

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era perkembangan global saat ini, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Pendidikan bukan hanya ditujukan untuk mencerdaskan anak secara intelektual, tetapi juga harus mampu mengembangkan potensi spiritual, sosial, dan moral sejak usia dini.³ Hal ini penting mengingat anak usia dini berada pada fase perkembangan yang sangat pesat dan menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter di masa depan. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), karena pada periode ini seluruh aspek perkembangan, baik kognitif, sosial, emosi, maupun moral, berkembang dengan sangat cepat dan sangat peka terhadap stimulasi dari lingkungan sekitar.⁴

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam memberikan rangsangan pendidikan yang tepat, termasuk pendidikan nilai moral dan agama. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini

³ Abd Rahman et al., Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): hal. 2.

⁴ NGAMY Lestari, Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga 'Widya Suputra' Berbasis Tri Hita Karana, *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (2021). hal. 22.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32629>.

merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵ Dalam praktiknya, PAUD terbagi ke dalam tiga jalur layanan, yaitu jalur formal (TK dan RA), jalur nonformal (Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak), dan jalur informal (keluarga dan lingkungan masyarakat).⁶

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang belum mencapai indikator perkembangan nilai moral dan agama secara optimal. Fenomena seperti sikap egois, tidak mau menolong teman, suka mengejek, berbohong, tidak sopan, dan tidak menghormati orang tua masih banyak ditemui dalam keseharian anak. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurang tepatnya pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada anak. Anak usia dini cenderung belajar melalui hal-hal yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas bermain.

Dalam hal ini, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan

⁵ Djamila Lasaiba, Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Lingkar Kampus Iain Ambon. *FIKRATUNA: Jurnal Pendidikan & Pemikiran Islam* 8, no. 2 (2018). hal. 80.

⁶ Nurul Maziyyatul Hasanah, Penyelenggaraan Jalur Pendidikan Formal dan Nonformal: Studi Kasus di PAUD Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no. 2 (2019). hal 84.

motivasi belajar, minat, serta memperjelas penyampaian materi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁷

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif yang dipakai dalam membantu proses perkembangan aspek kognitif yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dll.⁸ Permainan edukasi dapat menunjang proses pendidikan dan unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. APE tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan moral. Khobir menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mendidik, yang dapat berupa kegiatan bongkar pasang, menyusun, merangkai, hingga permainan kelompok. Namun setiap permainan yang

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). hal. 15-16.

⁸ Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh, Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-Paud Turnojoyo*, Vol 1 No 2 (Oktober 2014), hal. 105.

diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri.⁹

Salah satu bentuk APE yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai moral kepada anak usia dini adalah permainan ular tangga Islami, atau yang disebut dengan “UTAMI” Ular Tangga Islami. Permainan ini dimodifikasi dari permainan ular tangga konvensional dengan menambahkan nilai-nilai moral di setiap petak permainan. Anak yang memainkan permainan ini akan mendapatkan tantangan atau tugas yang berkaitan dengan akhlak terpuji, seperti, mengucapkan salam, menolong teman, menunggu giliran, dan lain sebagainya. Dengan demikian, anak tidak hanya terlibat dalam permainan yang menyenangkan, tetapi juga secara tidak langsung belajar tentang perilaku yang baik.

Objek dalam penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01. Anak pada usia ini sedang berada dalam fase perkembangan kognitif dan moral yang sangat pesat. Oleh karena itu, pendekatan yang menyenangkan dan sesuai perkembangan anak menjadi kunci keberhasilan dalam pendidikan moral. Melalui penggunaan media permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif kepada anak.

⁹ Nina Veronica, Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Pedagogi, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No 2 (2018). hal. 52.

Kolaborasi antara media permainan sebagai variabel bebas (X) dan perkembangan moral anak sebagai variabel terikat (Y) menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini tidak hanya menilai keefektifan permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami dalam mengembangkan aspek moral anak, tetapi juga berusaha mengaitkan unsur edukatif dan religiusitas yang terkandung dalam permainan tersebut sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini di era saat ini.

Permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Nugraeni menyatakan bahwa media visual seperti permainan ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, khususnya pada materi yang dianggap sulit.¹⁰ Hal ini diperkuat oleh pendapat Aristoteles yang menyatakan bahwa anak perlu diberi kesempatan bermain sesuai dengan minat dan tahap perkembangannya agar proses belajar menjadi optimal. Jadi sejak awal perkembangannya, anak dikondisikan pada bidang sesuai dengan minatnya, sehingga akan semakin meningkat pengetahuannya akan bidang yang ditekuni kelak.¹¹ Begitu pula menurut Piaget, bermain merupakan alat utama bagi anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan moral, sosial, kognitif, dan emosional.

¹⁰ Moch. Chabib, dkk., Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 7, (2017). hal. 912.

¹¹ A.Martuti, *Mengelola PAUD*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2012). hal. 2.

Perilaku moral tidak terjadi begitu saja tanpa adanya proses pembentukan perilaku yang akan menerjemahkan pemahaman nilai moral ke dalam tindakan. Pembentukan perilaku ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal, yaitu menanamkan pembiasaan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai moral sehingga dalam kehidupan anak sesuai dengan nilai-nilai yang telah dijunjung tinggi oleh masyarakat, menjadikan anak yang matang dan mandiri, menanamkan pribadi yang baik, membantu anak untuk membedakan perilaku yang baik dan buruk, dan menjadi pribadi yang anggun. Selain itu, agar anak juga berusaha menyadari untuk menghindari perilaku yang tercela.¹²

Salah satu lembaga yang telah menerapkan media pembelajaran berbasis permainan adalah TK Al-Hidayah Ringinanom 01. Di sekolah ini, permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami mulai dikenalkan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada anak usia dini, khususnya anak usia 4–5 tahun. Namun, dalam praktiknya masih terdapat tantangan, seperti keterbatasan pemahaman guru dalam memaksimalkan media, kurangnya kolaborasi dengan orang tua dalam menanamkan nilai moral secara berkelanjutan di rumah, serta belum optimalnya evaluasi terhadap perkembangan moral anak secara menyeluruh.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memberikan dampak positif terhadap

¹² F Rahamania, dan Kosasih, Perilaku Moral Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak, *JISI*, 1 (1), (2013). hal. 1-8.

perkembangan anak. Namun, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada aspek kognitif, sosial, atau bahasa. Penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami terhadap perkembangan moral anak usia dini masih sangat terbatas. Meskipun permainan ini memiliki potensi besar, tantangan dalam pengimplementasiannya di sekolah dan pemahaman orang tua mengenai manfaat permainan berbasis pendidikan moral masih menjadi kendala. Inilah yang menjadi kesenjangan penelitian (*research gap*) dan menjadi landasan bagi peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami terhadap perkembangan moral anak usia dini, khususnya pada anak usia 4–5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan anak dalam membentuk karakter moral yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami terhadap Perkembangan Moral Anak Pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01”**, dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk menanamkan nilai-nilai moral.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan perilaku moral anak usia dini masih belum berkembang secara optimal.
2. Perkembangan teknologi gadget mempengaruhi kurangnya sifat religius anak usia dini.
3. Kurangnya media pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan perkembangan nilai moral anak.
4. Kurangnya kebutuhan akan media pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan.
5. Kurangnya peran orang tua dalam pendidikan moral anak.
6. Banyaknya pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan moral anak terutama pengaruh lingkungan sekitar anak, baik keluarga, sekolah, maupun teman sebaya.
7. Pentingnya menanamkan nilai-nilai moral sejak dini
8. Kurangnya variasi metode pembelajaran

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dapat diperjelas dan dipermudah dengan adanya Batasan Masalah. Adapun Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan “UTAMI” ular tangga islami dalam meningkatkan perilaku moral pada anak.

2. Objek penelitian adalah perkembangan perilaku moral anak melalui permainan “UTAMI” ular tangga islami.
3. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan batasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, dapat diketahui bahwa, rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: “Adakah pengaruh yang signifikan antara permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami terhadap perilaku moral anak usia 4-5 tahun TK Al-Hidayah Ringinanom 01?”

