

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER ISLAMI ANAK USIA 4-6
TAHUN (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio
Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Oleh:
HAUNIKA WATI
NIM: 1911750006**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021**



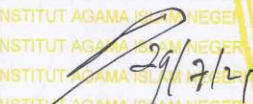
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA


Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,


Andang Sunarto, Ph. D
NIP. 197611242006041002


Dr. H. Rozian Karnedi, M. Ag
NIP. 197811062009121004

Mengetahui

Ketua Prodi PIAUD,


Dr. Husnul Bahri, M. Pd
NIP. 196209051990021001

Nama : Haunika Wati
NIM : 1911750006
Tanggal Lahir : 28 Februari 1995



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul: **“Pembangunan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)”**

Penulis
Haunika Wati
 NIM. 1911750006

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (s2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Juli 2021.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag (Ketua)	27-07-2021	1.
2	Dr. Mindani, M. Ag (Sekretaris)	27-07-2021	2.
3	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Anggota)	27-7-2021	3.
4	Dr. H. Rozian Karnedi, M. Ag (Anggota)	27-07-2021	4.

Mengetahui
 Rektor IAIN Bengkulu
 Bengkulu, 27 Juli 2021
 Direktur PPs IAIN Bengkulu



Prof. Dr. H. Saifuddin M. M. Ag., MH
 NIP. 196003071992021001

Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag
 NIP. 196405311991031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Haunika Wati

NIM : 1911750006

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*” adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui tesis ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2021

Yang Menyatakan,



Haunika Wati
Nim. 1911750006

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag
NIP. : 19600525 198703 1 001
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

Nama : Haunika Wati
NIM : 1911750006
Program Studi : PIAUD
Judul Tesis :

Pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun (studi di TK Dharma Bakti desa talang Rio kecamatan air rami kabupaten Mukomuko)

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 13%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu, 23 Juli 2021
Mengetahui Ketua Verifikasi,



Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag
NIP. 19600525 198703 1 001

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan kepada:

1. Kupersembahkan karya kecil ini untuk orang terkasihku ayahanda Hermansyah dan ibunda Ratna Wati, yang tiada henti-hentinya memberi do'a, motivasi, nasehat, kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan untukku.
2. Saudara-saudaraku tercinta, M. Taupik, Abdul Ghani, Sri Indayanti, adekku Septia Novita dan M. Erikson Saputra. Terimakasih atas doa dan dukungan kalian. Semoga adek-adekku pun dapat mengikuti jejak langkah baik ayunda ini.
3. Untuk keluarga besarku, terimakasih banyak telah mendukungku, terimakasih banyak telah mengajarkanku tentang agama, mendo'akanku, serta terimakasih banyak untuk kakak iparku adang Jengki Apriadi, ayuk Nika Hartati dan ayuk Meli Sepriani juga untuk keponakan Nadia Muazara Ulfa, Rafi Afdal Al-Ghazali, Shaqueena Humairo.
4. Untuk sahabat-sahabat syurgaku Pramesti Regita, Sendang Sejati, Anjeria Purnama, Nurul Hikmah, Nia Daniaty, Miyar, mela, Siti Nurjanah, Indah Mayangsari Dan Rohayati.
5. Seluruh teman seperjuanganku di PIAUD PASCASARJANA IAIN Bengkulu angkatan 2019 dan semua teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, for you all I miss you forever.
6. Almamater yang telah menempahku.

MOTTO

فَإِنْ تَوَلَّوْا فَقُلْ حَسْبِيَ اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ عَلَيْهِ تَوَكَّلْتُ وَهُوَ رَبُّ

الْعَرْشِ الْعَظِيمِ ﴿١٢٩﴾

*Jika mereka berpaling (dari keimanan), Maka Katakanlah:
"Cukuplah Allah bagiKu; tidak ada Tuhan selain Dia. Hanya
kepada-Nya Aku bertawakkal dan dia adalah Tuhan yang
memiliki 'Arsy yang agung".*

(Qs. At Taubah (9) : 129)

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER ISLAMI ANAK USIA 4-6 TAHUN (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)

Penulis:

**HAUNIKA WATI
NIM 1911750006**

Pembimbing:

1. Andang Sunarto, Ph. D
2. Dr. H. Rozian Karnedi, M. Ag

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah rendahnya karakter islami anak serta kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak sesuai dengan karakteristik anak dalam perkembangan nilai agama dan moral anak yang berkaitan dengan karakter islami pada anak 4-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan ular tangga yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko, 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti. 2) Mengetahui kelayakan dan kepraktisan media permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti. 3) Untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian pengembangan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media permainan ular tangga “sangat valid”, hasil uji coba kepraktisan oleh guru “sangat praktis” dan hasil *pre test* dan *pos test* uji menunjukkan adanya peningkatan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Dengan demikian, pengembangan media permainan ular tangga di desain sesuai karakteristik anak sehingga dapat digunakan dalam meningkatkan karakter islami pada anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga, Karakter Islami, Anak Usia 4-6 Tahun*

**THE DEVELOPMENT OF THE SNAKES AND LADDERS GAME TO
IMPROVE ISLAMIC CHARACTER IN CHILDREN AGED 4-6 YEARS
(Study at Dharma Bakti Kindergarten, Talang Rio Village, Air Rami
District, Mukomuko Regency)**

ABSTRACT

The problem in this study is the low Islamic character of the child and the lack of variety of media that supports the child's learning process according to the child's characteristics in the development of children's religious and moral values related to Islamic character in children 4-6 years old. This study aims to produce a snake and ladder game media according to the characteristics of children aged 4-6 years at Dharma Bakti Kindergarten, Talang Rio Village, Air Rami District, Mukomuko Regency, 1) To find out how the development of snake ladder educational game media can improve the Islamic character of children aged 4 -6 years in Dharma Bakti Kindergarten. 2) The location of the game and the practicality of the snake and ladder game media to improve the character of children aged 4-6 years in Dharma Bakti Kindergarten. 3) To find out whether the snake and ladder game media can improve the Islamic character of children aged 4-6 years in Dharma Bakti Kindergarten. This type of research is development using the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The method used in this research is observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the study based on the validation of material experts and media experts showed that the snake and ladder game media was "very valid", the results of the practicality test by the teacher were "very practical" and the results of the pre-test and post-test showed an increase in the Islamic character of children aged 4-6 years in Dharma Bakti Kindergarten, Talang Rio Village, Air Rami District, Mukomuko Regency. Thus, the development of snake and ladder game media is designed according to the characteristics of children so that it can be used to improve Islamic character in children aged 4-6 years in Dharma Bakti Kindergarten, Talang Rio Village, Air Rami District, Mukomuko Regency.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Islamic Character, 4-6 Years Old Children

الملخص

تطور لعبة الأفاعي والسلام لتحسين الشخصية الإسلامية في عمر ٦-٤ سنوات (دراسة في روضة دارما بكتي ، قرية تالانج ريو، منطقة إير رامي، موكوموكو ريجنسي)

المؤلف: حونيكا واتي

رقم التسجيل : ١٩١١٧٠٠٠٦

المشكلات الموجودة في هذه الدراسة هي تدني الطابع الإسلامي للأطفال وقلة تنوع الوسائط التي تدعم عملية تعلم الطفل وفقاً لخصائص الطفل في تنمية القيم الدينية والأخلاقية للأطفال. ذات الصلة بالشخصية الإسلامية في الأطفال ٦-٤ سنوات. تهدف هذه الدراسة إلى إنتاج وسائط لعبة السلم والثعبان وفقاً لخصائص الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٤ سنوات في روضة دارما بكتي ، قرية تالانج ريو ، منطقة إير رامي ، ريجنسي موكوموكو (١) لمعرفة كيفية تطوير سلم الثعبان التعليمي يمكن لوسائط اللعبة تحسين الشخصية الإسلامية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤ و ٦ سنوات في روضة دارما بكتي. (٢) معرفة جدوى وعملية وسائط لعبة السلم والثعبان لتحسين الشخصية الإسلامية للأطفال من سن ٦-٤ سنوات في روضة دارما بكتي. (٣) معرفة ما إذا كانت وسائط لعبة السلم والثعبان يمكنها تحسين الشخصية الإسلامية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٤ سنوات في روضة دارما بكتي يتم تطوير هذا النوع من البحث الذي يتكون من خمس مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ ADDIE باستخدام نموذج والتقييم. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق. تُظهر نتائج أبحاث التطوير المستندة إلى التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام أن وسائط لعبة السلم والثعبان "صالحة جداً" ، وأن نتائج التجارب العملية التي يقوم بها المعلمون "عملية للغاية" ونتائج الاختبار القبلي والبعدي - تظهر الاختبارات التجريبية زيادة في الطابع الإسلامي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٤ سنوات في روضة دارما بكتي ، قرية تالانج ريو ، منطقة إير رامي ، ريجنسي موكوموكو. وبالتالي ، فإن تطوير وسائط لعبة السلم والثعبان تم تصميمه وفقاً لخصائص الأطفال بحيث يمكن استخدامه لتحسين في روضة دارما باكتي ، قرية الشخصية الإسلامية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٤ سنوات تالانج ريو ، منطقة إير رامي ، موكوموكو ريجنسي

الكلمات المفتاحية: لعبة السلم والثعبان ، الشخصية الإسلامية ، الأطفال من ٦-٤ سنوات

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)”. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran, dan perbaikan dari semua pihak akan penulis terims dengan lapang dada dan senang hati.

Kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus peneliti ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M.M.Ag.,MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.

2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu, yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan PIAUD Pascasarjana IAIN Bengkulu.
3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
4. Bapak Andang Sunarto selaku pembimbing I dan bapak Dr. H. Rozian Karnedi, M. Ag selaku pembimbing II yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing.
5. Kepala Sekolah TK Dharma Bakti yang telah memberi kesempatan pada peneliti untuk mengadakan penelitian di swkolah tersebut.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen beserta staf tata usaha yang telah memberikan bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis dibalas oleh Allah SWT serta dilipat gandakan dan dicatat sebagai amal baik. Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin

Bengkulu, 26 Juli 2021

Penulis,

Haunika Wati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN PLAGIASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan dan Manfaat.....	13
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun.....	15
B. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	26
C. Teori-Teori Bermain.....	28
D. Permainan Ular Tangga.....	30
E. Pengertian Karakter Islami	38
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	42
G. Kerangka berfikir.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	48
B. Prosedur Penelitian	50
C. Tempat dan Waktu Penelitian	53
D. Validasi dan Uji Coba Produk	53
E. Data Penelitian.....	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan.....	95

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun.....	17
Tabel 2.2 Tabel Indikator Karakter Islami Dan Aspek Pengembangannya.....	41
Tabel 3.1 Kisi-Kisi <i>Post Test</i> Dan <i>Pre Test</i> Berdasarkan Indikator Karakter Islami	56
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Bermain	57
Tabel 3.3 Kategori Hasil Observasi Kemampuan Karakter Islami Anak	58
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Untuk Validator.....	59
Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Oleh Guru.....	60
Tabel 3.6 Presentase Kevalidan	62
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	63
Tabel 4.1 Perbandingan Permainan Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan	70
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran.....	78
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Isi.....	80
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Tampilan.....	82
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Penggunaan	85
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Guru	90
Tabel 4.7 Lembar Observasi <i>Pre Tes</i> Dan <i>Post Tes</i> Kemampuan Karakter Islami Anak	91
Tabel 4.8 Hasil Pengisian Lembar Penilaian Kemampuan Karakter Islami anak Dalam <i>Pre-Test</i>	92
Tabel 4.9 Kategori Kemampuan Karakter Islami Anak Saat <i>Pre Tes</i>	93
Tabel 4.10 Hasil Pengisian Lembar Penilaian Karakter Islami Anak Dalam <i>Post Test</i>	94
Tabel 4.11 Kategori Kemampuan Karakter Islami Anak Saat <i>Post Tes</i>	94
Tabel 4.12 Data Kategori Peningkatan Hasil Kemampuan Karakter Islami Anak	98
Tabel 4.13 Perbandingan Media Permainan Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Permainan Ular Tangga	47
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	50
Gambar 3.2 Desain eksperimen O_1 nilai sebelum <i>treatment</i> , X adalah <i>treatment</i> dan O_2 nilai sesudah <i>treatment</i>	53
Gambar 4.1 Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan	68
Gambar 4.2 Permainan Ular Tangga Setelah Dikembangkan	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media	110
Lampiran 3 Angket Kepraktisan	113
Lampiran 3 Lembar <i>Pre Test</i>	115
Lampiran 4 Lembar <i>Post Test</i>	125
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	135
Lampiran 6 Modul Permainan Ular Tangga	141
Lampiran 7 Lembar Bimbingan Tesis.....	154
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	156
Lampiran 9 Surat Selesai Penelitian	157
Lampiran 10 SK Pembimbing Tesis	158
Lampiran 11 Sertifikat Ujian Komprehensif.....	159
Lampiran 12 Sertifikat Ujian TOFL dan TOAFL.....	160

