

## PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERILAKU HORMAT DI RA. DARUL FAZRI

**Khadijah**

[khadijah@uinsu.ac.id](mailto:khadijah@uinsu.ac.id)

**Fadilah Sani**

[fadilahhsanii24@gmail.com](mailto:fadilahhsanii24@gmail.com)

**Nova Sari**

[nova01sari0120@gmail.com](mailto:nova01sari0120@gmail.com)

**Alia Rohali**

[alyaaasiregar@gmail.com](mailto:alyaaasiregar@gmail.com)

**Septi Ayu Harahap**

[septiayu.hrp@gmail.com](mailto:septiayu.hrp@gmail.com)

### Abstrak

*Penelitian ini berisi tentang penerapan islamic games dalam mengembangkan nilai agama anak usia dini pada era pandemi covid-19. Jenis metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain yaitu experimental design dengan jenis non-equivalent control group design. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022 dengan subjek yaitu anak-anak usia 4-5 tahun di desa laut Dendang, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 14 anak. Indikator penilaian dalam penilaian ini adalah (1) mengetahui agama yang dianutnya, (2) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, (3) mengenal Tuhan dan Ciptaan-Nya, (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) menirukan gerakan ibadah dengan urutan yang benar. Hasil penelitian ini yaitu pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest 1,28 dan posttest 1,42, nilai t paired t-test sebesar -2,534. Sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 1,42 pada pretest dan posttest 3,28. Nilai t paired t-test sebesar -12,790. Dari hasil kedua kelompok tersebut (kontrol dan eksperimen) diperoleh nilai t independt t-test sebesar -11,277 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan islamic games mampu mengembangkan nilai agama anak usia dini (4-5 tahun) secara signifikan.*

*Kata kunci: Islam, Pembelajaran, Permainan.*

### Abstract

*This study contains the application of Islamic games in developing religious values for early childhood in the era of the covid-19 pandemic. This type of research method uses experimental research with an experimental design with a non-equivalent control group design type. This research was conducted from Mei 2020 with subjects aged 4-5 years in Laut Dendang with a total of 14 children as research subjects. The assessment indicators in this assessment are (1) knowing their religion, (2) praying before and after carrying out activities, (3) knowing God and His Creation, (4) distinguishing good and bad behavior, (5) imitating worship movements with correct order. The results of this study are that in the control group, the average value (mean) of the pretest is 1.28 and the posttest is 1.42, the paired t-test t value is -2.534. Meanwhile, in the experimental group, the average value (mean) was 1.42 in the pretest and 3.28 in the posttest. The paired t-test t value is -12.790. From the results of the two groups (control and experiment) the independent t-test value of -11,277 and a significance value of 0.000 was obtained. So it can be said that the application of Islamic games is able to develop the religious values of early childhood (4-5 years) significantly.*

*Keywords: Islam, Learning, Games.*

## PENDAHULUAN

Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bab III pasal 7 butir 3, menjelaskan bahwa terdapat enam aspek tingkat pencapaian perkembangan anak yakni 1) Nilai agama dan moral; 2) Fisik Motorik; 3) Kognitif; 4) Bahasa; 5) Sosial-emosional; dan 6) Seni.<sup>1</sup>

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan dan diberikan stimulus pada anak usia dini yakni aspek perkembangan kognitif. Kognitif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses berpikir. Kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Bidang pengembangan kognitif anak usia dini terdiri dari beberapa pengembangan dasar, salah satunya adalah pengembangan sains.<sup>2</sup>

Hakikat pengembangan sains di TK adalah kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan menarik melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang segala sesuatu yang ada di dunia sekitar.<sup>3</sup>

Masa Anak Usia Dini (AUD) merupakan masa yang penuh dengan dunia permainan, di mana objek bermain adalah hidup mereka. Keseharian mereka banyak dihabiskan untuk bermain, bahkan tempat tidur juga dijadikan objek untuk bermain. Seakan-akan motto mereka adalah tiada hari tanpa bermain. Permainan adalah “merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka”.<sup>4</sup> Bermain bagi anak-anak salah satu kebebasan yang sangat diminati namun saat ini sempitnya ruang untuk menjadi arena bermain anak menjadi masalah besar sehingga kebebasan bermain yang semestinya harus diberikan kepada anak-anak tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.<sup>5</sup>

Menurut Sigmund Freud mengemukakan teorinya bahwa bermain ialah fantasi atau lamunan, melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan segala perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Salpina Simahate, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Sains Anak Kelompok B Di Ra Darul Fazri Desa Laut Dendang Ta 2018/2019,” *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 5, No. 2 (2019): 117–29.