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas maka adapun penelitian ini adalah Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan terhadap permainan “UTAMI” ular tangga islami terhadap perilaku moral anak usia 4-5 tahun TK Al-Hidayah Ringinanom 01.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini yaitu sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan permainan

“UTAMI” Ular Tangga Islami dalam mengenalkan nilai moral pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan penerapan permainan “UTAMI” Ular Tangga Islami dalam mengenalkan perkembangan nilai moral.

b. Bagi Anak:

Membantu anak dalam usaha menggunakan media “UTAMI” Ular Tangga Islami terhadap perkembangan nilai moral.

c. Bagi Sekolah:

Meningkatkan semangat belajar apabila “UTAMI” efektif dalam perkembangan nilai moral anak, untuk itu penggunaan media pembelajaran “UTAMI” Ular Tangga Islami dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai referensi untuk sekolah-sekolah yang lain.

d. Bagi Peneliti Sendiri:

Untuk menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Diaman rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada pengaruh positif dan signifikan dari permainan ular tangga islami terhadap perkembangan moral anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari permainan ular tangga islami terhadap perkembangan moral anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01.

H. Penegasan Variabel

Tujuan adanya penegasan istilah adalah untuk memudahkan memahami judul “Pengaruh Permainan "UTAMI" Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Anak Usia 4-5 Tahun Tk Al-Hidayah Ringinanom 01” serta mencegah timbulnya kesalahan di dalam memahami judul. Adapun penegasan penegasan istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Permainan Ular Tangga

Menurut Kristiani ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat

digunakan sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan nilai moral anak.¹³

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan alternative yang dapat mengembangkan kecerdasan logika anak. Selain itu permainan ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti seperti salah satunya ialah aspek nilai agama dan moral seperti, anak dapat mengenal perilaku sopan santun, hormat, sabar, serta memiliki rasa peduli terhadap lingkungan dan diri sendiri. Pada penelitian ini kegiatan permainan ular tangga menggunakan media ular tangga yang berukuran besar. sehingga anak dapat memainkannya langsung tanpa adanya media lain untuk menjalankan permainan ular tangga (Pion).

b. Perkembangan Nilai Moral

Perkembangan moral yaitu perkembangan yang meliputi akal, pandangan, dan perilaku berdasarkan norma-norma atau kebiasaan pada saat berkomunikasi dengan orang lain.¹⁴ Dengan demikian dapat disimpulkan perkembangan moral adalah tingkah laku dan bagaimana tingkah laku seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun moral yang dimaksud pada penelitian ini adalah

¹³ Dewi Pahwani, Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Anak Bangsa Mandiri Kecamatan Labuhan Deli Serdang, *Jurnal Usia Dini*, Vol. 04 No. 1 (2018). hal. 3.

¹⁴ Andi Widia Putra dkk, *Membangun Moral dan Etika Siswa Sekolah Dasar*, (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020), hal. 6.

moral pada anak usia dini yang memfokuskan pada perilaku sopan, hormat, jujur, tolong menolong, dan saling menghargai terhadap anak yang berusia 4-5 tahun pada kelas A di TK Al-Hidayah Ringinanom 01.

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas maka secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh media “UTAMI” Ular Tangga Islami terhadap perkembangan nilai moral anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Ringinanom 01 adalah sebuah variasi permainan ular tangga yang dikembangkan dengan memasukkan unsur-unsur Islami dalam kontennya. Ini berarti selain elemen permainan yang menyenangkan, terdapat nilai-nilai moral dan ajaran Islam yang disematkan dalam permainan tersebut.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika disini di maksudkan sebagai gambaran dalam pokok bahasan penelitian skripsi, sehingga dapat memudahkan dalam memahami dan mencerna masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun sistematika tersebut yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan dan manfaat penelitian, Hipotesis Penelitian, Penelitian Terdahulu, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan fokus penelitian dari permasalahan satu hingga permasalahan akhir yang terdiri atas: pengertian bermain dan permainan, media ular tangga, dan nilai moral anak usia dini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang Berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian yang di dalamnya mencakup deskripsi data yang di peroleh dan pengujian hipotesis dalam penelitian.

BAB V PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang pembahasan, yang didalamnya berisi tentang pembahasan dari keseluruhan rumusan masalah. Dalam hal ini peneliti telah menjawab dari permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian yang berisi penutup. Bab ini mengemukakan kesimpulan sebagai jawaban atas pertanyaan pertanyaan yang di ajukan dalam pokok

permasalahan dan saran-saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian.