

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan yang biasa disebut dengan masa *Golden Age*. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sepanjang masa kehidupannya yang berlangsung pada saat anak masih dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia 0-6 tahun. Hurlock menyatakan pada masa usia ini proses perkembangan anak mengakami peningkatan yang optimal.¹ Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai pada saat pembuahan dan berlanjut hingga masa hidup yang melibatkan pertumbuhan fisik pengetahuan dan aspek perasaan.² Proses pertumbuhan dan perkembangan anak dapat diberikan melalui pendidikan langsung dari orang tua maupun melalui lembaga PAUD.

Secara umum pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya dan memiliki ilmu pengetahuan.³ Pendidikan usia dini dimulai pada masa kanak-kanak sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

¹ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1, (Jakarta: Erlangga 1994), h. 7.

² Siti Rahmawati Talango, “Konsep Perkembangan Anak Usia Dini”, *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 01, No.01 2020, h.96.

³ Abd Rahman BP dkk, “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan”, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, Juni 2022, h. 2.

Nasional (pasal 1 butir 14) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia 0-6 tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu anak dalam kesiapan memasuki pendidikan formal.⁴ Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak pada seluruh aspek seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik, seni, dan motorik.⁵

Anak usia dini juga harus diberikan pembinaan dan perhatian agar menjadi anak yang berkualitas, berkarakter, bermoral dan berguna bagi bangsa dan agama. Salah satu dari unsur moral yang perlu dikembangkan adalah karakter sopan santun. Sopan santun merupakan sikap yang patuh, hormat, dan beradab. Sopan santun merupakan norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya bersikap dan berperilaku yang menjunjung tinggi nilai-nilai.⁶ Menanamkan, mengajarkan dan menerapkan akhlak yang baik kepada anak sejak dini sangat penting untuk mempersiapkan mereka ketika dewasa. Bukan hanya pendidikan tinggi untuk melahirkan generasi yang berkualitas namun beretika dan berperilaku baik juga tidak kalah penting.

Menumbuhkan sopan santun tidak terbentuk dengan cepat dan instan karena sopan santun yang baik merupakan bagian dari kepribadian

⁴ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14*, (Jakarta: Depdiknas 2003), h. 3.

⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 22.

⁶ Reza Nur Faizah dkk, “Sikap Sopan Santun Anak Dilihat dari Pola Asuh Orang Tua Tunggal”, *Jurnal Prasasti Ilmu*, Vol. 1, No. 1, 2021, h. 14.

seseorang sehingga perlu waktu untuk membiasakannya.⁷ Sikap sopan santun yang merupakan budaya leluhur kita dewasa ini telah dilupakan sebagian orang. Sikap yang menjunjung nilai-nilai hormat menghormati sesama, yang muda menghormati yang tua, dan yang tua menghargai yang muda tidak lagi kelihatan dalam kehidupan yang serba modern ini.

Dalam kehidupan sehari-hari perilaku sopan santun sangat dibutuhkan dalam menjalin komunikasi atau berinteraksi dengan orang lain.⁸ Hal ini dikarenakan sopan santun merupakan karakter dasar yang dapat mencerminkan baik buruknya perilaku seseorang. Dalam proses pembelajaran saat ini bukan nilai yang saja yang dijadikan acuan tetapi juga perilaku dan sikap anak dalam pembelajaran.⁹ Oleh karena itu penanaman pribadi yang sopan dan santun pada pendidikan di sekolah perlu diterapkan sehingga siswa juga mempunyai kebiasaan yang baik dan dapat diterapkan di manapun mereka berada.

Akhir-akhir ini banyak sekali fenomena yang memperlihatkan keadaan buruk pendidikan Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari rusaknya moral dan pendidikan karakter para siswa Indonesia.¹⁰ Remaja saat ini sedang menuruti kesenangan dan dan sudah tidak lagi menjadi teladan yang baik bagi masyarakat. Mereka lebih berorientasi pada hedonisme

⁷ Dini, J, “Penanaman Sikap Sopan Santun Dalam Budaya Jawa Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2, 2021, hlm. 2059–2070.

⁸ Ratih Widiawati dan Yoyo Zakaria Ansori, “Pentingnya Nilai-nilai Sosial dan Perilaku Sopan Santun pada Siswa”, *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, Volume 2, No 1, 2023, h. 32

⁹ Rosita Sitorus, “Upaya Meningkatkan Sopan Santun Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI”, *Journal of Education Action Research*, Volume 5, No 1, Tahun 2021, h. 11.