<sup>2</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

<sup>3</sup> Mirawati Mirawati Dan Rini Nugraha, “Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun,” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2017): 13–27.

<sup>4</sup> Khadijah, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

<sup>5</sup> Khadijah Khadijah Dan Lasma Roha Sitompul, “Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam,” *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 4, No. 2 (2020): 63–68.

<sup>6</sup> Mirawati Dan Nugraha, “Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun.”

Permasalahan besar hari ini adalah ketika objek permainan tidak ditemukan oleh mereka, mereka banyak menyalurkan keinginan bermainnya dengan bermain games di warnet atau dengan ponsel pintar, permainan games yang banyak dimainkan oleh anak-anak sekarang ini adalah Mobile Legends (ML), pesawat tempur, tembak-tembakan sehingga AUD juga sudah banyak yang menjadi korban dari permainan ini.<sup>7</sup>

Santrock menjelaskan bahwa perkembangan moral adalah perkembangan membahas tentang aturan mengenai apa yang harus dilakukan oleh manusia saat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak ketika dilahirkan belum mewujudkan aspek moralnya, akan tetapi pada diri anak tersebut mempunyai potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Aspek moral anak merupakan sesuatu yang dapat berkembang. Secara bertahap dia akan mempelajari nilai moral dari lingkungan keluarga yaitu orangtua, kemudian lingkungan sekolah yaitu guru-guru dan juga teman-teman bermain.<sup>8</sup>

Stimulasi pendidikan yang bernilai moral sejak usia dini ini diharapkan pada perkembangan selanjutnya anak akan mampu membedakan baik buruk suatu perbuatan, sehingga anak mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar mereka terhindar dari kenakalan, kriminalitas dan juga mampu menghindari narkoba ketika remaja.<sup>9</sup>

Pam Schiller dan Tamera Bryant mengungkapkan bahwa jika meninggalkan pelajaran mengenai nilai moral maka suatu negara akan beresiko kehilangan sebagian kedamaian dari budaya. Masa anak usia dini merupakan waktu yang tepat dalam menentukan begitu pentingnya perilaku moral kepada anak atau bagi masa depannya agar kehidupan anak dapat dijalani dengan baik. Masa usia dini merupakan masa yang baik untuk perkembangan moral kepada anak, dengan memberitahukan kepada anak tentang bagaimana cara menjadi manusia yang baik, yaitu dengan memberi pemahaman tentang perilaku baik yang harus dilaksanakan dan tentang perilaku buruk yang harus dihindari.<sup>10</sup>

Menurut Ahmad Nawawi, pendidikan moral kepada anak sangat penting karena anak merupakan generasi penerus bangsa, agar kualitas hidup semakin meningkat.<sup>11</sup> Dengan pendidikan moral kepada anak, diharapkan seiring pertumbuhan dan perkembangan, anak dapat berperilaku dalam kehidupan sehari-harinya sesuai dengan nilai-nilai moral yang telah dijunjung tinggi oleh

---

<sup>7</sup> Andi Saputro, "Hubungan Bermain Game Online Dengan Risiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja Kelas Viii Smp N 11 Kota Magelang," 2020.

<sup>8</sup> Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*.

<sup>9</sup> Saputro, "Hubungan Bermain Game Online Dengan Risiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja Kelas Viii Smp N 11 Kota Magelang."

<sup>10</sup> Pamela Byrne Schiller Dan Tamera Bryant, *The Values Book: Teaching 16 Basic Values To Young Children* (Gryphon House, Inc., 1998).

<sup>11</sup> Ahmad Nawawi, "Pentingnya Pendidikan Nilai Moral Bagi Generasi Penerus," *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 16, No. 2 (2011): 119–33.

masyarakat berdasarkan hukum-hukum Islam. Namun demikian, fakta di TK RA. Darul Fazri pada kelompok B usia 5-6 tahun berdasarkan hasil observasi pendahuluan pada tanggal 29 Juli 2019, menunjukkan bahwa perkembangan moral anak belum berkembang dengan optimal. Terdapat beberapa anak yang berbicara kasar kepada temannya, bahkan masih ada beberapa anak makan dan minum sambil berjalan. Hasil wawancara dengan salah seorang wali kelas di sekolah tersebut menunjukkan perkembangan perilaku moral anak belum berkembang dengan baik, ditandai banyaknya anak tidak mengucapkan salam ketika masuk dan keluar kelas, anak jarang mengajak salaman gurunya ketika datang dan menjelang pulang sekolah, anak juga sering tidak mengucapkan terima kasih ketika mendapatkan sesuatu, beberapa anak juga tidak menunjukkan sikap tanggung jawab seperti tidak mengembalikan mainan yang sudah digunakan ke tempat semula, serta tidak sabar menunggu giliran.

Beberapa pakar mengatakan, untuk mengembangkan perilaku moral anak usia dini adalah melalui aktivitas bermain.<sup>12</sup> Menurut Wiyana, bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi, karena bermain merupakan kebutuhan anak. Beberapa pakar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain, bahkan beberapa ahli psikologi perkembangan anak sering mengatakan bahwa anak belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Untuk mengembangkan dan membentuk perilaku moral anak, maka guru dapat melakukannya melalui permainan. Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan permainan ular tangga Islami pada anak.<sup>13</sup>

Permainan ular tangga Islami adalah aktivitas yang menyenangkan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih dengan menggunakan media spanduk dan kartu. Permainan ular tangga terdapat kotak-kotak besar serta gambar tangga dan ular yang di dalamnya mengandung konsep materi nilai-nilai moral yang akan menstimulasi perilaku moral anak. Ular tangga Islami adalah permainan yang mudah dilakukan oleh anak-anak, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.<sup>14</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *posttest control group pretest* design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak pada

---

<sup>12</sup> Khadijah Dan Sitompul, "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam."

<sup>13</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.

<sup>14</sup> Neni Sri Nurhayani, Maria Hidayanti, Dan Syafa'atun Nahriyah, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Mau'izhoh* 3, No. 1 (24 Agustus 2021): 49, <https://doi.org/10.31949/Am.V3i1.3281>.

TK RA. Darul Fazri yang berjumlah 24 orang yang terbagi ke dalam 4 kelas (kelas A, B1, B2, dan B3). Jumlah sampel adalah sebanyak 24 orang. Teknik pengambilan sampel dengan Sampling Jenuh, dimana semua jumlah populasi dijadikan sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

## HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah mengenai permainan ular tangga yang dikutip dari yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum Masehi dengan nama “Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)”. Berkaitan dengan hal tersebut maka permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dengan nama Moksha Patamu.

Permainan ular tangga di India juga dikenal dengan nama Leela. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali. Permainan ini dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 Permainan ini masuk ke Amerika, tokoh yang mengenalkan permainan ini adalah Milton Bradley dan diberi nama “Snakes and Ladders” yang berarti ular Tangga.<sup>15</sup>

### Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani oleh pemainnya. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>16</sup>

Ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejuta-kejutan tidak terduga saat memainkannya. Dengan demikian, penulis memiliki gagasan untuk menggunakan media “Ular Tangga Karakter” atau ular tangga karakter yang merupakan inovasi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi agar dapat dijadikan sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Andi Sitti Hartika, Ahmad Afiif, Dan Besse Marjani Alwi, “Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata,” *Nanaeke: Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 3, No. 1 (2020): 18–27.

<sup>16</sup> Sri Handayani, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Iain Batusangkar*, 2021.

<sup>17</sup> Irfan Irfan, Jarkawi Jarkawi, Dan Eka Sri Handayani, “Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier,” *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 3, No. 2 (2020): 79–87.