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia 0-6 tahun merupakan anak usia dini yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan nasional, maka anak usia dini harus diberikan perhatian dan pembinaan sedini mungkin agar menjadi insan berkualitas, berkarakter, bermoral dan berguna bagi bangsa dan agama.¹ Dalam proses perkembangannya, anak sedang berada dalam tahap perkembangan awal dimana perkembangan awal lebih penting dari perkembangan selanjutnya perkembangan awal menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Jika perkembangan awal membahayakan penyesuaian pribadi dan sosial anak, maka selanjutnya akan terganggu juga. Pengalaman anak pada usia dini membawa akibat pada masa akan datang.²

Pada tahap pertumbuhan dan perkembangan ini perlu adanya pemberian stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Setiap anak memiliki kecerdasan dalam tingkat yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak, pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaan terletak pada tingkat dan indikator kecerdasannya. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai factor. Salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak masih berusia dini³. Pemberian stimulasi aspek perkembangan anak harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini agar tumbuh

¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011)

² Suyadi Dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.47

³Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h.1.1

kembang anak optimal dan meminimalisir terjadinya kecelakaan perkembangan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya merupakan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.⁴

Anak yang dicanangkan menjadi penerus bangsa perlu mendapatkan pendidikan yang baik sehingga akan tumbuh menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang berkarakter islami.⁵ Penanaman karakter islami pada anak usia dini sangatlah penting dan sangat mempengaruhi masa-masa berikutnya.

Dalam pusat bahasa Depdiknas karakter diartikan sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, dan watak. Perlu dilaksanakan pendidikan karakter islami sejak usia dini guna memberikan pondasi karakter pada anak. Pendidikan karakter pada anak usia dini dinilai memberikan pengaruh yang besar bagi terbentuknya karakter islami anak ketika dewasa.⁶ Pendidikan karakter islami merupakan bagian dari pendidikan karakter. Kemunculan istilah demikian diakibatkan rendahnya nilai-nilai islami yang dianut oleh pemeluknya. Pemilihan atau penambahan nilai islami menjadi kekhasan yang ingin

⁴Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22

⁵Nony Amelia, Muhamad Ali dan Dian Miranda, "Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Tk Al-Ikhlas Ketapang," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan 2*, No. 8 (2013), h.1-15.

⁶Nina Nadifa, *Membentuk Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Boneka Tangan Abstrak* (2018), h.7-10.

diunggulkan dalam pendidikan karakter tersebut. Secara implementatif karakter islami tidak jauh berbeda dengan nilai karakter yang dicanangkan pemerintah. Dalam nilai ketaqwaan terhadap Tuhan dikhususkan dalam penerapan nilai-nilai agama islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis. Seperti halnya melakukan sholat lima waktu, bersedekah, mengenal Nabi dan Rasul, menjalankan puasa, melakukan perbuatan baik dan sebagainya.

Langkah strategis penerapan pendidikan karakter islami yang terbaik adalah sejak usia dini. Karena pada masa ini disebut masa keemasan yang sangat tepat untuk memberikan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan. Dimaksud keemasan (*golden age*) karena pada masa itu juga turut menentukan masa depannya anak. Jika sejak dini anak diberi stimulasi dengan pesan moral yang positif kemudian dilanjutkan dengan pembiasaan, maka kelak nilai karakter tersebut akan menjadi bagian dari kepribadiannya. Anak usia dini juga diibaratkan seperti kertas putih yang belum terkena tinta. Tugas pendidik dan orangtua adalah memberikan coretan tinta pada kertas tersebut. Apakah dengan coretan tinta yang bagus atau yang jelek. Pastinya coretan tersebut akan membekas di masa depannya kelak. Seperti halnya hadis yang menjelaskan bahwa karakter anak ditentukan oleh didikan orang tua, berikut:

مِنْ مَّامُولٍ يُؤَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ⁷

“ setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fithrah, maka ibu bapak-nyalah (yang akan berperan) ’mengubah’ anak itu menjadi seorang yahudi, nasrani dan majusi....” (HR. Bukhori-muslim).

Kondisi anak bangsa yang masih sangat kurang dalam hal karakter Islami serta fenomena merosotnya karakter anak bangsa ditanah air khususnya. Hal ini disebabkan lemahnya pendidikan karakter dalam meneruskan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, kurangnya pembiasaan pada anak untuk kesehariannya tentang karakter Islami. Selain itu, masih lemahnya penerapan nilai-nilai karakter dilembaga pemerintah dan kemasyarakatan.

Kecerdasan intelektual tanpa diikuti dengan karakter dan akhlak yang mulia maka tidak akan memiliki nilai lebih. Maka dari itu, karakter dan akhlak adalah sesuatu yang sangat mendasar dan saling melengkapi. Masyarakat yang tidak berkarakter atau berakhlak mulia maka disebut sebagai manusia tidak beradab dan tidak memiliki harga diri atau nilai sama sekali. Karakter atau akhlak mulia harus dibangun, sedangkan membangun akhlak mulia membutuhkan sarana yang salah satunya adalah jalur pendidikan. Pendidikan bisa dilakukan dimana saja, tidak hanya di sekolah atau madrasah, akan tetapi juga di rumah (keluarga), maupun di masyarakat.⁸

⁷ Abu Abdillah Muhammad Ibn Ismail Ibn Al-Bukhari, *al-jami'* ashahih (shahih Al-Bukhari), Vol 1 (Beirut-Lebanon : Dar Al-Kotob Al-ilmiyah, 2009), h. 330

⁸Musrifah, Jurnal Edukasia Islamika Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam P-ISSN : 2548-723X; E-ISSN : 2548-5822 Volume I, Nomor 1, Desember 2016/1438 , h.120

Indikator dari karakter islami itu sendiri meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, saling menyayangi antar sesama, mengenal Nabi dan Rasul, mengerjakan ibadah, patuh kepada orang tua, berperilaku terpuji. Dalam al-Qur'an dinyatakan bahwa patuhlah kepada orang tua serta janganlah menyekutukan Allah, sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Al-Isra(17): 23 berikut:⁹

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا آفٌ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۝ ﴾

“ Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu janganlah menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau Kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya Perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia”.

Agar anak memiliki karakter islami yang sesuai ajaran maka anak perlu diberikan pengetahuan tentang agama itu sendiri, dasar-dasar agama maupun pondasi dalam agama itu sendiri. Walaupun peran orang tua sangatlah besar dalam membangun dasar moral dan agama bagi anak-anaknya, peran pendidik anak usia dini juga tidaklah kecil dalam meletakkan dasar moral dan agama bagi seorang anak. Apalagi era globalisasi saat ini sangat mempengaruhi karakter Islami anak dalam kehidupan sehari - hari, diantaranya karakter cinta kepada Allah, kejujuran, kurang hormatnya anak kepada orang tua, kurang kasih sayang antar teman. Pembelajaran pendidikan

⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung : PT Syigma Examedia Arkanleema, 2010), h. 284

karakter Islam dapat disampaikan melalui hafalan hadis, sikap baik dan buruk dalam nilai budi pekerti serta dapat dilakukan melalui beberapa permainan.¹⁰ Minimnya karakter islami siswa menjadi tanggung jawab besar guru dalam membangun generasi muda dengan keadaan yang sangat memprihatinkan pada kondisi siswa-siswa sekarang.¹¹

Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan usia anak dalam pengembangan aspek perkembangan anak salah satunya aspek yang paling penting nilai agama dan moral yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang menggunakan prinsip belajar melalui bermain. Dalam rangka mencapai keberhasilan pembentukan kepribadiann anak agar mampu terwarnai dengan nilai-nilai agama, maka perlu didukung oleh unsur keteladanan dari orang tua dan guru. Untuk tujuan tersebut dalam pelaksanaannya guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran secara bertahap dan menyusun program kegiatan seperti program kegiatan rutinitas, program kegiatan terintegrasi, program kegiatan khusus.¹²

Pembelajaran yang memuat karakter islami dalam konteks ini tidak semata-mata sebagai suatu situasi seperti yang terjadi dalam kelas-kelas belajar formal di sekolah, apalagi pembelajaran ini ditujukan pada anak-anak usia dini dengan ciri utamanya senang bermain.

¹⁰Nadifa, *Membentuk Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Boneka Tangan Abstrak*.h.8

¹¹Ahmad Khoiri, Dkk, *Penumbuhan Karakter Islami Melalui Pembelajaran Fisika Berbasis Integrasi Sains-Islam*, (*Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, No. 1 (2017)h.19.

¹²Eka Setiawaty,Dkk. *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. P-Issn : 2460-7363 E-Issn : 2614-6606 Jurnal Petik Volume 5, Nomor 1, Maret 2019, h.86

Pada proses pendidikan pada anak usia dini untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal diperlukan proses belajar yang aktif melalui pelayanan serta media pembelajaran yang mendukung melalui fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia, karena dunia anak adalah dunia bermain maka proses belajar pada anak usia dini dilakukan dengan bermain, bermain itu sendiri dapat di artikan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain di sekolah dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak dengan memfasilitasi ruang, waktu dan alat bermain sesuai kebutuhan anak usia dini.

Bermain pada anak usia dini selain bersenang senang namun memiliki manfaat di antaranya yaitu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak termasuk didalamnya mengembangkan karakter islami anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini dan kegiatan bermain pada anak pada intinya adalah proses belajar anak itu sendiri. Dengan bermain anak-anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Anak belajar di mulai dari objek nyata, maka dari itu agar bermain anak lebih bermakna dan hasilnya baik harus ditunjang dengan sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan”.

Bermain bagi anak usia dini sangat penting, sebab melalui bermain anak mengalami proses pembelajaran. Menurut Al-Ghazali sebagaimana dikutip oleh Fadillah bahwa bermain adalah salah satu yang penting bagi

anak sebab melarang anak bermain akan mematahkan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya¹³. Bermain juga merupakan sarana belajar anak usia dini melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Media dalam bahasa Arab adalah wasā'il (وسائل) merupakan jamak dari kata wasīlah (وسيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut juga sebagai pengantar atau penghubung, yakni mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.¹⁴

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Khadijah mengemukakan media pembelajaran adalah medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Sebagai perantara yang digunakan dalam pembelajaran, media harus memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik peserta didik, lingkungan

¹³M .Fadillah, Buku Ajar *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri, 2017), h.11

¹⁴ Abdul Haris Pito. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran*, (Jurnal Diklat Teknis: Volume: Vi No. 2 Juli – Desember 2018), H.99

pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl (16):44, yaitu:¹⁵

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl(16):125 yaitu:¹⁶

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang

¹⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung : PT Syigma Examedia Arkanleema, 2010), h. 272

¹⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan.....*, h. 281

tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini diantaranya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi jelas, efektif, menarik sehingga dapat membantu stimulasi perkembangan anak. Maka pada penelitian ini peneliti menggunakan media alat permainan edukatif ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Agar lebih menarik dan sesuai dengan pembelajaran tentang karakter islami anak maka peneliti melakukan pengembangan terhadap permainan ular tangga tersebut yang akan dijelaskan pada bab landasan teori.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, pada tanggal 09 November 2020 terhadap 9 anak usia dini di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Peneliti memberikan pertanyaan sederhana tentang pengetahuan keagamaan anak seperti rukun islam, rukun iman, jumlah rakaat shalat, doa sehari-hari, hadis pendek serta prilaku yang baik dan prilaku yang tidak baik.¹⁷ Dari pertanyaan tersebut di dapatkan hasil bahwa 6 dari anak tidak menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan dari

¹⁷ Hasil observasi, pada tanggal 09 November 2020

peneliti. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kegiatan anak disekolah dan juga pada saat guru mengajar di kelas, di dapatkan hasil bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media, guru masih menggunakan metode klasik begitupun ketika anak diluar kelas, anak hanya dibiarkan bermain tanpa adanya arahan dari guru.

Oleh karena itu peneliti menyimpulkan penyebab kurangnya pengetahuan agama anak adalah akibat kurangnya stimulus serta perhatian dari orang-orang di sekeliling anak. Anak hanya dibiarkan bermain sesuka hati tanpa mendapatkan arahan dan fasilitas yang dapat membantu perkembangan karakter islami anak. Hal ini menarik minat peneliti untuk mengembangkan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan serta memasukan nilai pembelajaran agar kegiatan main anak lebih terarah demi mendukung tujuan pendidikan anak usia dini agar seluruh aspek perkembangan anak dapat tercapai, maka peneliti mengambil judul yaitu “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko) “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian orang tua dan masyarakat terhadap perkembangan anak.

2. Permainan yang sering anak lakukan belum terarah dan masih bersifat bebas sehingga belum sesuai dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini dalam rangka meningkatkan rangsangan bagi aspek perkembangannya.
3. Orang tua, guru, dan masyarakat yang jarang sekali memberikan anak fasilitas bermain seperti Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat membantu perkembangan anak.
4. Kurangnya pengetahuan dasar anak tentang agama
5. Anak belum bisa membedakan perilaku yang baik dan yang buruk

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan katakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko ?
2. Apakah penerapan media permainan ular tangga layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko ?

3. Apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko?

E. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media permainan ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.
2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan media permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.
3. Untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.

b. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengenalan nilai-nilai karakter islami.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengembangan media permainan

edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter islami anak.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Anak, manfaat penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan agama anak dan sebagai motivasi anak agar lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Bagi Guru untuk dapat mempermudah guru dalam pengenalan karakter islami pada anak, sebagai alat bantu dan alternatif alat permainan edukatif untuk pengenalan karakter islami, sebagai ajakan untuk lebih mengembangkan alat permainan edukatif yang lebih variatif untuk anak, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan alat permainan edukatif guna meminimalisi kebosanan dalam pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menjadi alternatif Alat Permainan Edukatif (APE) bagi pihak sekolah untuk memberikan motivasi dan dorongan kepada pendidik untuk lebih aktif dalam membuat dan menggunakan media dalam setiap pembelajaran.
- d) Bagi Mahasiswa agar penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi studi bagi mahasiswa lainnya.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Anak adalah amanah yang diberikan oleh Allah SWT yang harus dididik, anak memiliki sejuta kemampuan yang harus dikembangkan. Sejak lahir hingga tahun pertama, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masa awal dapat dikatakan bahwa gambaran awal seseorang sebagai seorang manusia.¹⁸ Perkembangan dapat diartikan perubahan yang kontinu dan sistematis dalam diri seseorang sejak tahap konsepsi sampai meninggal dunia. Perkembangan berkaitan dengan kematangan secara biologis dan proses belajar.

Perkembangan fisik dan mental mencapai kematangannya pada waktu dan tempo yang berbeda (ada yang cepat dan ada yang lambat), Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas tertentu. Setiap individu yang normal akan mengalami tahapan/fase perkembangan. Perkembangan psikis pada manusia akan mengalami perubahan secara terus menerus (*change over time*), diantaranya perubahan aspek kognitif, sosial, moral, emosi, bahasa, intelektual, seni, dan agama. Perubahan aspek psikis ini terus mengalami perkembangan mulai dari di dalam kandungan, bayi, kanak-kanak, remaja, sampai usia dewasa. Setiap individu adalah cerminan dari kehidupan yang dijalannya, karena perkembangan positif yang dialami seseorang juga akan berdampak

¹⁸ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Din*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 7-8, h. 99

positif pada perilaku seseorang mulai dari dalam kandungan sampai usia meninggal.¹⁹

Perkembangan anak usia dini berjalan sangatlah cepat bahkan lebih cepat dari usia sesudahnya. Hal ini berhubungan dengan optimalisasi fungsi sel-sel saraf (*neuron*). Hasil studi di bidang neurologi mengungkapkan bahwa ukuran otak pada usia 2 tahun mencapai 75 % sedangkan pada umur 5 tahun sudah mencapai 90 % dari ukuran otak setelah dia dewasa, jadi dapat disimpulkan bahwa sejak dalam kandungan terjadi perkembangan otak, kecerdasan dan kemampuan anak yang optimal.²⁰

Menurut Novan Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun. Anak usia dini dapat juga dibagi menjadi 3 tahapan yaitu ²¹

1. Masa bayi yaitu usia lahir sampai dengan dua belas bulan
2. Masa kanak-kanak dari usia 1 tahun sampai 3 tahun
3. Masa prasekolah dari usia 3 tahun sampai 6 tahun

¹⁹ Jurnal Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak Vol. 1, No. 2, September 2015 hal.87-88

²⁰ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 7-8

²¹ Novan Ardi Wiyani, *Buku Ajar Anak Berkebutuhan Khusus*,(Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), h. 8

Sedangkan tahap perkembangan anak usia 4-6 tahun berdasarkan permendikbud 137 tahun 2014, sebagai berikut :²²

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Lingkup perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	4-5 tahun	5-6 tahun
I. Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianutnya 2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk 5. Membiasakan diri berperilaku baik 6. Mengucapkan salam dan membalas salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 5. Mengetahui hari besar agama 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain
II. Fisik-Motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan

²²<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud1372014StandarNasionalPAUD.pdf>
di akses tanggal 1 Februari 2021

	<p>6. Melakukan gerakan antisipasi</p> <p>7. Menendang sesuatu secara terarah</p> <p>8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas</p>	<p>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</p> <p>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri</p>
B. Motorik Halus	<p>1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</p> <p>2. Menjiplak bentuk</p> <p>3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</p> <p>4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</p> <p>5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</p> <p>6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptu, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)</p>	<p>1. Menggambar sesuai gagasannya</p> <p>2. Meniru bentuk</p> <p>3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</p> <p>4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</p> <p>5. Menggantung sesuai dengan pola</p> <p>6. Menempel gambar dengan tepat</p> <p>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci</p>
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<p>1. Berat badan sesuai tingkat usia</p> <p>2. Tinggi badan sesuai tingkat usia</p> <p>3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</p>	<p>1. Berat badan sesuai tingkat usia</p> <p>2. Tinggi badan sesuai standar usia</p> <p>3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</p>

	<p>4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia</p> <p>5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal</p> <p>6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa)</p> <p>7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan</p>	<p>4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia</p> <p>5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin)</p> <p>6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain</p> <p>7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri</p> <p>8. Memahami tata cara menyebrang</p> <p>9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)</p>
<p>IV. Kognitif</p> <p>A. Belajar dan Pemecahan Masalah</p>	<p>1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)</p> <p>2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)</p> <p>3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)</p> <p>4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit</p> <p>5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah</p> <p>6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</p> <p>7. Mengenal</p>	<p>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan)</p> <p>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</p> <p>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</p> <p>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</p>

	<p>pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)</p>	
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengetahui gejala sebab-akibat yang berkaitan dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengetahui pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter" 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung") 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengetahui sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi

		<p>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>
C. Berfikir Simbolik	<p>1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</p> <p>2. Mengenal konsep bilangan</p> <p>3. Mengenal lambang bilangan</p> <p>4. Mengenal lambang huruf</p>	<p>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</p>
II. Bahasa A. Memahami Bahasa	<p>1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)</p> <p>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan</p> <p>3. Memahami cerita yang dibacakan</p> <p>4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</p> <p>5. Mendengar dan membedakan</p>	<p>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</p> <p>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</p> <p>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</p> <p>4. Senang dan menghargai bacaan</p>

	bunyibunyan dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)	
B.Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengulang kalimat sederhana 2.Bertanya dengan kalimat yang benar 3.Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan 4.Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5.Menyebutkan kata-kata yang dikenal 6.Mengutarakan pendapat kepada orang lain 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan 8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar 9.Memperkaya perbendaharaan kata 10. Berpartisipasi dalam percakapan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2.Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4.Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C.Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama

	<p>3. Membuat coretan yang bermakna</p> <p>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</p>	<p>benda-benda yang ada di sekitarnya</p> <p>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</p> <p>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</p> <p>5. Membaca nama sendiri</p> <p>6. Menuliskan nama sendiri</p> <p>7. Memahami arti kata dalam cerita</p>
<p>V. Sosial-Emosional A. Kesadaran Diri</p>	<p>1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan</p> <p>2. Mengendalikan perasaan</p> <p>3. Menunjukkan rasa percaya diri</p> <p>4. Memahami peraturan dan disiplin</p> <p>5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)</p> <p>6. Bangga terhadap hasil karya sendiri</p>	<p>1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi</p> <p>2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</p> <p>3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p>
<p>B. Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri Sendiri Dan Orang Lain</p>	<p>1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya</p> <p>2. Menghargai keunggulan orang lain</p> <p>3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman</p>	<p>1. Tahu akan hak nya</p> <p>2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</p> <p>3. Mengatur diri sendiri</p> <p>4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri</p>

<p>C.Perilaku Prososial</p>	<p>1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan 3. Menghargai orang lain 4. Menunjukkan rasa empati</p>	<p>1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</p>
<p>VI. Seni A. Anak Mampu Menikmati Berbagai Alunan Lagu Atau Suara</p>	<p>1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur</p>	<p>1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman</p>

<p>B.Tertarik Dengan Kegiatan Seni</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih jenis lagu yang disukai 2. Bernyanyi sendiri 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita 6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi 7. Menggambar objek di sekitarnya 8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat) 9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu) 10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)
-----------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain yaitu setiap kegiatan yang dilakukan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela. Dalam bermain tidak ada aturan lain kecuali yang ditetapkan oleh para pemainnya.²³

Sedangkan Soemiarti mengatakan bahwa bermain adalah sebagai suatu aktivitas yang akan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.²⁴ Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, maka dapat diperhatikan melalui pemaparan pakar pendidikan anak berikut ini²⁵

1. Menurut Piaget, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang serta menimbulkan kepuasan dan kesenangan bagi pemainnya.
2. Menurut Parten, bermain merupakan suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
3. Menurut Docket dan Flear, bermain adalah kebutuhan bagi setiap anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya.

²³ Soemiarti Patmonodewa, *Pendidikan Anak Prasekolah*,(Jakarta: Rhineka Cipta,2008) ,h. 101

²⁴ Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah* ,h. 101

²⁵ M.Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2017), h. 7

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain yaitu aktifitas yang menyenangkan bagi anak dengan penuh fantasi dan kreatifitas untuk mencapai tingkat perkembangan anak.

Permainan dan bermain memiliki arti tersendiri bagi anak. permainan mempunyai arti sebagai sarana sosialisasi artinya permainan adalah kegiatan membawa anak ke masyarakat. Bermain memiliki berbagai fungsi yaitu²⁶

1. Mempertahankan keseimbangan: kegiatan bermain dapat membantu menyalurkan kelebihan tenaga.
2. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari berguna untuk menumbuhkan kebiasaan anak usia dini.
3. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.
4. Menyempurnakan keterampilan yang dipelajari: dengan bermain akan meningkatkan perkembangan motorik, gerak interaksi ataupun kognitif.
5. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah: sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya.
6. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Jadi bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Adapun tahapan bermain bagi anak usia dini meliputi :²⁷

²⁶ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Kalimedia: Yogyakarta, 2016), h. 84

²⁷ Takdirotun Musfiro, *Bermain Dan Permainan Anak*, h. 2.9

1. *Unocupied Play*, Dalam *Unocupied play*, anak tidak terlibat dalam permainan dengan menjadi pengamat.
2. *Solitary Play*, terjadi pada anak yang usia sangat muda. Anak bermain sendiri tanpa melihat aktifitas orang lain di sekitarnya.
3. *Onloper play*, terjadi pada anak usia 2 tahun anak mulai terlibat dan mulai mengajukan pertanyaan terhadap permainan yang dilakukan.
4. *Paralel Play*, Anak bermain dengan alat yang sama tetapi hampir tidak melakukan aktifitas interaksi selama bermain.
5. *Asosiative Play*, Anak mulai terlibat komunikasi tetapi pada dasarnya anak masih melakukan aktifitas secara individu.
6. *Cooperative Play*, Terjadi pada anak usia 5 tahun dengan ditandai mulai adanya kerjasama dengan pembagian tugas dan peran masing-masing.

Tahapan perkembangan bermain anak menurut Parten di atas berpijak pada kondisi sosial anak ketika bermain.

C. Teori-Teori Bermain

Seiring berkembangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan meningkatnya perhatian terhadap perkembangan anak maka orang semakin menyadari pentingnya bermain. Ada dua teori bermain yang harus diketahui yaitu teori klasik dan teori modern.²⁸

²⁸ Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*, h. 28

1. Teori klasik di bagi menjadi dua yaitu :

- a. Teori Surplus Energi Dan Teori Rekreasi, Teori surplus energi dipelopori oleh Friedrich Schiller dan Herbet Spencer. Menurut spencer bermain terjadi akibat energi yang berlebihan sedangkan teori rekrasi berlawanan dengan teoris urpus energi bahwa bermain adalah memiliki tujuan untuk memulihkan energi yang telah terkuras setelah bekerja.
- b. Teori Rekapitulasi dan Teori Praktis, Teori rekapitulasi diajukan G. Stanley Hall, yang menjelaskan secara terperinci mengenai tahapan kegiatan bermain. Sementara itu teori praktis diajukan oleh Karl Gros yang meyakini bahwa bermain mempunyai fungsi dan manfaat untuk memperkuat insting yang dibutuhkan untuk hidup dimasa yang akan datang, jadi tujuan bermain adala sebagai sarana latihan dan meningkatkan keterampilan yang diperlukan ketika sudah dewasa nanti.

2. Teori Modern

- a. Teori Psikoanalisa, Teori ini dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Sigmund Freud yang memandang bahwa bermain seperti fantasi atau lamunan, sehingga seseorang dapat melukiskan harapan-harapan maupun konflik pribadi yang mereka alami. Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial seseorang. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaan secara leluasa tanpa tekanan batin.²⁹

²⁹ Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*, h. 32

b. Teori Kognitif, Para tokoh dalam teori kognitif antara lain Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jeremi Burner, Sutton Smith serta Singer menurut Jean Piaget anak-anak menjalani tahap perkembangan sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Bahwa pada saat anak bermain ia tidak perlu belajar sesuatu yang baru tetapi memperakitkan keterampilan yang baru di peroleh. Menurut Vygotsky anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka anak tidak mampu berfikir tentang kuda ketika anak tersebut tidak melihat kuda yang sebenarnya. Sedangkan menurut Singer, Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk menunjukkan kecepatan masuknya rangsangan, baik dari dalam dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktifitas otak secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.³⁰

D. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Melsi ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih berpendapat ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani

³⁰ Soemarti Patomodewa, *Pendidikan Anak Prasekolah*, h. 107

bidak.³¹ Sedangkan menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.³² Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma.

Menurut para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga terdiri dari selembor papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak 100 buah, dimana

³¹ Setiawati, Solihatulmilah, And Lebak, *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Vol 5, No 1 (2019), h.29

³² Nur Syifa Fitriana , *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik* (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung , 2018) h. 32

terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Sedangkan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak ini dimodifikasi hanya terdapat 35 kotak. Kotak terdiri dari kotak pertama Ular tangga ini juga terdapat dadu berbentuk kotak dengan sisi dadu yang berjumlah enam sisi.

Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti *gadget*. Hal tersebut peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sebagai sarana pembelajaran.

2. Sejarah Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan salah satu permainan paling populer di dunia. Permainan ini digemari berbagai kalangan, dari anak-anak hingga dewasa. Permainan ular tangga modern diduga terinspirasi dari permainan tradisional masyarakat India, Vaikuntapali. Permainan itu sangat populer di India, karena berkaitan dengan filosofi agama Hindu yakni karma, takdir,

dan keinginan.³³ Menurut beberapa sejarawan, permainan Vaikuntapali diciptakan oleh Saint Gyandev pada abad ke-13. Awalnya permainan itu digunakan untuk mengajarkan moralitas dan spiritualitas kepada anak-anak. Dalam permainan ini, gambar mendaki tangga dalam papan permainan dipakai untuk mewakili perbuatan baik. Sementara gambar ular mewakili kejahatan, seperti nafsu dan amarah yang akan membuat seseorang mengalami kerugian.

Pesan moral yang hendak disampaikan melalui permainan Vaikuntapali yaitu seseorang akan mencapai keselamatan (*moksa*) melalui perbuatan baik. Sedangkan seseorang yang melakukan kejahatan akan mendapat dosa yang akan menurunkan derajatnya di kehidupan mendatang. Dalam permainan itu, jumlah tangga lebih sedikit dibandingkan dengan ular. Hal itu dilakukan agar menjadi pengingat bahwa jalan menuju kebenaran lebih sulit daripada jalan untuk berbuat dosa.

Kepopuleran permainan tradisional itu membuat penjajah Inggris yang berada di India tertarik memperkenalkan Vaikuntapali kepada masyarakat di negara mereka pada akhir abad ke-19. Di Inggris, permainan Vaikuntapali dimodifikasi dengan menghapus aspek moral dan agama kepercayaan umat Hindu yang dikenal dengan *The Ladder to Salvation*.

Lambat laun, permainan *The Ladder to Salvation* semakin populer di kalangan masyarakat di benua Eropa. Hingga pada 1943, Milton Bradley,

³³Artikel diakses pada 21 Februari 2021 <https://www.solopos.com/tahukah-anda-asal-mula-permainan-ular-tangga-yang-fenomenal-771237>

seseorang dari Amerika Serikat membawa permainan itu ke negaranya. Di Amerika Serikat, permainan itu dikenal dengan nama *Chuttes and Ladders*.

3. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Dengan memodifikasi diharapkan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai suatu media untuk meningkatkan karakter islami anak. Tidak hanya permainan yang memberikan perasaan senang tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan penanaman karakter yang efektif.

Aturan permainan pada permainan ular tangga karakter islami sama saja dengan aturan permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja pada permainan ular tangga ini, papan permainan dirancang sedemikian mungkin. Gambar yang terdapat pada kotak-kotak permainan diganti dengan pengetahuan dasar agama yang dapat meningkatkan karakter islami anak. Selain itu juga angka pada kotak permainan ular tangga diganti dengan tulisan arab.

Tujuan permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi kepada anak-anak agar senantiasa mempelajari dan memahami tentang karakter islami sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk meningkatkan karakter islami anak mempunyai beberapa komponen diantaranya:

a. Papan Permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 50x40cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 35. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, pemain harus mengikuti instruksi dan memahami isi kotak. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat pengetahuan dasar agama islam yang dapat meningkatkan karakter islami anak. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.

b. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain, pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki 1-6 mata dadu. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu maka pemain boleh menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.

d. Emoji Senyum Dan Cemberut

Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan, peneliti membuat modifikasi yaitu menyediakan emoji berbentuk senyuman dan cemberut. Emoji senyum akan diberikan untuk anak yang mampu mengikuti instruksi dengan benar dan melakukan permainan sampai selesai, dan sebaliknya anak akan mendapatkan emoji cemberut jika tidak mampu mengikuti instruksi dengan benar.

4. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama halnya pada permainan sebelumnya. Cara permainan ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple intelegences menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga:

- a. Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang terlebih dahulu selesai dari permainan papan ular tangga.³⁴

³⁴ Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 240.

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga yang peneliti kembangkan:

- 1) Permainan ular tangga dimainkan oleh anak usia 4-6 tahun, dan didampingi orang tua atau guru sebagai pemandu jalannya permainan
- 2) Anak berdo'a sebelum melakukan permainan
- 3) Untuk memulai permainan, anak dipersilahkan melempar dadu.
- 4) Pemain yang sudah mendapatkan giliran dapat menjalankan pion ke kotak sesuai mata dadu yang diperoleh
- 5) Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak. Jika benar maka pemain berhak mendapatkan emoji senyum dan sebaliknya.
- 6) Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
- 7) Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
- 8) Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak *finish*.

E. Pengertian Karakter Islami

Karakter diartikan sebagai akhlak, watak, tabiat, maupun sikap. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifatsifat kejiwaan, etika atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Karakter dapat berarti tabiat, perangai atau perbuatan yang selalu dilakukan (kebiasaan). Karakter juga bisa diartikan sebagai watak atau sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku.³⁵ Wynne mendeskripsikan istilah karakter secara etimologis berasal dari bahasa Yunani yang berarti *'to mark'* (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata karakter diartikan sebagai watak, akhlak, budi pekerti tabiat atau sifat kejiwaan yang membedakan seseorang dengan lain. Seseorang yang berkarakter adalah yang berakhlak mulia sebagai identitas bagi dirinya sendiri. Pendapat tersebut diperkuat Hidayatullah yang menjelaskan bahwa bahwa karakter merupakan kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain. Karakter Islami menanamkan cinta kepada Allah, melalui pendidikan agama terutama akidah yang akan menjadi fondasi keislamannya.

³⁵ American Journal Of Sociology, *Upaya Pembentukan Karakter Islami Siswa Melalui Kegiatan Spiritual Camp Di Man Bondowoso*, Journal Of Chemical Information And Modeling 53, No. 9 (2019), h.1689–1699.

Berdasarkan beberapa definisi karakter tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, sifat, budi pekerti, akhlak atau hal-hal yang memang sangat mendasar pada diri seseorang yang merupakan keadaan asli yang ada dalam diri individu seseorang yang membedakan antara dirinya dengan orang lain serta membantu mereka untuk mampu membuat keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Sedangkan pengertian dari Islami adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan syari'at islam yang berhaluan pada *Ahl al-Sunnah Wa al jamaah*. Karakter islami adalah sifat, budi pekerti, akhlak, etika atau tingkah laku yang bersifat keislaman. Karakter Islami dapat dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan kepada anak didik dalam berpikir, bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antar sesama dan lingkungannya. Pendidikan karakter islami sebenarnya tidak jauh beda dengan pendidikan karakter secara umum, hanya saja dalam pendidikan karakter islami dasar dan landasan pendidikan karakternya adalah al-Qur'an dan Hadis. Demikian juga dengan nilai-nilai yang di implementasikan sebagai wujud dari pendidikan karakter adalah nilai-nilai islami. Dalam Pendidikan islam biasa disebut dengan akhlakul karimah.³⁶

Dalam jurnal Nadifa disimpulkan bahwa metode pembelajaran boneka tangan dengan bercerita dapat diselipkan nasehat, tentang karakter Islami

³⁶ Muhammad Fathurrahman, *Meretas Pendidikan Berkualitas Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta, Teras, 2012), h.8

dalam kehidupan sehari-hari. Tentang cinta kepada Allah, kejujuran, menghormati orang tua dan guru, sayang kepada teman dan itu dapat dicontohkan pada pembelajaran boneka tangan³⁷.

Karakter Islami dalam Islam tersimpul dalam karakter pribadi Rasulullah SAW. dalam pribadi Rasul bersemayam nilai-nilai akhlak yang mulia dan agung oleh karena itu Rasulullah adalah suri tauladan yang baik yang patut kita teladani. Rasulullah SAW selalu menjaga lisannya, tidak berbicara kecuali dalam hal yang penting sikapnya lemah lembut, sopan santun, tidak keras dan tidak kaku, sehingga selalu didekati dan dikerumuni orang banyak. Jika duduk atau bangun, Nabi SAW. Selalu menyebut nama Allah. Selain itu yang menjadi kebiasaan beliau, tidak suka mencela dan mencari kesalahan siapa pun serta tidak berbuat sesuatu yang memalukan dan banyak lagi akhlak mulia yang ada pada diri Rasulullah sehingga beliau sangat patut untuk kita jadikan idola.³⁸

Dari pengertian karakter islami di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa karakter islami terdiri dari beberapa indikator yaitu:

- a. Kemampuan mengenal nilai agama yang dianut.
- b. Saling menyayangi antar sesama
- c. Mengenal Nabi dan Rasul
- d. Mengerjakan ibadah

³⁷ Nadifa, *Membentuk Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Boneka Tangan Abstrak*. h.16

³⁸ Muhammad Fathurrahman, *Meretas Pendidikan Berkualitas Dalam Pendidikan Islam*, h.13

e. Patuh kepada orang tua

f. Berperilaku terpuji

Tabel 2.2
Tabel Indikator Karakter Islami Dan Aspek Pengembangannya

No	Indikator Perkembangan	Aspek Pengembangan Dalam Media Ular Tangga
1	Kemampuan mengenal nilai agama yang di anut	a. Allah b. Setan c. Surga d. Neraka e. Kalimat takbir f. Kalimat tasbih g. Kalimat tahmid h. Kalimat istigfarh i. Perbuatan syirik
2	Saling menyayangi antar sesama	a. Suka menolong b. Suka berbagi c. Sayang kepada saudara d. Disayang teman
3	Mengenal nabi dan rosul	Mengenal nabi muhammad
4	Mengerjakan ibadah	a. Puasa b. Sholat c. Mengaji d. Sukses dunia akhirat
5	Patuh kepada orang tua	a. Hormat kepada orang tua b. Berbakti kepada orang tua c. Mendengarkan guru d. Rajin belajar
6	Berperilaku terpuji	a. Sabar b. Tidak suka marah c. Tidak iri hati d. Pemaaf e. Tidak sombong f. Jujur g. Menerima kekalahan h. Selalu merasa bahagia

(Nadifa, 2018:10)

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini akan membahas tentang media permainan ular tangga Untuk meningkatkan karakter islami Anak Usia Dini, yang sejauh penelusuran penulis belum ditemukan penelitian dengan judul tersebut. Namun demikian ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Jurnal Karya Eka Setiawati, dkk, 2014, yang berjudul "*Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*". Dalam jurnal ini disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan nilai kemampuan moral agama anak dengan permainan ular tangga, berdasarkan hasil analisa, peneliti menyimpulkan hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan aspek moral agama dilakukan dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Selain dipengaruhi oleh media, keberhasilan peningkatan kemampuan moral agama dengan permainan ular tangga juga dipengaruhi dengan keterampilan guru dalam mengajar dan menstimulasi anak untuk meningkatkan kemampuan moral agama dengan metode permainan ular tangga dan mengungkapkan pendapatnya.³⁹
2. Jurnal Karya Nina Nadifa, 2018, yang berjudul "*Membentuk Karakter Islami Pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Boneka Tangan*" Dalam jurnal ini disimpulkan bahwa metode pembelajaran boneka tangan dengan bercerita dapat diselipkan nasehat, tentang karakter Islami dalam kehidupan sehari-hari. Tentang cinta kepada Allah, kejujuran, menghormati orang tua dan guru, sayang kepada teman

³⁹ Eka Setiawati, Elih Solihatulmilah, And Kecamatan Cikotok Lebak, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak" 5 (N.D.): 85–91.

dan itu dapat dicontohkan pada pembelajaran boneka tangan. Tujuan dilaksanakan penerapan pembelajaran dengan metode boneka tangan adalah ingin membentuk karakter Islami pada anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari. Anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka tangan dengan ikut memainkan boneka, sehingga anak dapat berekspresi atau menyampaikan perasaan, mendorong timbulnya fantasi atau imajinasi. Lewat pembelajaran boneka tangan dapat berbentuk tokoh yang menjadi idola anak atau kartun muslim dan muslimah agar dapat menarik anak dalam ikut serta dalam permainan boneka tangan tersebut. Anak juga dapat ikut berperan dalam tokoh karakter boneka tangan, sehingga pembentukan karakter Islam dapat lebih mengena pada anak dan anak lebih puas dan bangga bisa ikut berperan dalam permainan tersebut. Anak ikut berperan dalam cerita itu juga dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Adanya alat peraga dapat membuat anak memiliki perhatian yang lebih dan mempertahankannya sampai guru selesai bercerita.⁴⁰

3. Jurnal dari Tipani Liani Dewi dkk, 2017, yang berjudul "*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*" Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka Diperoleh kesimpulan bahwa Perencanaan pembelajaran memiliki target sebesar 100%, dimulai dari siklus I mencapai 96,3% dengan kriteria sangat baik, terdapat satu indikator yang

⁴⁰ Nadifa, *Membentuk Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Boneka Tangan Abstrak*. h.16

bermasalah, tetapi pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan. Kemudian pada siklus II telah diperbaiki masalah pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mencapai target 100%. Kemudian dipertahankan pada siklus III sama seperti siklus sebelumnya mencapai target 100% dengan kriteria sangat baik. Pada tahap pelaksanaan kinerja guru dengan target 100% , pada siklus I terdapat beberapa indikator yang bermasalah yang mendapatkan skor 2, maka memperoleh persentase sebesar 84%. Pada siklus II dengan memperbaiki permasalahan sebelumnya, siklus ini mencapai 98% belum mencapai target yang diharapkan karena masih terdapat satu indikator yang mendapat skor 2 karena skor ideal sama dengan 3. Kemudian, pada siklus III telah memperbaiki indikator tersebut, sehingga memperoleh persentase 100% sesuai dengan target..⁴¹

4. Jurnal Daeng Jaklah dkk, 2017 yang berjudul “*Pembentukan Karakter Islami Dalam Kegiatan Pembelajaran Di TK IT Bina 45 Di Pontianak*” disimpulkan tentang beberapa hal mengenai karakter kejujuran anak, sebagai berikut: Langkah langkah yang dilakukan guru dalam membentuk karakter Islami di TK Bina 45 Pontianak, hal ini ditandai dengan berbagai hal, kegiatan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, serta kegiatan evaluasi yang meliputi observasi, pencatatan anekdot, percakapan, penugasan (*project*), penampilan (*performance*) dan hasil karya (*product*). Cara pembelajaran dalam membentuk karakter Islami di TK Bina 45 Pontianak, yaitu: a) metode pembiasaan dan modeling: membiasakan anak berdoa dan

⁴¹ Tipani Liani Dewi dkk “*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia* (Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 (2017)) h. 2099

mengucapkan salam sebelum berdoa, b) metode keteladanan: guru menepati janji apa yang guru janjikan, c) metode nasehat: memanggil anak yang melakukan kesalahan seperti berbohong ke ruang guru untuk dinasehati, d) metode pengawasan: guru selalu tanggap terhadap laporan anak terhadap perbuatan anak yang melanggar aturan, selain itu, guru menyediakan *market day* dan buku penghubung antara guru dan orang tua. *Market day* merupakan kantin sekolah di mana anak dapat membeli sendiri kebutuhannya tanpa ada yang menjaga kantin tersebut. Pada kegiatan *market day* anak dididik untuk tidak melakukan kebohongan, atau melakukan kecurangan pada saat jual beli. Sedangkan melalui buku penghubung anak dididik untuk mengisinya dengan jujur sesuai dengan apa yang dilakukan sehari-hari, Evaluasi pembelajaran dalam membentuk karakter Islami di TK Bina 45 Pontianak, meliputi observasi, pencatatan anekdot, percakapan, penugasan (*project*), penampilan (*performance*) dan hasil karya (*product*).⁴²

5. Jurnal Karya Supiana dan Rahmat Suguharto, 2017 yang berjudul “*Pembentukan Nilai-nilai Karakter Islami Siswa Melalui Metode Pembiasaan (Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah Terpadu Ar-roudloh Cileunyi Bandung Jawa Barat)*” Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya terkait dengan pembentukan nilai-nilai karakter islami siswa melalui pembiasaan di Madrasah Tsanawiyah Terpadu Ar-Roudloh Cileunyi Bandung, maka

⁴² Daeng Jaklah dkk. *pembentukan karakter islami dalam kegiatan pembelajaran di TK IT Bina 45 di Pontianak* (Pontianak, 2017) h.56

dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Bentuk pembiasaan dalam pembentukan nilai-nilai karakter islami siswa di MTs Terpadu Ar-Roudloh Cileunyi Bandung ialah ada empat, Pertama, Pembiasaan dalam akhlaq meliputi: salam senyum sapa, hidup bersih, berdisiplin, dan gemar membaca buku. Kedua, Pembiasaan dalam ibadah meliputi: shalat dhuha, zuhur, dan Jum'at, membaca do'a harian, puasa senin kamis, dan membaca Al-Qur'an. Ketiga, Pembiasaan dalam kegiatan tahunan meliputi: peningkatan imtaq dan da'wah islamiyah, pembinaan kehidupan berbangsa dan bernegara, pembinaan karakter dan akhlak mulia, keorganisasian, kepemimpinan, dan pelatihan, serta apresiasi seni budaya dan olahraga. 2) Karakter-karakter yang dihasilkan siswa melalui pembiasaan antara lain: Kegiatan upacara di hari Senin, perkumpulan dewan guru (rapat), dan melalui buku tabtisi (tata tertib siswa) dengan penilaian skor dan direkap setiap semester.⁴³

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian pengembangan yang akan diteliti seperti perbedaan variabel yang diteliti, perbedaan metode yang diterapkan (pembiasaan) , dan perbedaan jenis penelitian yang digunakan (kuantitatif dan kualitatif) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau penelitian *R&D*. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa belum ada yang meneliti tentang pengembangan media permainan ular tangga untuk

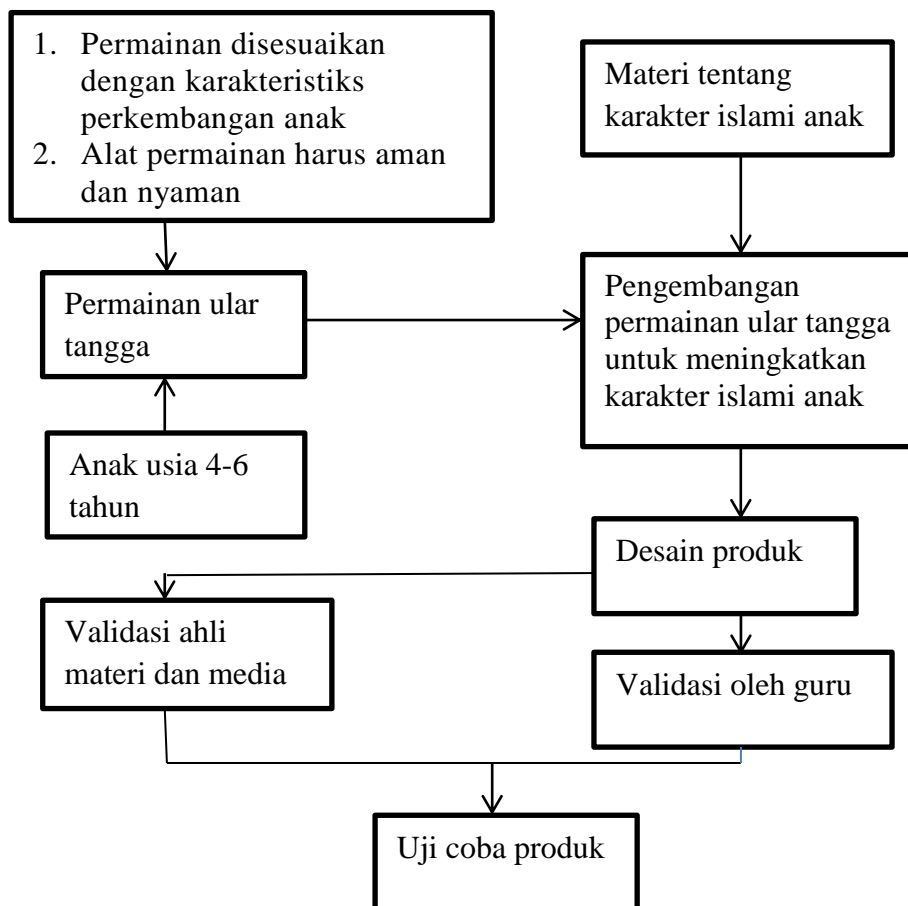
⁴³ Supiana dan Rahmat Suguharto, *Pembentukan Nilai-nilai Karakter Islami Siswa Melalui Metode Pembiasaan* (Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah Terpadu Ar-roudloh Cileunyi Bandung Jawa Barat)" (Bandung, 2017), h.89

meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko penelitian di atas maka perbedaan penelitian tersebut.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana metode yang berhubungan berbagai faktor telah teridentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini berupa:

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir Pengembangan Permainan Ular Tangga



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.⁴⁴ Penelitian pengembangan (*Research and Development*) juga merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan kepraktisan produk tersebut.⁴⁵

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media

⁴⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : RemajaRosdakarya, h. 164.

⁴⁵Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 752.

peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.⁴⁶

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).⁴⁷ Dimana kelima komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa media permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6

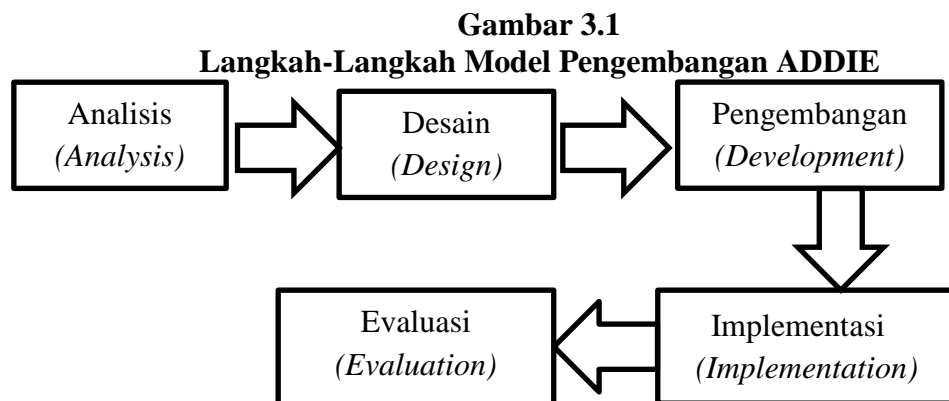
⁴⁶ Endang Mulyatingsih, 2013, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 161.

⁴⁷ Dick and Carry 1996, 2009, dalam buku Sugiyono *Metode Penelitian Pendidikan* , Bandung: Alfabeta, h. 765

tahun yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli dibidangnya.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut.⁴⁸



Sesuai dengan model pengembangan media permainan ular tangga yang digunakan, prosedur pengembangan media permainan ular tangga terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*) pada tahap ini, dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, dan juga kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam media permainan ular

⁴⁸ Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 766

tangga sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan semua anak menjadi lebih aktif.

2. Tahap Desain (*Deisgn*) pada tahap ini, dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan lainnya.
3. Tahap Pengembangan (*Development*) adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

- a. Pembuatan Media Permainan Ular Tangga

Pada tahap pembuatan media, peneliti memilih *background* warna-warni yang sesuai dengan media yang telah dibuat sebelumnya, proses pembuatan media meliputi pembuatan papan permainan, pion, emoticon senyum dan cemberut lalu uji produk dan uji ahli.

- b. Uji Coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

- c. Uji Ahli

Media yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen) serta guru sebagai uji kepraktisan. Penilaian media dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi, kelayakan media dan

kepraktisan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah melakukan revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II.

Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba media permainan ular tangga terhadap pengguna yaitu guru dan anak dengan menggunakan angket, pada penelitian ini angket akan di isi oleh guru.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk media permainan ular tangga yang akan diujicobakan pada anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Komentar, saran dan hasil pengisian angket dari pengguna atau guru melalui respon pengguna saat menggunakan media permainan ular tangga pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Mulai tanggal 04 Mei sampai dengan 04 Juni 2021.

D. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Desain Validasi

a. Desain Uji Coba

Dalam penelitian menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru.⁴⁹ Metode eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.2
Desain eksperimen O₁ nilai sebelum treatment, X adalah treatment dan O₂ nilai sesudah treatment.



Berdasarkan gambar dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment. O₁ yaitu kemampuan interpersonal anak sebelum menggunakan produk dan O₂ kemampuan interpersonal anak setelah menggunakan produk dan jika O₂ lebih besar dari O₁ maka produk tersebut efektif untuk digunakan.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*, h. 303

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan guru. Sedangkan subjek uji coba adalah anak usia 4-6 tahun yang terdiri dari 9 peserta didik untuk melaksanakan dua tahap uji coba yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Mengingat anak yang digunakan sebagai subjek, maka peneliti meminta bantuan guru pendamping untuk membantu anak.

E. Data Penelitian

Data penelitian terdiri dari jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data akan diuraikan sebagai berikut :

1. Jenis Data

- a. Data Kuantitatif, Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media serta dari hasil evaluasi *pre tes* dan *post test* kemampuan karakter islami anak usia dini oleh pengguna yang kemudian di analisis dan hasil analisis digunakan untuk perbaikan melalui analisis kuantitatif deskriptif presentase.
- b. Data Kualitatif, Data yang berupa tanggapan atau masukan dari ahli materi maupun media yang dianalisis untuk perbaikan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua tahapan yang akan di laksanakan yaitu tahap pra pengembangan dan tahap

pengembangan. Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini sebagai berikut.⁵⁰

a. Instrumen Tahap Pra Pengembangan, Pada tahap pra pengembangan, data yang dikumpulkan berupa informasi mengenai kegiatan, kebiasaan, serta kepribadian anak disekolah, selain itu juga peneliti mengumpulkan informasi data kemampuan karakter islamianak sebelum pengembangan. Peneliti juga menganalisis kebutuhan anak terhadap alat permainan yang memuat bahan ajar. Adapun instrumen yang digunakan pada tahap pra pengembangan yaitu:

- 1) Observasi, metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kebiasaan, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian.⁵¹ Dalam penelitian dan pengembangan ini kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan karakter islami anak TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.
- 2) Angket, angket atau koesioner yaitu berupa rangkaian pertanyaan dalam suatu masalah dalam bidang yang diteliti, angket disebarakan pada responden. Pada penelitian ini angket disebar sebelum

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 308

⁵¹ Johni Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h. 92

penelitian guna menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan, adapun yang bertindak sebagai responden yaitu Ahli media, Ahli materi serta guru.

3) Dokumentasi, studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, arsip foto dan lainnya.

b. Instrument Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan pengumpulan berupa data informasi perkembangan kemampuan karakter islami anak terkait kelayakan dan kepraktisan produk media permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Selain itu juga di setiap uji coba dan revisi diperlukan data-data informasi. Adapun instrumen yang akan digunakan pada tahap pengembangan yaitu :

1) Lembar Observasi Kemampuan Karakter Islami Anak, Observasi dilakukan melalui pengamatan pada anak sebelum dan sesudah diterapkan media permainan ular tangga. Hasil observasi tersebut dicatat di lembar observasi yang telah dipersiapkan. Adapun kisi-kisi lembar observasi *pre test* dan *post test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi *Post Test* dan *Pre Test* Berdasarkan Indikator Karakter Islami

No	Indikator Perkembangan	Aspek Pengembangan Dalam Media Ular Tangga	Nomor Soal
1	Kemampuan mengenal nilai agama	1. Allah 2. Setan	1,2,3,4

	yang di anut	3. Surga 4. Neraka 5. Kalimat takbir 6. Kalimat tasbih 7. Kalimat tahmid 8. Kalimat istigfarh 9. Perbuatan syirik	
2	Saling menyayangi antar sesama	1. Suka menolong 2. Suka berbagi 3. Sayang kepada saudara 4. Disayang teman	5,6,7,8
3	Mengenal nabi dan rosul	Mengenal nabi muhammad	9
4	Mengerjakan ibadah	1. Puasa 2. Sholat 3. Mengaji 4. Sukses dunia akhirat	5. 10
5	Patuh kepada orang tua	1. Hormat kepada orang tua 2. Berbakti kepada orang tua 3. Mendengarkan guru 4. Rajin belajar	11,12
6	Berprilaku terpuji	1. Sabar 2. Tidak suka marah 3. Tidak iri hati 4. Pemaaf 5. Tidak sombong 6. Jujur 7. Menerima kekalahan 8. Selalu merasa bahagia	13,14,15

(Nadifa, 2018:10)

Tabel 3.2
Kriteria Hasil Bermain

Nilai	Skor	Keterangan
*	1	Belum berkembang (BB)
**	2	Mulai Berkembang (MB)
***	3	Berkembang sesuai harapan (BSH)
****	4	Berkembang sangat baik (BSB)

(Regita, 2018:62)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kelayakan instrumen kemampuan karakter islami anak dari tidak bisa hingga yang bisa digunakan rumus yaitu:⁵²

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval} &= \frac{\text{skor tertinggi-skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{60-15}{4} \\ &= 11 \end{aligned}$$

Jumlah item kemampuan karakter islami anak digunakan untuk mengetahui karakter islami anak seperti pada tabel kategori instrumen kemampuan karakter islami anak.

Tabel 3.3
Kategori Hasil Observasi Kemampuan
Karakter Islami Anak

No	Skor	Kategori
1	60-50	Berkembang sangat baik
2	49-39	Berkembang sesuai harapan
3	38-28	Mulai berkembang
4	≤27	Belum berkembang

(Regita, 2018:62)

- 2) Angket Atau Kuesioner, angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.⁵³ Angket dalam pengembangan R&D ini digunakan peneliti untuk mendapatkan jawaban kelayakan produk dari para ahli dan jawaban kepraktisan produk dari guru untuk digunakan sebagai perbaikan bagi peneliti.

⁵² Pramesti regita, "Pengembangan Permianan Engklek Bagi Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019) h.62

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 128

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Untuk Validator

No	Materi	Pembelajaran	Sub Indikator	Alat ukur
1		Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media tingkat pencapaian perkembangan anak dan indikator di kurikulum	Angket
			Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan materi dan indikator di kurikulum	
			Kejelasan petunjuk penggunaan belajar	
			Ketepatan dalam penjelasan materi	
			Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna	
			Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri	
		Aspek Isi	Kejelasan isi materi	Angket
			Keluasan dan kedalaman isi materi	
			Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	
			Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga	
2	Ahli Media	Aspek Tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media permainan ular tangga	Angket
			Kesesuaian proporsi gambar	
			Kemenarikan bentuk gambar	
			Kesesuain pemilihan gambar	

			Kesesuaian pemilihan ukuran gambar	
			Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga	
			Kejelasan petunjuk penggunaan media	
			Kemudahan dalam kegiatan bermain	
		Aspek pengguna	Pemberian contoh cara menggunakan media permainan ular tangga	Angket
			Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga	

(Sarinah, 2020:54)

Sedangkan kisi-kisi instrumen penilaian untuk mengetahui kepraktisan media yang di isi oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Angket Kepraktisan Oleh Guru

No	Pengguna	Aspek Yang Dinilai	Sub Indikator	Alat Ukur
1	Guru	Aspek Kepraktisan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tidak kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga 2. Media permainan ular tangga dapat digunakan berulang-ulang 3. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media permainan ular tangga 	Angket

			<p>4. Media permainan ular tangga dapat mengaktifkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang karakter islami</p> <p>5. Kesesuaian media permainan ular tangga dengan dunia anak usia 4-6 tahun</p> <p>6. Anak mudah memahami materi dengan melihat gambar-gambar yang ada pada media permainan ular tangga.</p> <p>7. Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan.</p> <p>8. Anak tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media permainan ular tangga.</p>	
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

(Maharani, 2018:4)

3) Dokumentasi, dokumentasi berupa nilai hasil dari kegiatan anak serta foto-foto dalam proses belangsungnya permainan engklek. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain.⁵⁴

- a. Analisis Data Kuantitatif, untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket penilaian. Adapun analisis kevalidan media disini menguji kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi, yang divalidasi ahli materi dan ahli media dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum R$: Jawaban responden dalam satu item

N : Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : Konstansta

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, nilai kemudian dikonversikan menjadi data, kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut.⁵⁵

Tabel 3.6
Presentase Kevalidan

No	Presentase	Nilai	Kategori
1	80-100%	4	Sangat valid
2	60-79%	3	Valid
3	20-59%	2	Cukup Valid
4	<20%	1	Kurang Valid

(Widoyoko, 2009: 242)

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2007, h. 72

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, h. 80

Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari guru TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Data yang di dapatkan dari angket guru akan dihitung menggunakan rumus dibawah, kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dalam dalam penelitian ini sebagai berikut ⁵⁶:

$$Vp = \frac{TSEp}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan :

Vp = Validitas Kepraktisan

TSEp = Total Skor Empirik Kepraktisan

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah selesai dianalisis menggunakan rumus dan mendapatkan hasil, maka untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan tersebut dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Kepraktisan

No	Kriteria	Kategori
1	75,01%-100%	Sangat Praktis
2	50,01% - 75,00%	Praktis
3	25,01% - 50,00%	Kurang praktis
4	00,00% - 25,00%	Tidak praktis

(Diadaptasi dari Akbar, 2011: 208)

⁵⁶ Maharani Putri Kumalasan, Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD, (jurnal bidang pendidikan dasar (JBPD), vol.2 no.1A April 2018), h.4-5

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan karakter islami anak sebelum dan sesudah dilaksanakan ujicoba media permainan ular tangga pada uji coba kelompok besar dengan menggunakan rumus di bawah yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = jumlah anak

Dengan rumus di atas maka dapat ditentukan berdasarkan perhitungan data nilai presentase kemampuan anak. setelah itu peneliti membandingkan hasil presentase kelas *pre test* dan *post test* apakah berbeda atau tidak jika hasil ketika post-test lebih kecil dibandingkan pre-test maka produk tidak dapat meningkatkan karakter islami anak dan jika sebaliknya maka produk dikatakan layak untuk digunakan dalam peningkatan karakter islami anak.

- b. Analisis Data Secara Kualitatif, dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan media permainan ular tangga sehingga menjadi seperangkat alat media permainan yang baru. Dalam analisis ini diperoleh dari komentar dan saran ahli media dan ahli materi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).⁵⁷

Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa (1) media permainan ular tangga, (2) penilaian desain pengembangan media permainan ular tangga oleh ahli media, ahli materi, guru dan observasi peneliti melalui pengisian angket yang telah disediakan, dan (3) hasil *pre-test* dan *post-test* anak terhadap penggunaan media ular tangga yang diisi oleh peneliti. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang akan dihasilkan, tahap analisis terdiri dari:

a. Analisis kebutuhan anak

Analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada anak TK Dharma Bakti adalah belum tersedianya media permainan yang menarik minat anak untuk bermain sambil belajar. adapun media yang tersedia hanya

⁵⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 752

berupa buku tema, poster, dan buku pembelajaran lainnya.⁵⁸ Oleh sebab itu media permainan ular tangga sangat berguna bagi anak untuk membantu membangun karakter islami anak. Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan dan keadaan media pembelajaran yang digunakan dan hasilnya adalah belum tersedianya media pembelajaran seperti yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Analisis Karakteristik Anak

Karakteristik anak yang berbeda-beda digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan. Tingkat kemampuan dan karakteristik anak TK Dharma Bakti berbeda-beda. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang disesuaikan dengan kemampuan anak dan dapat digunakan semua anak di TK Dharma Bakti. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru di TK Dharma Bakti, kemampuan dan karakteristik anak yang berbeda-beda menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran berupa media permainan ular tangga diharapkan mampu meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.

⁵⁸ Hasil observasi, pada tanggal 09 November 2020

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di TK Dharma Bakti adalah Kurikulum 2013⁵⁹. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kurikulum digunakan untuk menentukan materi ajar pada anak. Materi ajar yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan dan indikator pada kurikulum.

Indikator pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk membuat tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran ini adalah anak memiliki kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, saling menyayangi antar sesama, mengenal Nabi dan Rasul, mampu mengerjakan ibadah agama islam, patuh kepada orang tua, serta mampu berperilaku terpuji.

2. Tahap *Design*

Tahap desain merupakan langkah awal perancangan produk yang dikembangkan. Tahap perancangan diawali dengan pembuatan skema pengembangan media pembelajaran. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan background media ular tangga sehingga media ular tangga menjadi unik dan menyenangkan. Media ular tangga yang

⁵⁹ Hasil penelitian, pada tanggal 09 November 2020

belum dikembangkan berupa kertas yang memiliki 100 kotak dengan tampilan yang polos dan menggunakan angka 1-100. Berikut gambar media ular tangga sebelum dikembangkan:



Gambar 4.1 Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan

Pada tahap desain ini disusun instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan, lalu uji kepraktisan dilakukan oleh guru setelah dilakukan uji coba kelompok kecil serta angket *pre-test* dan *pos-test* anak setelah menggunakan media ular tangga yang telah dikembangkan pada uji coba kelompok besar.

Media permainan ular tangga ini di desain semenarik mungkin yang awalnya permainan ular tangga hanya berupa kertas, memiliki 100 kotak dengan tampilan yang polos dan menggunakan angka 1-100, maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan ular tangga yang tahan dan aman untuk anak, warna *background* ular tangga yang menarik, dengan gambar yang menarik perhatian anak, menggunakan angka arab, serta jumlah kotak disesuaikan dengan karakter anak sehingga menjadi 30 kotak saja. Kemudian media ular tangga yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk media ular tangga dan setelah divalidasi media ular tangga yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan ke anak usia 4-6 tahun di TK Dharma bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Sehingga media ular tangga yang telah dikembangkan ini menjadi media yang unik, menarik dan mampu mengembangkan karakter islami anak khususnya di TK Dharma bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.



Gambar 4.2 Permainan Ular Tangga Setelah Dikembangkan

Tabel 4.1
Perbandingan Permainan Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah
Dikembangkan

Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan	Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbuat dari kertas 2. Memiliki 100 kotak 3. menggunakan angka 1-100 4. tidak menggunakan gambar 5. Hanya mengembangkan kemampuan berhitung anak 6. Berukuran 10 x 10 cm 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbuat dari kayu yang aman dan kokoh 2. Hanya terdiri dari 30 kotak 3. Menggunakan angka arab dan 4. Menggunakan gambar yang menarik sesuai dengan aspek pembelajaran karakter islami yang ingin dikembangkan 5. Awet dan tahan lama 6. Menggunakan emoji agar anak makin semangat 7. Berukuran 50 x 40 cm

Pada media permainan ular tangga yang telah peneliti kembangkan berdasarkan indikator karakter islami, maka peneliti melakukan beberapa perubahan yang membuat permainan ini menjadi lebih menarik salah satunya adalah langkah permainan ular tangga yang peneliti kembangkan. Sebagaimana aturan permainan ular tangga yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa ketika pemain menyentuh kepala ular maka pemain harus turun mengikuti ekor ular tersebut dan sebaliknya ketika pemain berhenti di anak tangga maka pemain akan menaiki tangga tersebut, maka pada permainan ini peneliti mencantumkan beberapa nilai diantaranya 4

sifat tercela yang ditandai dengan ular dan 4 sifat terpuji yang ditandai dengan tangga:

a. Orang Sombong Pasti Akan Mengalami Kekalahan.

Ada pepatah Jawa yang menyatakan: “Asu Gedhe Menang Kerahe”, yang sering diterjemahkan, yang besar akan selalu menang⁶⁰, dan pengertian sebaliknya yang kecil akan selalu kalah. padahal Allah menegaskan dengan sangat jelas dalam QS. Al- Baqarah(2):249 sebagai berikut:⁶¹

... كَم مِّن فِئَةٍ قَلِيلَةٍ غَلَبَت فِئَةً كَثِيرَةً بِإِذْنِ اللَّهِ وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿٢٤٩﴾

"...Berapa banyak terjadi golongan yang sedikit dapat mengalahkan golongan yang banyak dengan izin Allah. dan Allah beserta orang-orang yang sabar."

Pernyataan Allah di ayat tersebut menegaskan, bahwa dengan izin-Nya “siapa pun akan bisa menang,” dan –sebaliknya– ketika Dia berkehendak mengalahkan siapa pun, tidak ada satu pun makhluk yang bisa menghalanginya. Dan sejarah telah membuktikannya, betapa banyak orang yang semula diremehkan, ternyata bisa mengalahkan orang-orang yang sombong. Dan takdir Allah itu tidak hanya berlaku untuk orang-orang yang beriman di masa lalu, tetapi juga ‘bisa’ berlaku untuk siapa pun di masa sekarang dan di masa mendatang.

⁶⁰ <https://republika.co.id/berita/qj9zz9366/jangan-sombong-atau-%E2%80%98kau%E2%80%99-akan-kalah>, diakses tanggal 28 Juli 2021

⁶¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*...., h. 41

b. Orang Pemarah Adalah Teman Setan

Salah satu senjata setan untuk menjerumuskan manusia ke dalam keburukan adalah marah. Dengan cara ini, setan bisa sangat mudah mengendalikan manusia. Karena marah, orang bisa dengan mudah mengucapkan kalimat kekafiran, menggugat takdir, berbicara kasar/jorok, mencaci maki bahkan sampai kalimat cerai yang membubarkan rumah tangganya. QS. Ali imran (3) : 134, menjelaskan⁶²:

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَبِيمِ وَالْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ
إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

“(yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan mema’afkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan.”

c. Orang Yang Melakukan Perbuatan Syirik Tempatnya di Neraka.

Syirik adalah suatu fenomena kemasyarakatan yang muncul akibat jauhnya masyarakat dari ajaran tauhid. Kesalahan mereka dalam memahami ajaran tauhid menghantarkannya kepada kesesatan atau kezaliman yang bersangatan (syirik). Datangnya Islam sebagai agama terakhir dilatarbelakangi oleh fenomena ini.

Syirik adalah menyekutukan Allah atau menduakan Allah dan merupakan pangkal segala kejahatan dan penyelewengan serta rusaknya pikiran atau tingkah laku. Syirik pada hakekatnya adalah

⁶² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*...., h. 67

ucapan atau akidah tanpa ilmu. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam QS. An-Nisa(4):48 yang berbunyi:⁶³

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغْفِرُ أَنْ يُشْرَكَ بِهِ وَيَغْفِرُ مَا دُونَ ذَلِكَ لِمَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُشْرِكْ

بِاللَّهِ فَقَدْ أَفْرَىٰ إِثْمًا عَظِيمًا ﴿٤٨﴾

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengampuni dosa syirik, dan Dia mengampuni segala dosa yang selain dari (syirik) itu, bagi siapa yang dikehendaki-Nya. Barangsiapa yang mempersekutukan Allah, Maka sungguh ia telah berbuat dosa yang besar.”

Selain itu, syirik juga dapat menghilangkan semua amal kebaikan yang telah dilakukan seseorang. Maka dari penjelasan diatas dapat disimpulkan orang yang melakukan perbuatan syirik berpeluang besar menjadi penghuni neraka

d. Orang Yang Suka Iri Hati Maka Hidupnya Tidak Akan Bahagia.

Salah satu lubang kelemahan manusia adalah penyakit-penyakit jiwa yang kerap ditunjukkan dalam reaksi sosialnya. Salah satu di antara penyakit yang paling berbahaya adalah penyakit dengki atau “al-hasad”. Dalam bahasa Indonesia, penyakit hati ini lebih dikenal dengan sebutan iri. Meski demikian, kata hasad atau dengki ternyata jauh lebih buruk daripada sekadar iri hati.

Iri hati merupakan rasa tidak nyaman atas sebuah kelebihan yang Allah SWT berikan pada orang lain. Iri hati juga kerap terjadi ketika kelebihan orang lain dianggap sebagai ancaman, saingan, atau halangan bagi diri sendiri untuk memiliki kelebihan yang sama.

⁶³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan....*, h. 86

Tanpa disadari, semua orang pernah merasa iri dan cemburu dengan kehidupan seseorang. Orang yang seperti itu merasa tidak senang melihat pencapaiannya. Kecemburuan yang tidak disadari itu dapat meningkat menjadi perilaku yang buruk.