¹⁰ Sultan Nazmi Chairul Islam, “Pandanga Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini”, *Dinamika Sosial Budaya*, Vol. 23, No.2, 2021, h. 294.

sehingga hanya sedikit generasi muda yang peka terhadap situasi terkini di masyarakat. Moralitas generasi muda saat ini sangat memprihatinkan, terutama perilaku yang menunjukkan ketidakpedulian, seperti kurang menghargai dan menghormati orang lain. Perubahan moral dan karakter anak yang terjadi ini bukan hanya menjadi tanggung jawab penuh para pendidik, tetapi juga menjadi tanggung jawab dari orang tua.¹¹

Keluarga merupakan lingkungan terdekat yang dimiliki anak. Sebagai unit terkecil dalam masyarakat keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama dalam menanamkan kebiasaan dan perilaku sopan santun yang sesuai dengan aturan masyarakat.¹² Guru memiliki peran penting dalam mendidik dan membimbing siswa. Guru sebagai fasilitator yang berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.¹³ Oleh karena itu guru harus mempunyai peranan besar dalam menerapkan perilaku sopan santun. Dalam menerapkan sikap sopan santun kepada anak guru dapat menggunakan kegiatan-kegiatan yang memiliki kesan moral pada pembiasaan perilaku anak. Pembiasaan sopan santun dapat diterapkan di sekolah dengan cara yang menyenangkan seperti bermain.

Akan tetapi hasil penelitian terdahulu terkait pembentukan karakter sopan santun anak usia dini masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari

¹¹ Ilham Hudi, Hadi Purwanto dkk, “Krisis Moral dan Etika pada Generasi Muda Indonesia” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, Volume 1, Nomor 2, Januari202, h. 234.

¹² Nisfbania Tokolang dkk, “Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak”, *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, Volume 3, Nomor 1, Juli 2022, h. 37.

¹³ Sulistriani dkk, “Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Journal of Elementary School Education*, Vol. 1, No. 2, 2021, h. 57.

beberapa hasil penelitian terdahulu penelitian yang dilakukan oleh Salwa Adillia Ghalda dan Khusnul Laely dengan judul “Penerapan Film Animasi Dalam Meningkatkan Sopan Santun Anak Usia Dini Di Tk Permata Hati Kecamatan Ngluwar”. Sebelum diberi tindakan film animasi prosentase ketuntasan sopan santun masih dikatakan rendah yaitu 54,75%. Ada beberapa indikator yang masih dalam kategori mulai berkembang seperti, masih banyak siswa yang sulit untuk mengucapkan maaf, terima kasih dan meminta pertolongan. Siswa juga masih berbicara sendiri ketika guru sedang menjelaskan dan berani menyela pembicaraan guru.

Setelah diberi tindakan berupa film animasi hasil penelitian ini adalah sopan santun siswa sopan santun siswa kelompok B mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 14,59%. Terlihat dari prosentase siswa, mayoritas mendapatkan berkembang sangat baik (BSH). Nilai prosentase pada siklus 2 mampu mencapai nilai minimum yang ditentukan peneliti (75%) dan masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).¹⁴

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Minarni dkk dengan judul “Menanamkan Moral Sejak Dini Melalui Buku Bergambar Pilar Karakter Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari, Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar”. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan hasil kegiatan di kategorikan mulai berkembang 6 orang anak (28,57%) yang dikategorikan mulai

¹⁴ Salwa Adillia Ghalda dan Khusnul Laely, “Penerapan Film Animasi Dalam Meningkatkan Sopan Santun Anak Usia Dini Di Tk Permata Hati Kecamatan Ngluwar”, *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 2023.

berkembang, dan 14 orang anak (0,7%) yang dikategorikan belum berkembang. Hal ini terjadi karena strategi pembelajaran masih klasikal. Pada Siklus II kriteria penilaian sudah mencapai indikator yang ditentukan yakni antara 65% - 75% bahkan sudah melebihi kriteria sehingga siklus dinyatakan berhenti. Dilihat dari persentase pada siklus I dan siklus II dengan cara penerepan yang berbeda, yaitu siklus I dengan cara klasikal dan siklus II dengan cara kelompok. Dari dua cara tersebut dapat dilihat bahwa pada siklus II dengan cara kelompok lebih efektif untuk menanamkan moral anak usia dini daripada cara klasikal.¹⁵

Kemudian penelitian pembentukan karakter sopan santun juga dilakukan oleh Dewi Yuliana dkk dengan judul “Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Melalui Pola Asuh Keluarga”. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Desa Sitirejo, peranan keluarga dalam membentuk karakter sopan santun anak masih kurang maksimal karena orang tua yang sibuk bekerja. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan masih ada beberapa anak yang kurang menghargai dan menghormati guru maupun orang yang lebih tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam memberikan bentuk pengasuhan di Desa Sitirejo dengan pola asuh demokratis yang membuat anak berperilaku sopan santun dengan baik, pola asuh otoriter membuat anak berperilaku sopan santun dengan sangat baik, sedangkan pola asuh permisif membuat anak berperilaku sopan santun dengan cukup rendah. Meskipun berbeda cara pengasuhan tetapi

¹⁵ Minarni Purba dkk, “Menanamkan Moral Sejak Dini Melalui Buku Bergambar Pilar Karakter Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari, Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar”, *Jurnal On Teacher Education*, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020.

orang tua sama-sama membiasakan anaknya untuk berperilaku sopan santun.¹⁶

Syifa Fauziah Nur Inayah dan Novan Ardy Wiyani juga melakukan penelitian dengan judul “Pembentukan Karakter Ramah Melalui Pembiasaan Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun (5S) pada Anak Usia Dini”. Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa pembiasaan dijadikan sebagai kegiatan yang paling utama dalam membentuk karakter ramah pada anak. Hasil penelitian tersebut selaras dengan apa yang sedang dilakukan oleh guru di RA Muslimat NU Diponegoro 54 Darmakradenan. Guru di RA tersebut sedang intens membentuk karakter anak melalui kegiatan pembiasaan senyum, sapa, salam, sopan, santun (5S). Pembiasaan ini dilakukan untuk membentuk karakter ramah pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan karakter ramah melalui pembiasaan senyum, sapa, salam, sopan, santun (5S) di RA Muslimat NU Diponegoro 54 Darmakradenan dilakukan melalui tiga bentuk pembiasaan, yaitu pembiasaan rutin, pembiasaan spontan dan pembiasaan keteladanan yang menghasilkan kepribadian anak yang ramah dan membuatnya menjadi sosok yang sadar diri, peduli pada sesama, disiplin, mandiri, memiliki kepekaan sosial, dan mampu mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman dan aman.¹⁷

¹⁶ Dewi Yuliana dkk, “Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Melalui Pola Asuh Keluarga”, *Jurnal Educatio*, Volume 7, No. 4, 2021.

¹⁷ Syifa Fauziah Nur Inayah dan Novan Ardy Wiyani, “Pembentukan Karakter Ramah Melalui Pembiasaan Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun (5S) pada Anak Usia Dini” *JURNAL ASGHAR*, Volume 2 Nomor 1 2022.

Penelitian dengan judul “Pengaruh lagu Bahasa Jawa Terhadap Sopan Santun Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun” yang dilakukan oleh Suratiyah dkk. Berdasarkan hasil pengamatan penulis yang dilakukan di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh ditemukan permasalahan rendahnya sopan santun pada anak terutama dalam berbicara dilihat pada saat proses pembelajaran terjadi. Anak berbicara sendiri, saling berebut, ada anak yang berkata kasar dan tidak sopan yang sudah menjadi kebiasaannya. Berdasarkan hasil analisis t-test di atas, rata-rata skor sebelum dan sesudah tes meningkat dari 23 menjadi 31,11. Jadi persentasenya adalah 35%. Hasil penelitian ini adalah nilai korelasi antara hasil pretest dan hasil posttest sebesar 0,782 termasuk tinggi yaitu mendekati angka 1. Artinya lagu Jawa mempunyai pengaruh terhadap sopan santun berbicara pada anak usia dini kelas B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.¹⁸

Vinda Ayu Prihatini meneliti tentang permainan ular tangga dengan judul “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini”. Penelitian ini menghasilkan temuan tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang sudah berhasil. Keberhasilan implementasi permainan ini didukung oleh tersedianya sarana prasarana yang cukup lengkap di RA Harapan Ummi kota Semarang sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang

¹⁸ Suratiyah dkk, “Pengaruh lagu Bahasa Jawa Terhadap Sopan Santun Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal AAUDHI*, Vol. 07, No. 01, Juli 2024.

berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung, kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang menjadi faktor penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.¹⁹