Mufliha et al. menyatakan ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejutakejutan tidak terduga saat memainkannya.<sup>18</sup>

Permainan ular tangga merupakan permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini mudah untuk dibawa karena hanya berupa selembar karton atau papan dan kemudia bidak, dadu dan juga pengocok dadu. Permainan ini juga mudah dimengerti karena peraturan permainannya tidak sulit untuk dipahami oleh pemula. Jadi, permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, dibagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya

Media Permainan Ular Tangga merupakan sarana belajar berupa aktivitas atau permainan yang menyenangkan berbentuk papan permainan tradisional ular tangga yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih diatas sebuah kotak bergambar ular dan tangga yang mampu membantu mengembangkan intelektual, sosial, moral, emosional serta fisik.<sup>19</sup>

Minat Belajar merupakan kondisi seseorang mampu menerima pengetahuan serta pengalaman dengan ditandai adanya ketertarikan untuk mencari tahu dan mempelajari tentang materi, memperhatikan suatu pembelajaran dengan konsisten secara senang hati tanpa adanya paksaan sehingga siswa mau berpartisipasi dalam pembelajaran. Pendidikan Agama Islam adalah upaya menyiapkan peserta didik melalui bimbingan berdasarkan hukum dan ajaran islam untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani ajaran agama islam agar terbentuk pribadi yang sempurna budi pekertinya (akhlaknya) dibarengi dengan tuntunan menghormati penganut agama lain demi terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa.<sup>20</sup>

### **Karakteristik Permainan Ular Tangga**

Ular tangga termasuk media permainan, permainan adalah setiap yang berinteraksi antara satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

1. Adanya pemain-pemain.
2. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

---

<sup>18</sup> Septiana Eka Mufliha Dkk., "Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter Pada Anak Usia Pendidikan Dasar," *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional* 1, No. 1 (2018): 217–19.

<sup>19</sup> Irfan, Jarkawi, Dan Handayani, "Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier."

<sup>20</sup> Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto sangat berfungsi dalam menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, bahwa media berbentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.<sup>21</sup>

Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak - petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa Perilaku moral anak di TK RA. Darul Fazri pada kelas eksperimen yakni Pre-test diperoleh bahwa, berada pada kategori Sangat Tinggi sebanyak 1 orang dengan rentang nilai 24-27 atau 4,16%, kategori Tinggi sebanyak 7 orang atau 29,16 % dengan rentang nilai 20-23, kategori Sedang sebanyak 13 orang dengan rentang nilai 16-19 atau 54,16%, kategori Rendah sebanyak 3 orang dengan rentang nilai 12-15 atau 12,5%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa perilaku moral anak pretest (kelas eksperimen) terhadap perilaku moral anak berada pada kategori Sedang karena jumlah persentasenya sebesar 54,16% dengan rentang nilai 16-19.

Hasil Post-test diperoleh bahwa, 7 orang berada pada kategori Sangat Tinggi dengan rentang nilai 37-39 atau 29,16 %, kategori Tinggi sebanyak 11 orang atau 45,83 % dengan rentang nilai 34-36, kategori Sedang sebanyak 3 orang atau 12,5 % dengan rentang nilai 31-33, kategori Rendah sebanyak 3 orang atau 12,5 % dengan rentang nilai 28-30. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa perilaku moral anak posttest (kelas eksperimen) terhadap permainan ular tangga Islami pada kelompok B TK RA. Darul Fazri berada pada kategori Tinggi dan signifikan karena jumlah persentasenya 45,83 % dengan rentang nilai 34-36.

Hasil analisis pada pengujian statistik inferensial yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis  $t_{hitung}$  ( $t_0$ ) = 12,06 > dari  $t_{tabel}$  yakni 2,07. Karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (12,06 > 2,07) Jadi,  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di

---

<sup>21</sup> Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Sekolah Dasar."

terima, artinya terdapat pengaruh permainan ular tangga Islami terhadap perilaku moral anak pada kelompok B TK RA. Darul Fazri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga Islami dapat mengembangkan perilaku moral anak pada kelompok B TK RA. Darul Fazri. Permainan ular tangga Islami yang dilakukan juga sangat mampu menciptakan suasana belajar menjadi kreatif dan menyenangkan.

