



DEVELOPMENT AND EFFECTIVENESS TESTING OF QUARTET CARD GAMES AS A MORAL VALUE LEARNING MEDIA FOR CHILDREN AGED 6-12 YEARS

PENGEMBANGAN DAN UJI EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU KUARTET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NILAI MORAL BAGI ANAK USIA 6-12 TAHUN

Violetta Margareta¹, Frishka Awlya Kusuma², Gabriela Alamanda Tania³,

Fannia Arindi Talitha Putri⁴, Widya Risnawaty⁵

^{1,2,3,4} Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara

⁵ Dosen, Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara

E-mail: vwidyar@fpsi.untar.ac.id⁵

ARTICLE INFO

Correspondent:

Widya Risnawaty

widyar@fpsi.untar.ac.id

Key words:

**Quartet Card Game,
Moral Value,
Children Aged 6-12
Years, Interactive
Learning**

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Page: 1093 - 1103

ABSTRACT

The cultivation of moral values in children aged 6-12 years is a challenge in the digital era, especially due to the high dependence of children on technological devices. This study aims to develop and test the effectiveness of quartet card game media as a means of learning moral values in a fun and interactive way. Using a quasi experiment approach with a One Group Pretest-Posttest design, five children aged 6-11 years became the research subjects. The game was designed to insert ten key moral values, such as honesty, responsibility, and tolerance, in a contextual and visual situation. Results showed an increase in children's average moral understanding scores from pretest to posttest. Although not all participants improved, the majority showed a positive response to the media used. Concrete values were easier to understand than abstract values such as creativity. Limited implementation time and number of participants were factors that affected the results. It can be concluded that the quartet card game has potential as an effective alternative educational media for moral values cultivation. Further development is recommended with longer trial duration, larger number of participants, and more in-depth content evaluation.

Copyright ©2025 JSCR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL

Koresponden

Widya Risnawaty
widyar@fpsi.untar.ac.id

Kata kunci:

Kartu Kuartet, Nilai Moral, Anak Usia 6-12 Tahun, Permainan Interaktif

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Hal: 1093 - 1103

ABSTRAK

Penanaman nilai moral pada anak usia 6–12 tahun menjadi tantangan tersendiri di era digital, terutama karena tingginya ketergantungan anak terhadap perangkat teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media permainan kartu kuartet sebagai sarana pembelajaran nilai moral secara menyenangkan dan interaktif. Menggunakan pendekatan quasi experiment dengan desain One Group Pretest-Posttest, lima anak usia 6–11 tahun menjadi subjek penelitian. Permainan dirancang untuk menyisipkan sepuluh nilai moral utama, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi, dalam situasi yang kontekstual dan visual. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor pemahaman moral anak dari pretest ke posttest. Meskipun tidak semua peserta mengalami peningkatan, mayoritas menunjukkan respons positif terhadap media yang digunakan. Nilai-nilai konkret lebih mudah dipahami dibanding nilai abstrak seperti kreativitas. Keterbatasan waktu pelaksanaan dan jumlah peserta menjadi faktor yang mempengaruhi hasil. Dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet memiliki potensi sebagai alternatif media edukatif yang efektif untuk penanaman nilai moral. Pengembangan lebih lanjut disarankan dengan durasi uji coba lebih panjang, jumlah partisipan yang lebih besar, dan evaluasi konten yang lebih mendalam.

Copyright ©2025 JSCR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, orang tua menghadapi tantangan besar dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada anak-anak mereka. Meningkatnya ketergantungan anak terhadap perangkat digital, terutama sejak pandemi COVID-19 yang mendorong penggunaan teknologi sebagai sarana utama pembelajaran, telah mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan mental, penggunaan gawai yang berlebihan juga menurunkan kualitas interaksi sosial serta menghambat pembentukan karakter dan nilai moral. Liputan6 (2024) menyebutkan bahwa melemahnya nilai-nilai moral dalam masyarakat dipengaruhi oleh perubahan sosial, kurangnya pendidikan karakter, serta lingkungan yang negatif. Hal ini tercermin dari meningkatnya kasus perundungan siber dan ujaran kebencian di dunia maya (Darmawan et al., 2023), yang sebagian besar dilakukan oleh anak-anak tanpa pemahaman akan konsekuensi perilaku mereka.

Salah satu kendala utama yang dihadapi orang tua adalah keterbatasan dalam mengawasi anak secara langsung saat menggunakan gawai. Faktor kesibukan pekerjaan serta semakin kompleksnya teknologi menyebabkan pengawasan menjadi tidak menyeluruh. Menurut Dinas PPKBPPPA Pontianak (2024), kurangnya pengawasan dapat memicu perilaku negatif, sementara pembatasan yang terlalu ketat justru menimbulkan perasaan terasing pada anak, terutama dalam konteks bermain game daring atau menggunakan media sosial (Afdalia & Gani, 2023).

Permasalahan ini menjadi semakin krusial pada kelompok usia 6–12 tahun, yang menurut Piaget (2003) berada dalam tahap operasional konkret. Anak-anak pada tahap ini mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan media konkret untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Masa ini

merupakan fase penting dalam pembentukan karakter, karena menjadi fondasi bagi perilaku dan nilai-nilai moral yang akan terbawa hingga remaja dan dewasa. Welly dan Rahma (2022) juga menekankan bahwa usia 6–12 tahun merupakan masa krusial dalam pembentukan keterampilan sosial dan emosional dasar.

Jean Piaget mengklasifikasikan masa ini sebagai masa pertengahan anak (*middle childhood*), yang ditandai dengan meningkatnya kapasitas berpikir sistematis terhadap hal-hal nyata, serta kemampuan memahami konsep klasifikasi, urutan, dan sebab-akibat. Dalam konteks moral, Thomas Lickona (1991) menyatakan bahwa pembentukan karakter terdiri atas tiga komponen utama: pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Sementara itu, Michele Borba (2001) menekankan pentingnya kecerdasan moral yang mencakup tujuh nilai utama, yakni empati, hati nurani, pengendalian diri, rasa hormat, kebaikan, toleransi, dan keadilan. Keduanya sepakat bahwa nilai-nilai tersebut tidak berkembang secara alami, tetapi perlu ditanamkan secara konkret dan berkelanjutan.

Sayangnya, kurangnya penanaman nilai moral sejak dini dapat menimbulkan dampak negatif. Laporan dari ChildFund International (2022) menunjukkan bahwa enam dari sepuluh remaja Indonesia mengalami perundungan online, dengan kelompok usia di bawah 15 tahun sebagai yang paling rentan. Data ini menunjukkan adanya urgensi dalam penanaman nilai-nilai moral sejak dini, karena minimnya pendidikan karakter pada masa anak-anak berpotensi meningkatkan perilaku menyimpang di masa remaja.

Dalam konteks ini, pendekatan edukatif yang kreatif dan kontekstual menjadi sangat penting untuk membantu orang tua menanamkan nilai moral kepada anak tanpa harus menggunakan cara yang kaku, karena nilai-nilai tersebut dapat dikenalkan secara menyenangkan melalui permainan. Permainan edukatif terbukti menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Reid (2001b) menyatakan bahwa permainan kartu merupakan media sederhana namun efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dan kognitif anak. Supratiwi (2018) juga menegaskan bahwa melalui aktivitas bermain, anak-anak tidak hanya belajar mengenal nilai moral, tetapi juga mengalami dan merefleksikan maknanya dalam konteks sosial yang nyata.

Penelitian ini mengkaji sepuluh nilai moral utama yang relevan untuk anak usia 6–12 tahun, yaitu: religiusitas, tanggung jawab, kejujuran, toleransi, kepedulian, sopan santun, kepatuhan, kedisiplinan, kemandirian, dan kreativitas. Nilai-nilai ini dipilih berdasarkan literatur karakter dan relevansi perkembangan anak. Untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran nilai moral secara konkret, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa permainan kartu kuartet nilai moral yang menyenangkan dan interaktif.

Permainan ini dirancang dengan pendekatan visual dan interaktif agar anak lebih mudah memahami nilai-nilai moral. Inovasi seperti penambahan kartu misi dan kartu power-up diintegrasikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi bermain. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dari bidang desain visual dalam proses pengembangan bertujuan untuk memperkuat aspek estetika dan daya tarik permainan, menjawab kekurangan dalam riset-riset sebelumnya yang belum mengintegrasikan aspek visual dan psikologis secara optimal.

Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menawarkan metode pembelajaran inovatif untuk penanaman nilai moral pada anak usia 6–12 tahun, tetapi juga diharapkan dapat memberi kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran karakter berbasis permainan yang sesuai dengan tantangan era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Jakarta Barat pada hari Sabtu, 17 Mei 2025 pukul 16.00 hingga 18.00 WIB. Subjek penelitian dalam riset ini adalah lima orang anak berusia 6 hingga 10 tahun yang berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, yaitu dua anak usia 6 tahun (kelas 1), satu anak usia 7 tahun (kelas 3), satu anak usia 9 tahun (kelas 4), dan satu anak usia 10 tahun (kelas 5). Kelima anak ini dipilih sebagai partisipan karena mewakili rentang usia yang menjadi sasaran penelitian, yaitu anak-anak usia 6 hingga 12 tahun. Mereka menjadi subjek dalam pengujian efektivitas permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk menanamkan nilai-nilai moral secara menyenangkan dan interaktif.

Metode penelitian ini menggunakan *quasi experiment*, yang dianggap sesuai karena memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan atau peningkatan pemahaman peserta sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, meskipun tidak menggunakan kelompok kontrol atau pengacakan penuh. Rancangan kegiatan dalam penelitian ini mengacu pada desain *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana seluruh partisipan diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan untuk mengetahui pemahaman awal mereka terhadap nilai-nilai moral. Setelah itu, anak-anak mengikuti kegiatan bermain kartu kuartet yang dirancang secara khusus untuk menyisipkan pesan-pesan moral melalui interaksi dan skenario permainan. Setelah permainan selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengukur perubahan atau peningkatan pemahaman moral pada diri anak-anak setelah mendapatkan perlakuan. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan berbentuk pilihan ganda dan telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 6–12 tahun.

Media utama dalam penelitian ini adalah permainan kartu kuartet yang dirancang dan dikembangkan sebagai alat bantu edukatif untuk menanamkan nilai moral kepada anak. Permainan ini berisi kartu-kartu yang menggambarkan tokoh, peristiwa, dan situasi sehari-hari yang berkaitan dengan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama. Berikut merupakan 10 (sepuluh) nilai moral pada kartu kuartet beserta pengembangannya yakni kartu *power-up* dan kartu misi:



Gambar 1. Sepuluh Nilai Moral dan Perilaku pada Kartu Kuartet



Gambar 2. Kartu *Pwer-up* dan Kartu Misi

Selain permainan kartu itu sendiri, alat bantu yang digunakan meliputi lembar soal *pretest* dan *posttest* sebagai instrumen pengukuran, serta kamera atau alat dokumentasi visual lainnya untuk merekam proses interaksi anak-anak selama permainan berlangsung. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat data observasi.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menerapkan beberapa teknik. Pertama, anak-anak diberikan *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal mereka mengenai nilai-nilai moral. Setelah itu, anak-anak diajak untuk bermain kartu kuartet dalam suasana yang menyenangkan dan terbimbing. Selama permainan berlangsung, peneliti melakukan observasi langsung terhadap perilaku, respons, dan interaksi antar peserta yang muncul dalam konteks nilai-nilai moral yang disisipkan dalam permainan. Observasi ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana anak-anak menangkap pesan moral secara alami melalui aktivitas bermain. Setelah permainan selesai, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan atau perubahan pemahaman anak-anak terhadap nilai moral yang telah disampaikan. Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti juga melakukan dokumentasi dalam bentuk foto sebagai pelengkap data observasional dan bahan refleksi visual.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran nilai moral. Media ini berfungsi sebagai perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada anak-anak dalam rangka meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral. Sementara itu, variabel terikatnya adalah pemahaman nilai moral anak, yang diukur melalui skor yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*. Pemahaman ini mencerminkan sejauh mana anak-anak mampu mengenali, memahami, dan merespons situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai moral yang ditanamkan melalui permainan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode quasi experiment. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan cara membandingkan skor masing-masing anak sebelum dan sesudah perlakuan. Setiap data responden disajikan dalam bentuk tabel ringkasan yang mencantumkan skor *pretest* dan *posttest* secara individual. Selanjutnya, dilakukan penghitungan selisih skor untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi pada masing-masing anak setelah mengikuti permainan kartu kuartet.