Desni Yuniarni, Novia Solichah, dan Pratista Arya Satwika juga melakukan penelitian dengan judul “Prngrmbangan Media Pembelajaran Ular Tangga Khatulistiwa Mengenalkan Budaya Khas Kalimantan Barat”. Minimnya media pembelajaran yang dapat mengenalkan kearifan lokal budaya daerah Kalimantan Barat kepada anak usia dini, merupakan fenomena yang ada belakangan ini. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk “Ular Tangga Khatulistiwa” untuk pengenalan budaya khas Kalimantan Barat kepada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbentuk “Ular Tangga Khatulistiwa” berbasis budaya khas Kalimantan Barat ini layak digunakan untuk mengenalkan budaya kepada anak usia dini. Implikasi hasil penelitian ini adalah memberikan wawasan adanya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk anak usia dini berbentuk Ular Tangga Khatulistiwa” dalam mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat.²⁰

¹⁹ Vindi Ayu Prihatini, “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini”, *Journal of Early Childhood and Character Education*, Vol. 2, No. 1, 2022.

²⁰ Desni Yuniani dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Khatulistiwa Mengenalkan Budaya Khas Kalimantan Barat”, Aulad: *Journal On Early Childhood*, Volume 7, Nomor 1, 2024.

Pentingnya kompetensi guru dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih baik. guru yang berkompeten akan mampu menerapkan strategi pembelajaran dan menyajikan materi dengan baik.²¹ Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan.²² Oleh karena itu sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Di lembaga TK Al-Hidayah Mambaut Tarbiyah pembelajaran tentang karakter sopan santun masih menggunakan cara biasa yaitu dengan bercerita dan media gambar. Maka perlunya media pendukung dalam hal ini dengan pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti.

Membangun karakter menjadi salah satu tujuan dari pendidikan yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana sebagai upaya mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang secara aktif mengembangkan potensi diri peserta didik agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian dan pengendalian diri serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” Oleh karena itu, pendidikan karakter sangatlah penting dibangun sejak dini, pendidikan karakter harus dibina dan terus

²¹Yeni Gusmiati dan Sulastri, “Analisis Kompetensi Profesional Guru”, *Jurnal Praktek Pembelajaran dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3, No. 1, 2023, h. 50.

²² Amelia Putri Wulandari dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran” *Journal On Education*, Volume. 05, No. 02, 2023, h. 3932.

dikembangkan. Solusi yang dilakukan peneliti kali ini adalah menggunakan permainan ular tangga dalam membentuk karakter sopan santun anak usia dini. Selain mendapat pengalaman anak juga bisa bermain dan merasa senang saat proses pembelajaran yang menjadikan mereka tidak merasa jemu dan bosan. Maka peneliti tertarik mengembangkan permainan ular tangga. Permainan yang dikembangkan adalah permainan ular tangga akhlakul karimah dengan cara bermain langsung dan materi yang sesuai dengan pembentukan karakter sopan santun anak usia dini.

Bermain merupakan dunia bagi anak yang dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti berjalan, berlari, dan lain lain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara langsung melalui interaksi dengan orang lain maupun dengan benda-benda yang ada di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, dan menggunakan seluruh anggota tubuh.²³ Dalam bermain tentunya membutuhkan alat permainan. Berdasarkan latar belakang permasalahan peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan yaitu ular tangga akhlakul karimah dalam pembentukan karakter sopan santun anak usia dini. Adapun alasan penulis memilih permainan ular tangga ini karena permainan ular tangga sangat familiar di kalangan anak-anak sehingga permainan ini efektif dan praktis jika digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu permainan ular tangga

²³ Siti Nur Hayati dan Kamim Zarkasih Putro, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini: Generasi Emas*, Vol. 4, No.1, Mei 2021, h. 54.

dapat melatih kesabaran, belajar bekerja sama, anak memiliki kemampuan berimajinasi, mengingat aturan, meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih kemampuan motorik.²⁴ Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani pemain. Jika pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika pemain berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak *finish* adalah pemenangnya.²⁵

Permainan ular tangga adalah sarana bermain yang terdiri dari selembar kertas atau papan bergambar kotak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak tertentu. Cara permainannya adalah dengan melempar sebuah dadu yang setiap sisinya terdapat bintik berjumlah 1 sampai 6 dan dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Ular tangga adalah permainan yang tidak lepas dari gambar-gambar yang ada di kotak permainan. Gambar yang ada tersebut sesuai dengan tema yang akan digunakan pada permainan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau ilmu sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.²⁶

²⁴ Via Yustitia, Yasmine Nur Izzah Rakhmah dkk, "Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Simki Pedagogia*, Volume 7 Issue 1, 2024 h. 35.