Ular tangga Islami mampu membuat perilaku moral anak menjadi lebih baik, karena permainan ular tangga Islami mengandung nilai-nilai moral yang akan memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai perilaku yang baik atau yang yang tidak baik. Beberapa nilai moral atau indikator pencapaian perkembangan moral anak yang diambil sesuai dengan permasalahan yang ada pada TK tersebut, yaitu: Ular tangga Islami mampu membuat perilaku moral anak menjadi lebih baik, karena permainan ular tangga Islami mengandung nilai-nilai moral yang akan memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai perilaku yang baik atau yang tidak baik.

Beberapa nilai atau indikator pencapaian perkembangan moral anak yang diambil sesuai dengan permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, yaitu bersikap sopan, hormat, menjaga kebersihan diri dan menjaga kebersihan lingkungan Indikator sopan, terbagi empat perilaku yang diukur antara lain: Pertama, anak mampu berbahasa sopan dan santun: salah satu nilai moral anak dalam permainan ular tangga Islami ini yaitu anak mampu berbahasa sopan dan santun. Permainan ini anak mampu memahami perilaku baik yang harus dilaksanakan dan perilaku buruk yang harus dihindari.

Berdasarkan pada kotak 16 yang kartunya bertulis “anak yang suka berbicara sopan santun mendapatkan kesempatan menaiki tangga”, jadi ketika anak berhenti pada kotak 16, anak akan paham bahwa ketika anak berbicara sopan santun merupakan perbuatan yang baik, sehingga pada kotak tersebut memberi kesempatan untuk menaiki tangga. Oleh karena itu, permainan ini salah satu cara untuk mengembangkan perilaku moral anak. Salah satunya yaitu sifat sopan dan santun, dalam ajaran Islam sangat dianjurkan untuk memiliki sifat sopan dan santun,l. Hal tersebut telah dijelaskan dalam al-Qur’an dan Hadits Nabi bahwa santun merupakan salah satu keindahan jiwa dan akhlak tertinggi yang menjadikan manusia berada pada kesempurnaan budi pekerti. Diriwayatkan dari Aisyah ra, Rasulullah saw bersabda, yang artinya “Sesungguhnya Allah Maha Lemah Lembut yang mencintai kelembutan. Dan Allah memberikan pada kelembutan yang tidak Dia berikan pada kekerasan, dan tidak pula Dia berikan pada selainnya.” (HR.Muslim).

Kedua, mengucapkan terima kasih ketika mendapatkan sesuatu: salah satu nilai moral anak dalam permainan ular tangga Islami ini yaitu “mengucapkan terima kasih ketika mendapatkan sesuatu”, Salah satu pembiasaan yang harus ditanamkan kepada anak yaitu membiasakan anak mengucapkan “terima kasih” ketika mendapatkan sesuatu, selaras yang dikatakan oleh Rinda dalam penelitian Afifah, dkk, bahwa orang tua atau seorang pendidik harus mengingatkan anak untuk



selalu mengucapkan “teima kasih” ketika diberi atau mendapatkan kebaikan dari orang lain. Nilai moral ini dalam penelitian ini, terdapat pada kotak 7, ketika anak berhenti berjalan pada kotak tersebut, maka anak diberikan pemahaman tentang pentingnya “ucapan terima kasih” saat mendapatkan kebaikan.

Ketiga, makan dalam keadaan duduk: salah satu nilai moral anak dalam permainan ular tangga Islami ini yaitu makan dalam keadaan duduk. Pada permainan ini, pada kotak 19 yang kartunya bertulis “anak yang suka makan sambil berjalan, harus turun mengikuti ular”, apabila anak berhenti berjalan pada kotak tersebut, anak akan paham bahwa makan sambil berjalan adalah termasuk perilaku yang buruk, karena pada kotak tersebut anak diharuskan turun mengikuti ular, sehingga dalam kehidupan sehari-hari anak akan berusaha untuk tidak melakukan perbuatan tersebut, sehingga dengan permainan ini perilaku moral anak akan lebih baik dari sebelumnya.

