, serta nilai agama dan moral. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada masa ini akan sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap kehidupan berikutnya. Pendidikan anak usia dini tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan akademik, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter dan nilai-nilai moral yang menjadi dasar perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan nilai agama dan moral. Berdasarkan buku Yuliantina (2025) tentang Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen, anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu mengenal agama yang dianut, mengucapkan doa, menunjukkan perilaku sopan, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan nilai agama dan moral menjadi penting karena berperan sebagai fondasi dalam pembentukan karakter anak sejak dini. Melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, anak dapat belajar membedakan perilaku yang baik dan kurang baik serta mampu menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari (Ananda, 2017).

Salah satu nilai agama dan moral yang perlu ditanamkan sejak usia dini adalah rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Yaumi (2016) rasa syukur merupakan sikap menerima, menghargai, dan menyadari berbagai nikmat yang diberikan Tuhan serta diwujudkan melalui ucapan, perasaan, dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang memiliki rasa syukur cenderung lebih mudah menunjukkan perilaku positif seperti menghargai orang lain, menjaga lingkungan, memelihara kesehatan, serta memiliki emosi yang lebih stabil. Oleh karena itu, pengembangan rasa syukur pada anak usia dini tidak hanya berperan dalam pembentukan aspek spiritual, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak secara keseluruhan.

Fenomena yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan rasa syukur pada anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran nilai agama dan moral di lembaga PAUD sering kali masih didominasi oleh metode ceramah, pemberian nasihat, dan hafalan sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Akibatnya, anak mampu mengucapkan kalimat-kalimat keagamaan, tetapi belum sepenuhnya memahami makna serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep nilai agama dan moral dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan anak (Anam & Aminah, 2025).

Karakteristik anak usia dini yang aktif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan senang bermain menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Bermain merupakan cara belajar yang paling efektif bagi anak usia dini karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun pengalaman, berinteraksi dengan teman sebaya, serta memahami berbagai konsep secara konkret. Oleh karena itu, penggunaan alat permainan edukatif (APE) menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan nilai agama dan moral (Mulyati, 2019).

Menurut Aurora dkk. (2024) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana bermain yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran anak. APE disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak sehingga dapat membantu mengembangkan berbagai aspek

perkembangan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermanfaat. Salah satu APE yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *smart box*. Media ini dapat melatih konsentrasi, kemampuan berpikir, daya ingat, serta membantu anak mengembangkan rasa syukur melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Rahayuningsih dalam Putri dkk. (2024) *Smart Box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang dirancang sebagai alat bantu penyampaian informasi melalui berbagai komponen visual dan aktivitas yang terintegrasi di dalamnya. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana stimulasi perkembangan anak melalui pengalaman belajar yang aktif dan eksploratif. Penggunaan *Smart Box* dapat mendukung peningkatan konsentrasi, kreativitas, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, karakteristiknya yang interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar anak usia dini.

Dalam penelitian yang kami lakukan, *Smart Box* berisi beberapa permainan edukatif yang saling terintegrasi, yaitu permainan "Aku Anak yang Bersyukur", "Puzzle Kebersihan Diri", "Kalimat Thayyibah", dan "Petualangan Si Gigi". Keempat permainan tersebut dirancang untuk membantu anak mengenali berbagai nikmat yang diberikan Tuhan, memahami pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan diri, membiasakan penggunaan kalimat thayyibah dalam kehidupan sehari-hari, serta mengekspresikan rasa syukur melalui perilaku yang nyata.

Secara teoritis, penggunaan *Smart Box* dalam pembelajaran didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Desmita (2009) yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, gambar, simbol, dan pengalaman langsung. Selain itu, teori sosiokultural Vygotsky dalam Kurniati (2025) juga menjelaskan bahwa perkembangan anak berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan pemberian bantuan *(scaffolding)* dari orang dewasa maupun teman sebaya. Maka penggunaan permainan edukatif *Smart Box* yang memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan berbagai permainan edukatif diyakini mampu membantu anak memahami konsep syukur secara lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Suharti dkk. (2023) menunjukkan bahwa multimedia permainan edukatif mampu membantu pengembangan aspek nilai agama dan moral anak usia dini melalui aktivitas belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Anwar & Cholimah (2023) juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada anak dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral secara signifikan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan nilai agama dan moral secara umum dan belum secara khusus mengkaji rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai variabel yang diteliti.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut, terdapat kesenjangan penelitian *(research gap)* yang perlu dikaji lebih lanjut. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas permainan edukatif *Smart Box* dalam meningkatkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun. Pada faktanya rasa syukur merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan nilai agama dan moral yang perlu ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun di RA Al-Wafi Kota Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap

pengembangan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang dipilih adalah *pre-experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding, dengan cara mengukur kondisi anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	***Treatment***	***Posttest***
O_1	X	O_2

Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa desain *pre-experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest design* terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang tidak dipilih secara random. Pemilihan desain ini didasarkan pada penggunaan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun. Selanjutnya, anak diberikan perlakuan berupa permainan edukatif *Smart Box,* kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif *Smart Box*.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak di kelompok B3 RA Al-Wafi Kota Bandung yang berusia 5–6 tahun. Penentuan subjek dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelompok dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, sesuai dengan pernyataan Sukardi (2021) *purposive sampling* adalah sampel yang didasarkan pada tujuan tertentu.

Tabel 2. Penilaian Lembar Observasi

Skor	**Kriteria Penilaian**	**Keterangan**
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam tiga tahapan. Pada tahap awal, anak diberikan *pretest* untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat pemahaman rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebelum intervensi diberikan. Selanjutnya, pada tahap *treatment*, anak-anak mengikuti serangkaian kegiatan bermain menggunakan media *Smart Box* yang dirancang untuk menstimulasi nilai-nilai rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa secara menyenangkan. Pada tahap akhir, dilakukan *posttest* untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan berlangsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur dengan menggunakan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator rasa syukur yang sesuai dengan tahap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Data hasil observasi kemudian dianalisis

menggunakan uji-t (*t-test*) berpasangan (*paired sample t-test*), dengan langkah-langkah meliputi perhitungan selisih skor *pretest* dan *posttest*, standar deviasi, serta nilai t hitung yang selanjutnya dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa syukur anak kepada Tuhan Yang Maha Esa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan di RA Al-Wafi, peneliti mengambil 10 anak yang di jadikan sampel penelitian. Sampel penelitian dilakukan di kelas B3. Hasil *pretest* pada 10 anak menunjukan bahwa nilai tertinggi anak adalah 26 dan nilai terendah adalah 18. Dengan nilai rata-rata anak 17,1 dan jumlah nilai keseluruhan 171.

Dari hasil test tersebut kemudian diberi skor dengan nilai terendah adalah 1 dan nilai tertinggi 4. Skor tersebut di klasifikasikan ke dalam empat kategori untuk analisis kualitatifnya yaitu: Berkembang Sangat baik (BSB), Berkembang sesuai harapan (BSH), Mulai berkembang (MB) dan Belum berkembang (BB). Berikut predikat skor dengan rentang sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Perolehan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok B3 di RA Al-Wafi

Variabel	**Skor Perolehan**	
	***Pretest* (X_1)**	***Posttest* (X_2)**
N	10	10
Jumlah Nilai	171	232
Nilai Rata-rata	17,1	23,2
Skor Tertinggi	26	32
Skor Terendah	18	26

(Sumber: Hasil Penelitian)

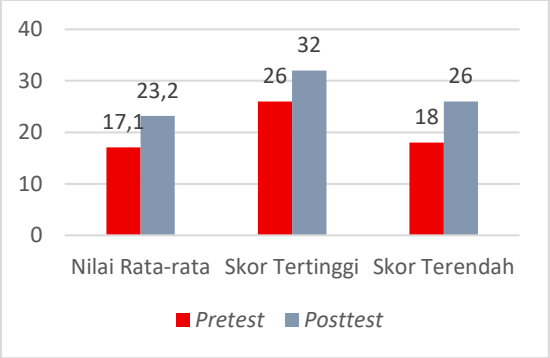
Untuk memperkuat temuan mengenai efektivitas permainan edukatif *Smart Box* terhadap perkembangan sikap bersyukur anak usia 5–6 tahun, dilakukan analisis komparasi antara skor *pretest* dan *posttest* pada setiap peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya perubahan kemampuan anak setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan permainan edukatif *Smart Box* dalam kegiatan pembelajaran. Selisih skor antara *pretest* dan *posttest* ($\beta=X_2-X_1$) digunakan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada masing-masing anak, sedangkan nilai β^2 digunakan sebagai dasar dalam perhitungan uji signifikansi. Hasil analisis komparasi berpasangan tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Analisis Komparasi Berpasangan

No.	**Nama Anak**	**Skor Perolehan**		**$\beta=X_2-X_1$**	**β^2**
		***Pretest* (X_1)**	***Posttest* (X_2)**		
1.	AZ	22	30	8	64
2.	AAX	21	26	5	25
3.	AY	18	26	8	64
4.	NZR	21	30	9	81
5.	FCN	21	30	9	81
6.	EGA	26	32	6	36

7.	KAR	21	29	8	64
8.	FGL	21	29	8	64
9.	SAR	19	27	8	64
10.	RMA	19	27	8	64
				$\sum\beta$= 61	**$\sum\beta^2$= 479**

(Sumber: Hasil Penelitian)



Gambar 1. Diagram Batang Rata-rata Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas, dijelaskan bahwa hasil *pretest* dengan jumlah anak 10 orang memperoleh nilai tertinggi 26 dan nilai terendah 18. Secara keseluruhannya yaitu dengan jumlah nilai 171 dengan rata-rata nilainya sebesar 17,1.

Sedangkan hasil *posttest* dengan jumlah anak 10 orang memperoleh nilai tertinggi 32 dan nilai terendah 26. Secara keseluruhannya yaitu dengan jumlah nilai 232 dengan rata-rata nilainya sebesar 23,2.

Setelah dilakukan analisis data *pretest* dan *posttest* ditemukan bahwa t_{hitung} 5,60 sedangkan t_{tabel} 2,262. Jadi $\mathbf{t_{hitung}}$ **5,60** > $\mathbf{t_{tabel}}$ **2,262** (H_0 ditolak H_a diterima) maka dapat diartikan dan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* memiliki pengaruh yang signifikan antara Permainan Edukatif *Smart Box* terhadap Rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun di RA Al-Wafi Kota Bandung. Penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest* dengan melibatkan 10 anak kelompok B3 sebagai subjek penelitian. Sebelum diberikan *treatment*, anak mengikuti kegiatan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal terkait indikator rasa syukur. Selanjutnya anak diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan edukatif *Smart Box* yang terdiri atas beberapa aktivitas, yaitu permainan "Aku Anak yang Bersyukur", "Puzzle Kebersihan Diri", "Kalimat Thayyibah", dan "Petualangan Si Gigi". Setelah seluruh perlakuan diberikan, anak mengikuti kegiatan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah menggunakan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Smart Box*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor rata-rata pretest sebesar 17,1 dengan jumlah nilai keseluruhan 171. Setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan edukatif *Smart Box*, skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 23,2 dengan jumlah nilai keseluruhan 232. Selain itu, skor tertinggi meningkat dari 26 menjadi 32, sedangkan skor terendah meningkat dari 18 menjadi 26. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan dalam menunjukkan perilaku bersyukur setelah memperoleh pengalaman belajar melalui permainan edukatif *Smart Box*. Secara statistik, hasil uji-t menunjukkan bahwa

nilai t_{hitung} sebesar 5,60 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,262 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif *Smart Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun.

Peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif *Smart Box* mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini. Selama proses pembelajaran, anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas bermain yang memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Aktivitas seperti mengenali nikmat Tuhan melalui gambar, menyusun puzzle kebersihan diri, mengucapkan kalimat thayyibah sesuai konteks, dan memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi membantu anak memahami konsep syukur secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suharti dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dan permainan edukatif dapat membantu pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Penelitian tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget dalam Nainggolan & Daeli (2021) anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol, gambar, bahasa, dan benda konkret untuk memahami lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami suatu konsep apabila disajikan melalui pengalaman nyata dibandingkan melalui penjelasan abstrak. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif *Smart Box* yang berisi berbagai permainan konkret membantu anak memahami makna syukur melalui pengalaman langsung. Ketika anak melihat gambar anggota tubuh, keluarga, makanan sehat, atau aktivitas menjaga kebersihan diri, anak dapat menghubungkan informasi tersebut dengan pengalaman sehari-harinya sehingga konsep syukur menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Temuan ini didukung oleh penelitian Mustika & Suyadi (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berbasis visual dan aktivitas langsung efektif dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini.

Selain dipengaruhi oleh karakteristik media yang konkret, peningkatan kemampuan anak juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Pada saat menggunakan permainan edukatif *Smart Box*, anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan berbagai permainan yang tersedia. Aktivitas tersebut mendorong anak untuk berpikir, berkomunikasi, menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat mengenai hal-hal yang mereka syukuri. Menurut teori sosiokultural Vygotsky dalam Saputra & Suryandi (2021) perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Anak akan mencapai perkembangan yang lebih optimal apabila memperoleh bantuan atau *scaffolding* dari guru maupun teman sebaya. Dalam penelitian tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pertanyaan pemantik, dan dukungan selama proses bermain berlangsung sehingga anak mampu memahami konsep syukur secara bertahap. Hasil ini sejalan dengan penelitian Anwar & Cholimah (2023) yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi aktif dan memperoleh bimbingan secara langsung dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mampu mengungkapkan rasa syukur melalui kalimat sederhana. Sebelum diberikan *treatment*, sebagian besar anak masih kesulitan menyebutkan nikmat yang dimiliki dan menghubungkan nikmat tersebut dengan rasa syukur kepada Tuhan. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan edukatif *Smart Box*, anak mulai mampu menyebutkan berbagai nikmat yang dimiliki seperti kesehatan tubuh, keluarga, makanan, teman, serta kemampuan melihat, mendengar, dan bergerak. Anak juga mulai terbiasa mengucapkan kalimat seperti "Alhamdulillah" ketika mendapatkan sesuatu yang baik. Menurut Juhriati & Rahmi (2021) pembelajaran berbasis

pengalaman mampu membantu anak memahami konsep syukur secara lebih mendalam dibandingkan sekadar menghafal kalimat atau menerima nasihat secara verbal. Penanaman nilai agama dan moral pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pembiasaan dan pengalaman langsung agar nilai yang diajarkan dapat dipahami secara nyata oleh anak.

Pada permainan "Puzzle Kebersihan Diri", anak diajak memahami bahwa menjaga kebersihan tubuh merupakan salah satu bentuk rasa syukur atas nikmat kesehatan yang diberikan Tuhan. Melalui kegiatan menyusun puzzle mandi, mencuci tangan, menggosok gigi, mencuci kaki, dan menggunting kuku, anak belajar menghubungkan perilaku hidup bersih dengan bentuk syukur terhadap anggota tubuh yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa konsep syukur dapat ditanamkan secara terintegrasi dengan pendidikan kesehatan dan pembiasaan hidup bersih (Parlaungan dkk., 2023). Ketika anak memahami fungsi anggota tubuh serta cara menjaganya, anak akan lebih mudah mengembangkan kesadaran untuk merawat tubuh sebagai amanah dari Tuhan.

Pada permainan "Kalimat Thayyibah", anak belajar mengucapkan ungkapan keagamaan sesuai dengan situasi yang dihadapi. Anak dikenalkan pada kalimat *Alhamdulillah, Subhanallah,* dan *Masya Allah* melalui berbagai gambar dan cerita sederhana. Setelah mengikuti kegiatan, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memilih dan mengucapkan kalimat yang sesuai dengan kondisi tertentu, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui permainan dapat membantu anak memahami makna kalimat thayyibah secara kontekstual (Rahmah & Wahyudi, 2023). Anak tidak hanya menghafal kalimat tersebut, tetapi juga memahami kapan dan mengapa kalimat tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, permainan "Aku Anak yang Bersyukur" memberikan kesempatan kepada anak untuk merefleksikan berbagai nikmat yang telah mereka terima. Anak diminta menyebutkan hal-hal yang mereka syukuri, seperti keluarga, kesehatan, makanan, teman, dan lingkungan tempat tinggal. Aktivitas refleksi ini membantu anak mengembangkan kesadaran diri *(self-awareness)* serta kemampuan mengenali berbagai hal positif dalam kehidupannya (Rochim & Hakim, 2023).

Menurut penelitian Meilasari & Ichsan (2024) pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini akan lebih efektif apabila anak diberikan kesempatan untuk mengalami, mengamati, dan merefleksikan nilai yang dipelajari melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut penelitian Ananda (2017) menyatakan bahwa implementasi nilai agama dan moral pada anak usia dini memerlukan pembiasaan yang dilakukan secara konsisten melalui berbagai kegiatan yang bermakna. Dalam penelitian ini, permainan edukatif *Smart Box* berfungsi sebagai sarana pembiasaan yang memungkinkan anak berulang kali berinteraksi dengan konsep syukur melalui berbagai aktivitas bermain. Pengulangan pengalaman belajar tersebut membantu anak menginternalisasi nilai syukur sehingga tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga mulai diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat dipahami bahwa efektivitas permainan edukatif *Smart Box* tidak hanya terletak pada bentuk medianya, tetapi juga pada proses pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam belajar. Anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, mengamati, mencoba, dan merefleksikan pengalaman secara langsung. Melalui proses tersebut, rasa syukur tidak hanya dipelajari sebagai konsep abstrak, tetapi menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak. Oleh karena itu, permainan edukatif *Smart Box* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun serta mendukung pengembangan aspek nilai agama dan moral secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di RA Al-Wafi Kota Bandung menunjukkan adanya pengaruh permainan edukatif *Smart Box* terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor pretest sebesar 17,1 yang meningkat menjadi 23,2 pada posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan edukatif Smart Box. Selain itu, skor tertinggi anak meningkat dari 26 menjadi 32 dan skor terendah meningkat dari 18 menjadi 26. Hasil uji hipotesis diperoleh, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,60 > 2,262) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun di RA Al-Wafi Kota Bandung. Oleh karena itu, permainan edukatif *Smart Box* terbukti berpengaruh terhadap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pada anak usia 5–6 tahun, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek nilai agama dan moral anak usia dini. Rekomendasi untuk penelitian lain adalah mengembangkan penggunaan permainan edukatif *Smart Box* pada aspek perkembangan anak usia dini yang lebih beragam sehingga manfaat media ini dapat dikaji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, K., & Aminah, S. (2025). *Inovasi dalam Pendidikan Karakter Dan Moral*. PT Arr Rad Pratama.

Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 19. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28

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

Aurora, N., Destrinelli, D., & Harianja, S. I. H. (2024). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *8*(1), 121–128. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1594

Desmita, D. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.

Istiana, Y. (2014). Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia. *Didaktika*, *20*(2), 90–98. https://doi.org/10.30587/didaktika.v20i2.61

Juhriati, I., & Rahmi, A. (2021). Implementasi Nilai Agama dan Moral melalui Metode Esensi Pembinaan Perilaku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 1070–1076. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1147

Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 19–24.

Meilasari, D., & Ichsan, I. (2024). Metode Penanaman Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(4), 789–795. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.3820

Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Asia Dini terhadap Pelajaran. *Alim*, *1*(2), 277–294.

Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2052–2060. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya Bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, *2*(1), 31–47.

Parlaungan, J., Loihala, M., Tambunan, S. G. P., Mensen, R., & Tarmani, R. S. A. (2023). *Pendidikan Kesehatan Melalui 8 (delapan) Pesan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Guru TK/PAUD*. Penerbit Nem.

Putri, M. M., Ismiatun, A. N., & Rosyadi, A. F. (2024). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B1 di TK Pertiwi 1 Kabupaten Merangin. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *8*(1), 99–105. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1584

Rahmah, N. N., & Wahyudi, M. D. (2023). Penanaman Nilai Moral Agama AUD Melalui Model Modeling The Way, Make a Match, dan Media Kartu Cerita Bergambar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *3*(3), 50. https://doi.org/10.20527/jikad.v3i3.10641

Rochim, E. E. N., & Hakim, A. (2023). Membangun Self Awareness pada Masa Transisi Anak-Anak Akhir melalui Refleksi Diri. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Psikologi Indonesia*, *4*, 20–30.

Saputra, A., & Suryandi, L. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Perspektif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 198–206. https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suharti, S., Purnomo, M. E., & Karoma, K. (2023). Multimedia Pembelajaran Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Aspek Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7851–7862. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5876

Sukardi, H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar & Implementasi*. Prenada Media.

Yuliantina, I. (2025). *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.