Selain analisis per individu, peneliti juga menghitung rata-rata skor *pretest* dan *posttest* sebagai gambaran umum pemahaman peserta. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh skor}}{\text{Jumlah peserta}}$$

Perhitungan ini membantu memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas permainan terhadap peningkatan pemahaman moral secara keseluruhan.

Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai dampak dari media permainan kartu kuartet terhadap pemahaman nilai moral anak-anak yang terlibat dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut menyajikan hasil *pretest* dan *posttest* dari lima responden anak usia 6–11 tahun yang berpartisipasi dalam uji coba media permainan kartu kuartet berbasis nilai moral:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Responden

No.	Nama Responden	Usia Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih	Keterangan
1.	Responden 1	6 tahun	9	9	0	Tetap
2.	Responden 2	6 tahun	6	10	+4	Meningkat
3.	Responden 3	7 tahun	7	6	-1	Menurun
4.	Responden 4	10 tahun	9	10	+1	Meningkat
5.	Responden 5	9 tahun	9	10	+1	Meningkat
	Rata-Rata Nilai		8	9	+1	Meningkat

Berdasarkan data pada tabel, terdapat peningkatan rata-rata skor dari *pretest* ke *posttest*, yakni dari 8 menjadi 9. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman nilai moral setelah perlakuan. Dari lima responden, tiga mengalami peningkatan nilai, satu tetap, dan satu mengalami penurunan. Peningkatan tertinggi terjadi pada responden 2 (dari 6 ke 10), sedangkan responden 4 dan 5 juga menunjukkan kenaikan meski tidak sebesar itu. Responden 1 tidak mengalami perubahan (skor tetap 9), sementara responden 3 mengalami penurunan setelah perlakuan.

Mayoritas responden mengalami peningkatan, mengindikasikan bahwa permainan memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman nilai moral. Namun, hasil ini juga dipengaruhi oleh kondisi individu saat uji coba. Responden 3, satu-satunya anak laki-laki dalam kelompok, menunjukkan perubahan perilaku dari antusias menjadi pasif menjelang akhir sesi. Hal ini kemungkinan dipicu oleh faktor internal seperti penurunan fokus atau kebosanan, maupun faktor sosial karena berada dalam kelompok yang didominasi anak perempuan, yang bisa mempengaruhi kenyamanan sosialnya.

Sebaliknya, responden 2, 4, dan 5 yang mengalami peningkatan berasal dari rentang usia 6 hingga 10 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan secara efektif pada anak-anak dari berbagai usia. Ketiga responden tersebut menunjukkan keterlibatan dan antusiasme tinggi selama permainan, seperti ekspresi wajah yang semangat, keinginan untuk menang, serta inisiatif untuk terus bermain. Partisipasi aktif ini diduga berkontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman nilai moral mereka.