Keempat, minum dalam keadaan duduk: permainan ular tangga Islami ini terdapat nilai moral anak yaitu “minum dalam keadaan duduk”, nilai moral ini terdapat pada kotak 17. Ketika anak berhenti berjalan pada kotak tersebut, guru memberikan pemahaman mengenai pentingnya minum dalam keadaan duduk, dan anak diminta untuk mempraktekkannya. Pada permainan ini memberikan pembelajaran yang baik kepada anak, bertujuan agar anak terbiasa minum dalam keadaan duduk. Kebiasaan ini akan menjadi karakter, karakter ini sudah dianjurkan dalam ajaran Islam sesuai dengan petunjuk Nabi saw. dalam masalah minum, tidaklah minum sambil berdiri. Diriwayatkan oleh Muslim dari hadits Abu Hurairah ra. Ia berkata bahwa Nabi saw. Bersabda yang artinya “janganlah salah seorang diantara kalian itu minum dengan berdiri. Barangsiapa yang lupa maka hendaklah dia memuntahkannya”.<sup>22</sup>

Indikator hormat, terbagi beberapa perilaku yang diukur antara lain: Satu, mengucapkan salam sebelum masuk kelas dan keluar kelas: pada permainan ular tangga Islami ini terdapat pembelajaran nilai moral yaitu “mengucapkan salam sebelum masuk kelas” terdapat pada kotak 3 dan “mengucapkan salam sebelum keluar kelas” terdapat pada kotak 4. pada permainan ini, ketika anak berhenti berjalan pada kotak tersebut, anak akan mempraktekkan nilai moral tersebut sesuai yang tertulis pada kartu tersebut dalam kotak itu, sehingga anak akan mampu membiasakan diri mengucapkan salam sebelum masuk dan keluar kelas. Oleh karenanya itu dengan permainan ini perilaku moral anak lebih berkembang dari sebelum anak melakukan permainan ular tangga Islami ini.

Kedua, menyalami tangan guru sebelum masuk kelas dan keluar kelas: nilai moral yang ada dalam permainan ular tangga Islami ini yaitu “menyalami tangan guru sebelum masuk kelas” terdapat pada kotak 9 dan “menyalami tangan guru sebelum keluar kelas” terdapat pada kotak 14.

---

<sup>22</sup> Hartika, Afif, Dan Alwi, “Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata.”

Permainan ini, anak diminta untuk mempraktekkan nilai moral tersebut apabila dia berhenti berjalan pada kotak itu, sehingga anak juga membiasakan melakukan hal tersebut setelah melakukan permainan ular tangga Islami dalam kehidupannya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Menyalami tangan guru sebelum masuk kelas dan keluar kelas adalah suatu bentuk kehormatan kepada guru. Dalam buku tentang “Pendidikan Anak dalam Islam” menjelaskan bahwa hendaknya seorang murid harus mengetahui kewajibannya terhadap gurunya yaitu hendaknya seorang murid ketika melihat gurunya harus dengan sikap hormat dan tahu bahwa kedudukan seorang guru lebih tinggi kedudukannya, sehingga dengan sikap tersebut akan lebih mudah untuk mengambil manfaat dari gurunya.

Ketiga, sabar menunggu giliran: salah satu nilai moral anak dalam permainan ular tangga Islami ini yaitu “sabar menunggu giliran”. Jadi berdasarkan pada kotak 11 yang kartunya bertulis “anak yang sabar dalam menunggu giliran mendapatkan kesempatan menaiki tangga”, jadi ketika anak berhenti pada kotak 11, anak akan paham bahwa ketika anak sabar dalam menunggu giliran merupakan perbuatan yang baik, karena pada kotak tersebut mendapatkan kesempatan untuk menaiki tangga. Oleh karenanya itu dengan permainan ular tangga Islami ini mampu memberikan pengaruh baik terhadap perilaku moral pada anak.