²⁵ M. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), h. 145.

²⁶ Moh. Anas dan Yayuk Habibah Rosadi, "Meningkatkan Karakter Sopan Santun melalui Permainan Ular Tangga Akhlakul Krimah Untuk Anak Kelompok B di RA Darul Makmur Banyuwangi", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini: Al-Ihsan*, Vol. 4, No.1, 2023, h. 41-42.

Permainan ular tangga aklakul karimah ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu: (1) Mempermudah guru untuk mengenalkan karakter sopan santun pada anak usia dini. (2) Memudahkan anak dalam memahami materi yang diberikan pada saat pembelajaran karena permainan ini dibuat semenarik mungkin untuk menambah semangat belajar anak. (3) Membantu siswa berperan langsung dalam proses pembelajaran. (4) Membuat anak lebih aktif saat pembelajaran. (5) Membantu mencapai tujuan belajar. (6) Menjadikan suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan.²⁷

Sopan santun adalah hal yang penting dalam kehidupan kita. Sopan santun mendapat tempat yang utama dalam kehidupan bermasyarakat yang mengutamakan kebaikan, kerukunan, dan lain-lain.²⁸ Pembentukan karakter sopan santun pada anak usia dini di zaman sekarang sangat penting, karena banyak terjadi krisis akhlak pada generasi muda. Mereka mulai melupakan tradisi leluhur sebagai warga Indonesia khususnya daerah Jawa yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan. Selain itu, anak muda sekarang juga mulai terbawa arus mengikuti budaya luar yang menormalisasikan untuk berperilaku bebas sesuai keinginan mereka. Dengan bantuan permainan ular tangga aklakul karimah ini dapat

²⁷ Puji Kurniati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga”, *Journal of Education Action Research*, Vol. 4, No. 4, Tahun 2020, h. 409.

²⁸ Hanatin Latifah Pramono dkk, “Peran Guru Kelas Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Anak di SDN 5 Mulyoharjo Jepara” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 09 Nomor 04, 2023, h. 1154.

membantu mereka menjadi manusia yang baik dan berkarakter, karena mengajarkan sopan santun sejak dini kepada anak menjadikan anak terbiasa berperilaku baik sesuai dengan kaidah-kaidah kesopanan yang ada di lingkungan kita.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk media berupa alat permainan edukatif yaitu Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah yang dikembangkan oleh peneliti yakni pada pembentukan karakter sopan santun. Permainan ini dapat membantu mengenalkan karakter sopan santun pada anak usia dini dengan pembelajaran yang berbeda, menarik, dan lebih menyenangkan. Dengan demikian pengenalan karakter sopan santun pada anak usia dini akan meningkat.

Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “**Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah Dalam Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka kondisi yang ada saat ini sebagai berikut:

1. Perilaku sopan santun anak usia dini berada pada kategori sedang karena masih ada anak yang bersikap tidak sopan kepada guru, bertengkar dengan teman, dan bersikap tidak jujur.

2. Pembelajaran yang dilaksanakan terutama dalam pengenalan karakter sopan santun masih terbilang biasa sehingga anak merasa kurang bersemangat dalam pembelajaran.
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran tertentu.
4. Pengembangan media yang kurang sehingga mengakibatkan pembelajaran di kelas juga kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan batas dari pemahaman untuk menghindari pembahasan yang melebar luas dan agar penelitian ini terarah, maka peneliti menetapkan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Permainan yang akan diterapkan sebagai media pembelajaran adalah ular tangga akhlakul karimah.
2. Masalah yang diteliti dibatasi pada pembentukan karakter sopan santun anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Mambaut Tarbitah Wonodadi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas disimpulkan bahwa tujuan penelitian adalah:

1. Menghasilkan analisis kebutuhan pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.
2. Menghasilkan kelayakan pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.
3. Menghasilkan kepraktisan pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.

4. Menghasilkan efektivitas pengembangan media permainan ular tangga akhlakul karimah terhadap pembentukan karakter anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah merupakan alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan karakter sopan santun pada anak usia dini. Permainan Ular Tangga *Akhhlakul karimah* ini sama seperti permainan ular tangga pada umumnya dengan gambar angka, tangga, dan ular, akan tetapi peneliti modifikasi dengan menambahkan gambar yang berkaitan dengan perilaku sopan santun yang perlu diterapkan dalam kehidupan. Manfaat permainan ini adalah selain untuk mengenalkan karakter sopan santun pada anak yaitu juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan berkesan. Selain itu, materi yang disampaikan juga akan mudah diterima oleh anak.

Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah ini dibuat dengan bahan *Polyester dan TC (Tetron Cotton)* yang sering digunakan untuk pembuatan benner yang aman dan tahan lama. Permainan ini berbentuk persegi dengan ukuran. Dalam permainan ular tangga juga menggunakan sebuah dadu. Dadu disini dibuat dari kain flanel yang dijahit berbentuk kotak dengan lingkaran kecil sebagai tanda jumlah angka.

Dalam permainan ular tangga akhlakul karimah untuk meningkatkan karakter sopan santun ini kotak yang terdapat pada

selembar kertas atau papan hanya 20 kotak. Kotak berisi gambar yang disesuaikan dengan standar pencapaian dalam lingkup pembentukan karakter sopan santun yang harus dikerjakan oleh anak. Langkah-langkah dalam permainan ular tangga akhlakul karimah ini hampir mirip dengan permainan ular tangga pada umumnya, tetapi terdapat perbedaan dalam memainkannya.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah diuraikan maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pembentukan karakter sopan santun pada anak usia dini.
 - b. Memperluas pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran khusunya dalam mengembangkan karakter sopan santun anak usia dini.
 - c. Dapat menambah inspirasi pendidik dalam membuat media baru yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi penulis: dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan serta pengalaman yang bermanfaat bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran dalam pembentukan karakter sopan santun anak usia dini.

- b. Bagi guru: membantu pendidik anak usia dini pada pembelajaran pembentukan karakter sopan santun anak menggunakan Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah.
- c. Bagi anak: membantu anak dalam usaha menggunakan Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah terhadap pembentukan karakter sopan santun.
- d. Bagi sekolah: membantu sekolah dalam memberikan pelajaran yang menyenangkan menggunakan Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan merupakan landasan untuk menenrukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pemberahan bentuk serta prosedur pengembangannya.²⁹ Penelitian dengan judul Pengembangan Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah dalam Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

1. Belum tersedianya Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah di Taman Kanak-Kanak.
2. Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah dapat membantu pendidik dalam membentuk karakter sopan santun anak usia dini.

²⁹ Fayrus Abadi Slamet, M. Pd, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, (Malang: Insitut Agama Islam Sunan Kalijaga Malang, 2022), h. 67.

3. Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, karena belajar sambil bermain.
4. Dengan Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah ini yang pembelajarannya langsung diaplikasikan dapat membuat anak mudah memahami materi yang disampaikan.
5. Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak.
6. Produk pengembangan permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah ini hanya sebatas permainan dengan gaya belajar kinestetik.
7. Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah hanya memuat materi tentang pembentukan karakter sopan santun dengan gambar.

I. Penegasan Istilah

Penegasan Istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual
 - a. Permainan ular tangga akhlakul karimah adalah permainan edukatif yang dapat menstimulasi pembentukan karakter sopan santun anak usia dini. Dalam permainan ini terdapat nilai-nilai sopan santun yang sesuai bagi anak.
 - b. Karakter sopan santun merupakan sikap patuh, hormat dan beradab. Sopan santun adalah norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya seseorang bersikap dan berperilaku. Kesopanan dapat berupa sopan dalam berbahasa dan berperilaku.

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas maka secara operasional yang dimaksud dengan pengembangan Permainan Ular Tangga Akhlakul Karimah terhadap pembentukan karakter sopan santun anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak adalah penggunaanya dalam pembelajaran yang diperuntukkan bagi anak usia dini dalam membentuk karakter sopan santun.

J. Sistematika Pembahasan

Bagian skripsi dengan metode R&D memuat V Bab: Bab (I) Pendahuluan, Bab (II) Landasan Teori, Kerangka Berfikir, dan Pengajuan Hipotesis, (III) Metode Penelitian, (IV) Hasil Penelitian dan Pembahasan, (V) Penutup.

- a. BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang dihasilkan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan
- b. BAB II Landasan teori dan kerangka berfikir, pada bab ini berisi deskripsi teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.
- c. BAB III Metode penelitian, bab ini berisi tentang Langkah-langkah penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, subjek uji coba, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

- d. BAB IV Hasil pengembangan, bab ini berisi penyajian data uji coba, hasil tahapan pengembangan, hasil penilaian responden, hasil uji coba produk, dan revisi produk.
- e. BAB V Pembahasan, bab ini berisi tentang pembahasan dan analisis terkait temuan-temuan dari observasi dan penelitian yang telah dilaksanakan.
- f. BAB V Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran.