ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan "UTAMI" Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Al-Hidayah Ringinanom 01" ini ditulis oleh Siti Suhaillah, NIM. 126206211023, dengan pembimbing Dr. Hj. Nurul Hidayah, M.Ag.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga Islami, Perilaku Moral, Anak Usia 4-5 Tahun.

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan yang menunjukkan bahwa banyak anak usia dini yang belum mencapai indikator perkembangan moral secara optimal, seperti masih bersikap egois, kurang sopan, dan belum mampu menunjukkan sikap tolong-menolong. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif melalui media permainan, salah satunya adalah permainan "UTAMI" Ular Tangga Islami, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memuat nilai-nilai moral Islami yang dapat memperkuat pembentukan karakter anak sejak usia dini.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan "UTAMI" Ular Tangga Islami terhadap perilaku moral anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01. Permainan "UTAMI" dirancang sebagai permainan edukatif yang mengintegrasikan nilai-nilai moral Islami ke dalam setiap petak permainan, sehingga anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar menerapkan nilai-nilai akhlak mulia.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* tipe *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01 yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi perilaku moral yang disusun berdasarkan indikator perkembangan moral anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji t *(independent sample t-test)* dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan "UTAMI" dengan kelompok kontrol. Nilai signifikansi pada uji t menunjukkan hasil < 0,05 yang berarti Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan "UTAMI" berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan perilaku moral anak usia 4–5 tahun. Permainan ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the Islamic Snake and Ladder Game "UTAMI" on the Moral Behavior of Children in Children Aged 4-5 Years in Kindergarten Al-Hidayah Ringinanom 01" was written by Siti Suhaillah, NIM. 126206211023, with supervisor Dr. Hj. Nurul Hidayah, M.Ag.

Keywords: Islamic Snake and Ladder Games, Moral Behavior, Children Aged 4-5 Years.

The research in this thesis is motivated by reality in the field shows that many early childhood children have not achieved optimal indicators of moral development, such as still being selfish, less polite, and not being able to show a helpful-helping attitude. This can be due to the lack of learning media that is fun and in accordance with the characteristics of early childhood. Therefore, an educational approach is needed through game media, one of which is the game "UTAMI" Snake and Ladder Islami, which is not only fun but also contains Islamic moral values that can strengthen the formation of children's character from an early age.

The purpose of this research is to determine the influence of the Islamic Snake and Ladder game on the moral behavior of children aged 4-5 years at Al-Hidayah Ringinanom 01 Kindergarten. The "UTAMI" game is designed as an educational game that integrates Islamic moral values into each game plot, so that children not only play, but also learn to apply noble moral values.

This research methoduses a quantitative approach with a *quasi-experimental* method of - *control group design*. The subjects of the study were 4-5 years old at Al-Hidayah Ringinanom 01 Kindergarten which was divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The instrument used was a moral behavior observation sheet compiled based on indicators of children's moral development. The data collection technique was carried out through *pre-test* and *post-test*, while the data analysis technique used normality, homogeneity, and t-test (independent sample t-test) test with the help of *SPSS 22.0 for windows.*

The results showed that there was a significant difference between the experimental group that was given the "UTAMI" game treatment and the control group. The significance value on the t-test shows a result of < 0.05 which means that Ha is accepted. Thus, it can be concluded that "UTAMI" games have a positive and significant effect on improving the moral behavior of children aged 4–5 years. This game has proven to be effective as a contextual and fun learning medium in instilling moral values in early childhood.

خلاصة

أُعِدَّت هذه الرسالة بعنوان "تأثير لعبة «أوتامي» السلم والثعبان الإسلامية على السلوك الأخلاقي للأطفال في سنّ أربع إلى خمس سنوات في روضة الهداية رينغينانوم ٠١"، من قِبَلِ الطالبة سيتي سهيلاه، رقم القيد ١٢٦٢٠٦٢١١٠٢٣، تحت إشراف الدكتورة نُر الحداية، ماجستير في الشريعة.

الكلمات المفتاحية :لعبة السلم والثعبان الإسلامية، السلوك الأخلاقي، الأطفال في سنّ أربع إلى خمس سنوات.

انطلقت هذه الدراسة من الواقع الميداني الذي يُظهِر أنّ كثيرًا من أطفال المرحلة المبكرة لم يحققوا مؤشرات النمو الأخلاقي بشكل أمثل، مثل التصرّف بأنانية، وعدم الأدب، وعدم القدرة على إظهار روح التعاون. وقد يعود ذلك إلى نقص الوسائل التعليمية الممتعة والمناسبة لخصائص هذه الفئة العمرية. لذا، فهناك حاجة إلى منهج تعليمي باستخدام الوسائل التربوية، ومن بينها لعبة "أوتامي" التي تجمع بين التسلية والقيم الأخلاقية الإسلامية، مما يعزز بناء شخصية الطفل منذ الصغر.

وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير لعبة "أوتامي" السلم والثعبان الإسلامية على السلوك الأخلاقي للأطفال في سنّ أربع إلى خمس سنوات في روضة الهداية رينغينانوم ٠١. صُمِّمَت هذه اللعبة التربوية لتدمج القيم الأخلاقية الإسلامية في كل خانة من خاناتها، حتى يتعلّم الطفل أثناء اللعب تطبيق الأخلاق الحميدة.

وقد استُخدم في هذه الدراسة المنهج الكمي، مع تصميم شبه تجريبي من نوع المجموعتين غير المتكافئتين. شملت العينة أطفالًا في سنّ أربع إلى خمس سنوات، قُسِموا إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. أما الأداة المستخدمة فهي استمارة ملاحظة السلوك الأخلاقي المبنية على مؤشرات تطور السلوك الأخلاقي لدى الأطفال. جُمعت البيانات من خلال اختبار قبلي وبعدي، وتم تحليلها باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، اختبار التجانس، حساب درجة الكسب، واختبار (ت) للاستقلال بمساعدة برنامج سفسس الإصدار ٢٢، لنظام وندوز.

وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، حيث حصلت المجموعة التي تلقت العلاج باللعبة على نتائج أفضل. وبيّنت نتيجة اختبار (ت) أنّ القيمة الاحتمالية أقل من ٠,٠٥، مما يعني قبول الفرضية البديلة. وبذلك، يمكن الاستنتاج أنّ لعبة "أوتامي" لها تأثير إيجابي ودالّ في تحسين السلوك الأخلاقي للأطفال في سنّ أربع إلى خمس سنوات، وتُعتَبَر وسيلة تعليمية فعّالة وسياقية وممتعة لغرس القيم الأخلاقية في نفوس الأطفال منذ الصغر.