Indikator menjaga kebersihan, terbagi beberapa perilaku yang diukur, antara lain: Satu, menjaga kebersihan diri, yaitu mencuci tangan sebelum makan dan setelah makan: permainan ular tangga Islami ini, anak akan mampu membedakan tentang perilaku baik dan buruk, karena permainan ini ada contoh perilaku baik yang mendapatkan kesempatan menaiki tangga dan ada contoh perilaku buruk yang harus turun mengikuti ular. Salah satunya dapat dilihat yaitu pada kotak 12 yaitu tentang perilaku buruk “anak yang tidak mencuci tangan sebelum makan dan setelah makan, harus turun mengikuti ular”, jadi ketika anak berhenti berjalan pada kotak tersebut, maka anak akan turun mengikuti ular, sehingga anak akan paham ketika tidak mencuci tangan sebelum makan dan setelah makan adalah suatu perilaku tidak baik. Mencuci tangan sebelum makan dan setelah makan termasuk Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat merupakan bagian dari kemampuan dasar nilai agama dan moral. Perilaku tersebut diharapkan agar dapat diterapkan ketika anak masih dalam usia dini, melalui pemberian contoh yang baik sehingga menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-harinya.

Kedua, menjaga kebersihan lingkungan, yaitu merapikan mainan setelah bermain: merapikan mainan setelah bermain termasuk menjaga kebersihan lingkungan. Menjaga kebersihan lingkungan termasuk perilaku moral. Perilaku moral ini terdapat pada kotak 2 yaitu “anak yang suka merapikan mainan setelah bermain mendapatkan kesempatan menaiki tangga”, jadi ketika anak berhenti berjalan pada kotak tersebut, anak akan mendapatkan kesempatan menaiki tangga, dan anak akan paham bahwa merapikan mainan setelah bermain termasuk perilaku yang baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan bahwa perilaku moral anak sebelum melakukan permainan ular tangga Islami pada kelompok B di TK RA. Darul Fazri perlu untuk dikembangkan lagi. Namun setelah melakukan permainan ular tangga Islami, perilaku moral anak pada kelompok B TK RA. Darul Fazri telah terdapat peningkatan. Jadi, permainan ular tangga Islami telah memberikan pengaruh positif untuk mengembangkan perilaku moral anak pada kelompok B TK Darul Fazri.

Hasil penelitian pada tahap defenisi menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media dalam pembelajaran PAI, maka peneliti merancang media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media ini juga disesuaikan dengan silabus.

## SARAN

### 1. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri di rumah.

### 2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengembangkan bahan ajar seperti ini.

### 3. Bagi peneliti

Masih perlu adanya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran Teori Bermain dan Pembuatan Alat Permainan Anak Usia Dini

## DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Sri. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Sekolah Dasar." *Iain Batusangkar*, 2021.
- Hartika, Andi Sitti, Ahmad Afif, Dan Besse Marjani Alwi. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata." *Nanaeke: Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 3, No. 1 (2020): 18–27.
- Irfan, Irfan, Jarkawi Jarkawi, Dan Eka Sri Handayani. "Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier." *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 3, No. 2 (2020): 79–87.
- Khadijah. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- . *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Khadijah, Khadijah, Dan Lasma Roha Sitompul. "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam." *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 4, No. 2 (2020): 63–68.
- Mirawati, Mirawati, Dan Rini Nugraha. "Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2017): 13–27.

- Khadijah, Fadilah Sani, Alia Rohali, Septi Ayu Harahap : Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat di RA. Darul Fazri
- Mufliha, Septiana Eka, Khusnul Khotimah, Elvy Ulfiatul Masrurah, Dan Antuni Wiyarsi. "Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter Pada Anak Usia Pendidikan Dasar." *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional* 1, No. 1 (2018): 217–19.
- Nawawi, Ahmad. "Pentingnya Pendidikan Nilai Moral Bagi Generasi Penerus." *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 16, No. 2 (2011): 119–33.
- Nurhayani, Neni Sri, Maria Hidayanti, Dan Syafa'atun Nahriyah. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Mau'izhoh* 3, No. 1 (24 Agustus 2021): 49. <https://doi.org/10.31949/Am.V3i1.3281>.
- Saputro, Andi. "Hubungan Bermain Game Online Dengan Risiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja Kelas Viii Smp N 11 Kota Magelang." 2020.
- Schiller, Pamela Byrne, Dan Tamera Bryant. *The Values Book: Teaching 16 Basic Values To Young Children*. Gryphon House, Inc., 1998.
- Simahate, Salpina. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Sains Anak Kelompok B Di Ra Darul Fazri Desa Laut Dendang Ta 2018/2019." *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 5, No. 2 (2019): 117–29.