

ABSTRAK

Setyaningsih, Retno, 2025. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah dalam Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Usia Dini Kelompok A di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi, Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Dika Putri Rahayu, M.Pd.

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah, Pembentukan Karakter Sopan Santun, Anak Usia Dini Kelompok A*

Penelitian ini dilatar belakangi pembentukan karakter sopan santun anak usia dini yang mulai luntur di zaman sekarang. Anak yang tidak menghargai orang yang lebih tua, berkata kotor, dan tidak dapat mengontrol diri. Maka dari itu, pentingnya menstimulasi pembentukan karakter sopan santun dengan pengembangan permainan ular tangga akhlakul karimah tentang nilai-nilai sopan santun yang ada di sekitar anak. Permainan ini juga dapat menambah minat anak dalam belajar dengan menyenangkan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) untuk mengembangkan permainan ular tangga akhlakul karimah dalam pembentukan karakter sopan santun anak usia dini. 2) untuk mengetahui kelayakan permainan ular tangga akhlakul karimah dalam pembentukan karakter sopan santun anak usia dini 3) untuk mengetahui kepraktisan permainan ular tangga akhlakul karimah dalam pembentukan karakter sopan santun anak usia dini 4) untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga akhlakul karimah dalam pembentukan karakter sopan santun anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE yang mempunyai tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, instrumen dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul kemudian di analisis, di uji validitas menggunakan V-Aiken dan reliabilitasnya menggunakan *Alpha Cronbach* dengan uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji efektivitas menggunakan uji-t.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Pengembangan permainan ular tangga akhlakul karimah dibuat sesuai dengan kebutuhan dan keadaan yang ada pada realita. 2) Uji kelayakan produk ahli materi meperoleh presentase 100%. Hasil validasi produk ahli media meperoleh hasil 96%. 3) Uji kepraktisan memperoleh hasil 92%. 4) Uji Keefektivitsan dengan uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan pengembangan permainan ular tangga akhlakul karimah dapat menstimulasi pembentukan karakter sopan santun anak usia dini.

ABSTRACT

Setyaningsih, Retno, 2025. Development of the Akhlakul Karimah Snake and Ladder Game in the Formation of Polite Character in Early Childhood Group A at Kindergarten. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Thesis Advisor: Dr. Dika Putri Rahayu, M.Pd.

Keywords: *Akhlakul Karimah Snake and Ladder Game, Character Development of Polite Behavior, Early Childhood Group A*

This study was motivated by the decline in the formation of good manners in early childhood in today's society. Children who do not respect their elders, use foul language, and cannot control themselves. Therefore, it is important to stimulate the formation of good manners through the development of a moral snakes and ladders game about the values of good manners that exist around children. This game can also increase children's interest in learning in a fun way.

The objectives of this study are: 1) to develop a moral values-based snakes and ladders game for the development of polite behavior in young children. 2) to determine the feasibility of the "Akhlakul Karimah" snakes and ladders game in shaping the polite character of young children. 3) to determine the practicality of the "Akhlakul Karimah" snakes and ladders game in shaping the polite character of young children. 4) to determine the effectiveness of the "Akhlakul Karimah" snakes and ladders game in shaping the polite character of young children.

This study uses the Research and Development method with the ADDIE research model, which has the following stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include observation, instruments, and documentation. The collected data were then analyzed, tested for validity using V-Aiken, and tested for reliability using Cronbach's Alpha with normality and homogeneity tests, as well as effectiveness using the t-test.

The results of this study are as follows: 1) The development of the Akhlakul Karimah snakes and ladders game was made in accordance with the needs and conditions that exist in reality. 2) The product feasibility test by subject matter experts obtained a percentage of 100%. The product validation test by media experts obtained a result of 96%. 3) The practicality test yielded a result of 92%. 4) The effectiveness test using the t-test showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that the development of the Akhlakul Karimah Snake and Ladder Game can stimulate the formation of polite behavior in young children.