Selanjutnya, analisis butir soal dilakukan untuk melihat tingkat kesulitan dan efektivitas setiap pertanyaan:

Tabel 2. Jumlah Jawaban Benar dalam *Pretest* dan *Posttest*

No.	Butir Soal	Jumlah Benar - <i>Pretest</i>	Jumlah Benar - <i>Posttest</i>	Keterangan
1.	Berikut ini yang merupakan perilaku dari nilai moral kepedulian adalah... a. Menghibur teman yang sedih b. Datang ke sekolah tepat waktu c. Pergi beribadah bersama keluarga d. Menghargai perbedaan pendapat	3 orang	4 orang	Meningkat

2.	Sikap religius dapat ditunjukkan dengan cara berikut, kecuali.... a. Berdoa sebelum makan dan tidur b. Menyontek saat ujian c. Membaca kitab suci secara rutin d. Pergi beribadah bersama keluarga	4 orang	4 orang	Tetap
3.	Contoh perilaku tanggung jawab di sekolah adalah... a. Datang terlambat ke sekolah b. Tidak mengerjakan PR c. Menepati janji kepada teman d. Membolos pelajaran	4 orang	4 orang	Tetap
4.	Contoh kemandirian yang bisa kita lakukan adalah... a. Selalu meminta bantuan orangtua dalam segala hal b. Mempersiapkan perlengkapan sekolah sendiri c. Tidak mau mengerjakan PR sendiri d. Menunggu disuapi saat makan	5 orang	5 orang	Tetap
5.	Toleransi dalam kehidupan sehari-hari dapat ditunjukkan dengan... a. Mengejek teman yang berbeda agama b. Bermain hanya dengan teman yang seagama c. Mengucapkan selamat kepada teman saat hari raya d. Tidak mau duduk sebangku dengan teman yang berbeda suku	5 orang	5 orang	Tetap
6.	Berikut ini yang termasuk sikap jujur adalah... a. Mengembalikan barang yang ditemukan kepada pemiliknya b. Menyembunyikan kesalahan agar tidak dimarahi c. Membiarkan teman menyontek d. Berbohong kepada guru	5 orang	5 orang	Tetap
7.	Perhatikan pernyataan berikut: 1. Ica pergi beribadah bersama keluarga 2. Ica mengucapkan "terima kasih" saat dibantu teman 3. Ica menghargai pendapat teman 4. Ica datang sekolah tepat waktu Perilaku yang mencerminkan nilai sopan santun ditunjukkan oleh nomor... a. 1 b. 2 c. 3 d. 4	4 orang	5 orang	Meningkat

8.	Pelajaran sedang berlangsung dikelas. Temanmu mengajak ngobrol. Kamu... a. Mengobrol pelan-pelan agar tidak mengganggu guru b. Menahan diri untuk tidak berbicara dan menunggu waktu istirahat c. Tertawa pelan agar tidak menarik perhatian guru d. Membalas ajakan ngobrol saat guru tidak memperhatikan	5 orang	5 orang	Tetap
9.	Berikut ini adalah contoh sikap disiplin, kecuali... a. Mengerjakan tugas sekolah sebelum batas waktu b. Mengikuti semua peraturan yang berlaku di sekolah c. Datang terlambat ke sekolah karena kesiangian d. Menggunakan seragam sesuai jadwal yang ditentukan	3 orang	4 orang	Meningkat
10.	Manakah dari pilihan berikut yang bukan menunjukkan sikap kreatif? a. Menyalin gambar dari buku persis sama b. Membuat kerajinan tangan dari barang bekas c. Menggambar sesuai dengan ide sendiri d. Menciptakan lagu dengan lirik buatan sendiri	1 orang	1 orang	Tetap

Berdasarkan tabel butir soal, diketahui bahwa soal nomor 10 merupakan soal yang paling sulit. Soal ini menguji pemahaman peserta terhadap nilai kreativitas, namun hanya satu orang responden yang menjawab benar pada *pretest* maupun *posttest*. Tidak adanya peningkatan menunjukkan bahwa nilai kreativitas belum sepenuhnya dipahami peserta, kemungkinan karena penyampaian nilai ini dalam permainan belum cukup konkret atau relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, konsep kreativitas sendiri bisa jadi masih abstrak bagi anak-anak, terutama jika mereka belum memahami secara jelas apa yang dimaksud dengan menjadi "kreatif."

Dalam penelitian ini, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk membayangkan dan menghasilkan sesuatu yang baru, yang muncul dari pemikiran serta interaksinya dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya (Aunillah, dalam Sulisty et al., 2024). Definisi ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya tentang membuat sesuatu yang berbeda atau unik, tetapi juga tentang bagaimana anak bisa merespons situasi di sekitarnya dengan cara yang baru. Karena itu, dibutuhkan cara penyampaian yang lebih dekat dengan kehidupan anak sehari-hari, agar mereka bisa lebih mudah mengerti dan menerapkan nilai kreativitas dalam keseharian mereka.

Sebaliknya, soal nomor 4, 5, 6, dan 8 tergolong mudah. Keempatnya mencerminkan nilai kemandirian, toleransi, kejujuran, dan kepatuhan. Semua soal ini telah dijawab benar oleh seluruh responden sejak *pretest* dan tetap konsisten di *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa

nilai-nilai tersebut sudah cukup dipahami anak-anak bahkan sebelum perlakuan diberikan, dan permainan hanya memperkuat pemahaman yang sudah ada.

Terdapat pula soal yang mengalami peningkatan jumlah jawaban benar dari *pretest* ke *posttest*, yaitu soal nomor 1, 7, dan 9. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian peserta memperoleh pemahaman tambahan terhadap nilai-nilai tertentu setelah bermain, yang menandakan bahwa permainan kartu kuartet memiliki potensi sebagai media pembelajaran moral. Sebagai contoh, soal nomor 1 dan 9 meningkat dari 3 menjadi 4 anak yang menjawab benar, sedangkan soal nomor 7 meningkat dari 4 menjadi 5 anak.

Sementara itu, soal-soal lain seperti nomor 2, 3, dan 10 tidak menunjukkan perubahan skor. Hal ini bisa terjadi karena dua kemungkinan: pertama, soal tersebut tergolong sangat mudah sehingga tidak mengalami peningkatan karena sudah dijawab benar sebelumnya; kedua, soal tersebut terlalu sulit atau tidak cukup jelas sehingga peserta belum mampu memahami maksud pertanyaan dengan baik. Hal ini menjadi bahan evaluasi penting, baik dari segi penyusunan soal maupun efektivitas penyampaian nilai melalui permainan. Evaluasi lebih lanjut diperlukan, terutama untuk soal yang tidak menunjukkan peningkatan, agar media dapat disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan pengalaman anak usia 6–12 tahun.

Selain itu, pelaksanaan eksperimen dalam satu hari yang meliputi *pretest*, permainan, dan *posttest* menjadi salah satu keterbatasan utama. Durasi yang singkat ini tidak memberikan cukup waktu bagi anak untuk mencerna dan merefleksikan nilai-nilai yang disampaikan dalam permainan. Idealnya, proses pembelajaran nilai moral berlangsung secara bertahap agar anak dapat menginternalisasi pesan yang diberikan secara lebih mendalam. Ditambah dengan jumlah partisipan yang sedikit dan karakteristik yang beragam, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Oleh karena itu, disarankan agar uji coba dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang dan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar agar hasil yang diperoleh lebih representatif. Soal-soal yang menunjukkan peningkatan dapat dijadikan indikator keberhasilan pendekatan permainan, sementara soal-soal yang tidak berubah, terutama yang sulit, perlu dievaluasi ulang dari aspek penyusunan, kejelasan materi, serta kesesuaian bahasa dan konsep dengan kemampuan kognitif anak usia 6–12 tahun.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu kuartet yang dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai moral memiliki potensi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia 6–12 tahun. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor pemahaman moral setelah anak mengikuti sesi permainan, meskipun peningkatan tidak terjadi secara merata pada seluruh peserta. Permainan ini terbukti dapat memfasilitasi pemahaman terhadap nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi melalui interaksi sosial yang kontekstual dan menyenangkan.

Namun demikian, efektivitas media masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti durasi pelaksanaan yang singkat, komposisi kelompok bermain, serta tingkat kesesuaian konten soal dengan kemampuan kognitif anak. Nilai-nilai moral yang bersifat lebih abstrak, seperti kreativitas, memerlukan pendekatan penyampaian yang lebih konkret agar dapat dipahami dengan baik oleh anak-anak.

Dengan demikian, permainan kartu kuartet ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran nilai moral, khususnya di era digital yang penuh tantangan. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar uji coba dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang, dengan jumlah partisipan yang lebih besar dan komposisi yang lebih

beragam. Evaluasi dan penyempurnaan terhadap desain permainan dan instrumen penilaian juga perlu dilakukan agar media ini semakin relevan dan efektif dalam menanamkan nilai moral secara berkelanjutan..

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I.R.H., Prasetyo, N., Ramadhan, R.A., 2019. Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial Pada Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus di TK IT Mutiara Hati. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 1, 124-128.
- Afdalia, A.P. dan Gani, I. 2023. Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Al-Irsyad Al-Nafs Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam. 10(1):87-96.
- Aji. 2022. Kenapa Hate Speech Begitu Marak Terjadi di Internet. URL:<https://ugm.ac.id/id/berita/22681-kenapa-hate-speech-begitu-marak-terjadi-di-internet/>. Diakses tanggal 5 Februari 2025.
- Asiah, S.N., Pranoto, B.A., Sunarsih, D. dan Triputra, D.R. 2022. Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 8(17):465-474.
- Borba, M. 2001. Building Moral Intelligence: The Seven Essential Virtues That Teach Kids to Do The Right Thing. Edisi ke-1, Jossey-Bass. San Francisco.
- Chairani, M.A., Yitawati, K. dan Sukarjono, B. 2024. Peningkatan Pemahaman Siswa di SD Kertobanyon Kabupaten Madiun Terhadap Hate Speech atau Ujaran Kebencian Prespektif Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang ITE. DAYA - MAS: Media Komunikasi Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. 9(2):58-63.
- Darmawan, N.H., Hilmawan, H., Seftian, D., Aulia, L., Hikmatullah, L., Zahira, M., Ramdan, M., Ridwan, M., Fahrhan, M.N., Ahmad, R.R., Syamsal, R.K., Futiannisa, S.R., Hamidah, S., Jihan, S.P. dan Sophia, S. 2023. Literasi Digital: Pemahaman Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar. Madaniya. 4(4):1929-1935.
- DPPKBPPPA Pontianak. 2024. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. URL: <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/>. Diakses tanggal 13 Februari 2025.
- Haryanto, A.D. dan Tohari, M.A. 2024. Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini: Studi Kasus di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan. RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan. 2(4):244-252.
- Lickona, T. 2009. Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. Bantam Books. New York.
- Media Indonesia, 2022. ChildFund International Luncurkan Kajian Perundungan Online di Indonesia [WWW Document]. URL: <https://mediaindonesia.com/humaniora/544737/childfund-internationalluncurkan-kajianperundungan-online-di-indonesia>. Diakses tanggal 19 Mei 2025.
- Liputan6. 2024. Degradasi moral adalah Fenomena yang Mengkhawatirkan di Era Digital. URL:<https://www.liputan6.com/feeds/read/5774875/>. Diakses tanggal 13 Februari 2025.
- Piaget, J. 2003. The Psychology of Intelligence. Taylor & Francis e-Library. New York.
- Supratiwi, M., 2018. Peningkatan Kecerdasan Moral Melalui Permainan Edukatif Quartet Card Pada Anak Usia Sekolah. Jurnal Psikohumanika 10, 92-105.

- Rezza. 2024. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. Pusat Layanan Data SDM dan Informasi Digital, Universitas Medan Area. URL:<https://pusdasi.uma.ac.id/mengatasi-anak-kecanduan-gadget/>. Diakses tanggal 14 Februari 2025.
- Sulistiy, Y., Jhoventy, S.A., Lestari, D., yulianti, F., 2024. Mengenal Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan 960-966. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13766551>
- Welly, W., Rahma, G., 2022. Cyberbullying Selama Pembelajaran Daring pada Anak Sekolah Dasar. Jik Jurnal Ilmu Kesehatan 6, 380. <https://doi.org/10.33757/jik.v6i2.613>