Hal ini kemudian melahirkan kegagalan bersyukur. Orang yang gagal mensyukuri kelebihan yang Allah karuniakan pada dirinya akan merasa tidak memiliki dan berakhir hanya mampu melihat kelebihan orang lain. Ketika seseorang berada pada posisi ini, kemungkinan yang dapat terjadi adalah menderita karena kebahagiaan orang lain.

e. Orang Sabar Disayang Allah

Sabar adalah sifat terpuji yang dianjurkan untuk dimiliki oleh seorang muslim, sifat ini banyak dicontohkan oleh Rasulullah SAW dan para sahabatnya terdahulu. Sabar adalah sifat menahan jiwa dari putus asa, meredam amarah yang bergejolak, mencegah lisan berkeluh kesah, menahan anggota badan dari kemungkaran. Sabar dapat mendatangkan banyak keutamaan bagi seorang muslim bahkan anjuran dan keutamaannya disebutkan oleh Allah dalam QS. Al-Baqarah(2):153 sebagai berikut :⁶⁴

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اسْتَعِيْنُوْا بِالصَّبْرِ وَالصَّلٰوةِ ۚ اِنَّ اللّٰهَ مَعَ الصّٰبِرِيْنَ ﴿١٥٣﴾

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

⁶⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*...., h. 23

f. Orang yang suka menolong akan disayang teman

Ketika seseorang menolong orang lain tak hanya pahala dari Allah yang kamu dapat, kebaikan yang kamu lakukan tersebut akan kembali kepadamu suatu saat nanti. Tolong menolong yang dilakukan sesama umat manusia juga akan mengukuhkan atau menguatkan tali persaudaraan yang telah terjalin. Hal ini juga dijelaskan dalam QS. Al-Maidah (5):2⁶⁵, berikut:

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ...^ط

“dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.”

g. Rajin membaca Al-Qur'an akan sukses dunia akhirat

Kesuksesan hidup tidak hanya diukur oleh capaian duniawi semata, seperti berderetnya gelar akademik, menterengnya karier, atau melimpahnya penghasilan. Kesuksesan sejati diraih jika seluruh capaian itu memberi manfaat bagi orang lain sehingga mengalirkan pahala jariah, dan kelak, saat menutup usia dalam keadaan husnul khatimah. Hal ini penting dipahami agar umur yang Allah berikan kepada manusia tidak sia-sia, tetapi justru memberikan banyak kebermanfaatn bagi diri sendiri dan sesama. QS. Faatir (35) : 29-30

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ

⁶⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*...., h. 106

سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ تَجْرَةً لَّن تَبُورَ ﴿٢٣﴾ لِيُوفِّيَهُمْ أُجُورَهُمْ وَيَزِيدَهُم
وَمِن فَضْلِهِ إِنَّهُ غَفُورٌ شَكُورٌ ﴿٢٤﴾

“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezki yang Kami anuge-rahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkn perniagaan yang tidak akan merugi. Agar Allah menyempurnakan kepada mereka pahala mereka dan menambah kepada mereka dari karunia-Nya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Mensyukuri.”

h. Rajin shalat Akan Masuk Surga

Shalat adalah ibadah yang diwajibkan bagi kaum muslimin. Shalat juga menjadi amal perbuatan yang pertama kali akan dihisab pada hari kiamat. Perintah shalat dalam Al-Qur’an sering diulang-ulang dengan istilah ‘aqimuu’ yang memiliki makna ‘dirikanlah’.

Dalam hal ini, shalat bukan hanya sekedar kewajiban belaka melainkan juga harus memenuhi syarat dan rukun shalat serta memberikan pengaruh yang baik bagi kehidupan seorang muslim. Jika seseorang rajin shalat, namun tidak mampu memberikan pengaruh yang baik bagi kehidupannya maka hal itu bisa menjadi sebuah kerugian.

أَتْلُ مَا أُوْحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۖ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى
عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۗ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ ﴿٥٥﴾

“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, Yaitu Al kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan- perbuatan) keji dan mungkar. dan Sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Dari firman Allah SWT di atas maka dapat disimpulkan bahwa sholat memiliki banyak keutamaan diantaranya dapat mencegah dari perbuatan maksiat dan memiliki keutamaan dari ibadah lain maka dari itu dengan mengerjakan sholat lima waktu sesuai dengan perintah, insya Allah akan ditempatkan ditempat yang indah diakhirat kelak.

3. Tahap *Development*

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan dan kepraktisan, media pembelajaran direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator.

Pada tahap ini juga pembuatan media meliputi penentuan isi materi, validasi dan produksi. Isi materi didasarkan pada kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga dihasilkan media ular tangga yang menarik, unik, menyenangkan dan berdasarkan dengan kurikulum yang ada di TK Dharma bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi menilai media pada segi aspek pembelajaran dan isi materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag. selaku direktur Pascasarjana IAIN Bengkulu. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Dari aspek pembelajaran penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan aspek pembelajaran dari media ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun. Dengan pedoman ini akan diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:⁶⁶

Tabel 4.2
Data Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan dan indikator di kurikulum	√			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√			
3	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan	√			

⁶⁶ Hasil validasi ahli materi, Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag. pada tanggal 24 Mei 2021

	belajar				
4	Ketepatan dalam penjelasan materi		√		
5	Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna	√			
6	Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri	√			
Jumlah (ΣR)		23			
Jumlah nilai ideal (N)		24			
Total skala penilaian		$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$ $p = \frac{23}{24} \times 100 \%$ $p = 0,95 \times 100 \%$ $p = 95 \%$			
Kriteria aspek penilaian		Sangat valid			

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran diberikan 6 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 23 dari semua indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 95% dengan kategori “sangat valid”.

Dari aspek isi penilaian ini dilakukan untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan dengan aspek isi dari media ular tangga yang telah dikembangkan untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun. Dengan pedoman penilaian ini

diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:⁶⁷

Tabel 4.3
Data Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek isi

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kejelasan isi materi	√			
2	Keluasan dan kedalaman isi materi		√		
3	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	√			
4	Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga		√		
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√			
Jumlah (ΣR)		18			
Jumlah nilai ideal (N)		20			
Total skala penilaian		$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$ $p = \frac{18}{20} \times 100 \%$ $p = 0,87 \times 100 \%$ $p = 87 \%$			
Kriteria aspek penilaian		Sangat valid			

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek isi diberikan 5 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan jumlah skor 18 dari semua indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 5 indikator yang diukur adalah 87% dengan kategori “sangat valid”.

⁶⁷ Hasil validasi ahli materi, Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag. pada tanggal 24 Mei 2021

Setelah dilakukan validasi tahap pertama produk yang dikembangkan, maka ahli materi memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi berupa tanggapan positif terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi pada media ular tangga, aspek perkembangan yang menjadi pengembangan agar di konkritkan, indikator pengembangan harus jelas, dan aspek perkembangan dirinci menjadi karakter islami maka media ular tangga layak untuk diproduksi dan diujicobakan sesuai saran.⁶⁸

b. Validasi Ahli Media

Ahli media menilai dari aspek tampilan dan penggunaan. Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media diujicobakan pada anak. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Dr. Ahmad Suradi selaku dosen dan Ka. Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran anak usia dini. Data validasi didapat dengan cara memberikan nilai pada angket yang mencakup aspek tampilan dan penggunaan. Ahli media mencoba langsung peroduk ular tangga yang sudah dikembangkan, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yaitu nantinya akan digunakan

⁶⁸ Hasil validasi ahli materi, Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag, pada tanggal 24 Mei 2021

sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Penilaian aspek tampilan bertujuan untuk mengetahui hal yang menyangkut tampilan pada ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun. Dengan berpedoman pada penilaian aspek tampilan ini, pengembang akan mengetahui apakah perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Data hasil penilaian aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut:⁶⁹

Tabel 4.4
Data Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Tampilan

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian pemilihan background pada media permainan ular tangga	√			
2	Kesesuaian proporsi gambar dan warna	√			
3	Kemenarikan bentuk gambar	√			
4	Kesesuain pemilihan gambar dan ukuran gambar		√		
5	Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga	√			
6	Kesesuaian pemilihan warna	√			
Jumlah (ΣR)		23			
Jumlah Nilai Ideal (N)		24			
Total skala penilaian		$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$ $p = \frac{23}{24} \times 100 \%$			

⁶⁹ Hasil validasi ahli media, Dr. Ahmad Suradi, pada tanggal 24 Mei 2021

	$p = 0,95 \times 100$ % $p = 95 \%$
Kriteria aspek penilaian	Sangat valid

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian terhadap aspek pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan jumlah skor 23 dari jumlah skor ideal 24 terhadap 6 indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu melalui perhitungan rumus kelayakan didapatkan hasil 95% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan maka ahli media memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa tanggapan positif terhadap media ular tangga antara lain kreatif, menarik, sesuai dengan kebutuhan anak, bagus untuk digunakan pada anak usia dini untuk dapat meningkatkan karakter islami anak.

Ahli media melihat bahwa media ular tangga sudah memenuhi karakteristik perkembangan anak, aman, dan nyaman untuk digunakan anak usia 4-6 tahun. Melalui tanggapan ahli media ini, maka media permainan ular tangga layak diujicobakan tanpa revisi.

Selanjutnya validasi dalam aspek penggunaan, ahli media yang menjadi validator pada aspek penggunaan ini juga Dr. Ahmad Suradi selaku dosen dan Ka. Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media

pembelajaran anak usia dini. Penilaian desain media bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap segala hal yang berhubungan dengan aspek penggunaan dari produk ini setelah dilakukan revisi tahap pertama.

Berikut adalah pedoman dalam penggunaan media ular tangga. Guru menjelaskan kepada anak tentang tema pembelajaran dan cara menggunakan media ular tangga. Media ular tangga digunakan pada anak usia 4-6 tahun. Anak menggunakan ular tangga dengan cara membuka ular tangga yang berbentuk meja belajar dan diletakkan di lantai lalu anak diminta untuk duduk mengelilingi ular tangga tersebut sambil mendengarkan penjelasan dari guru, setelah guru selesai menjelaskan anak boleh bermain dengan maksimal anggota 4 orang serta dengan syarat harus tertib dan mengikuti aturan. Berikut adalah cara bermain media ular tangga :

1. Permainan ular tangga dimainkan oleh anak usia 4-6 tahun, dan didampingi orang tua atau guru sebagai pemandu jalannya permainan
2. Anak berdoa sebelum melakukan permainan
3. Untuk memulai permainan, anak dipersilahkan melempar dadu.
4. Pemain yang sudah mendapatkan giliran dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh

5. Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak. Jika benar maka pemain berhak mendapatkan emoji senyum dan sebaliknya.
6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
7. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
8. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak *finish*.

Permainan dilakukan sampai semua anak mendapat giliran bermain dan semua anak sudah mengerti dengan pembelajaran yang terdapat pada media ular tangga tersebut untuk itu peran pendamping sangat dibutuhkan untuk menjelaskan setiap gambar yang ada pada kotak. Berikut adalah data dari penilaian aspek penggunaan oleh ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut:⁷⁰

Tabel 4.5
Data Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Penggunaan

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√			
2	Kemudahan dalam kegiatan bermain		√		

⁷⁰ Hasil validasi ahli media, Dr. Ahmad Suradi, pada tanggal 24 Mei 2021

3	Pemberian contoh cara menggunakan media permainan ular tangga	√			
4	Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga	√			
5	Tingkat keawetan media	√			
6	Media aman digunakan anak	√			
Jumlah (ΣR)		23			
Jumlah Nilai Ideal (N)		24			
Total skala penilaian		$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$ $p = \frac{23}{24} \times 100 \%$ $p = 0,95 \times 100 \%$ $p = 95 \%$			
Kriteria aspek penilaian		Sangat valid			

Pada instrumen penilaian yang diberikan pada ahli media pembelajaran diberikan 6 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli media dan hasil penilaian mendapatkan jumlah skor 23 dari semua indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 95% dengan kategori “sangat valid”. Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan, maka ahli media memberikan saran dan komentar. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain media berupa tanggapan positif terhadap media ular tangga, yakni tidak perlu melakukan wawancara terhadap anak cukup dengan melakukan observasi saja sehingga melalui tanggapan ahli media ini, maka media ular tangga layak diujicobakan tanpa revisi.

Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli terhadap media ular tangga yang dikembangkan antara lain: (1) Ahli materi, Komentar dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi terhadap aspek perkembangan yang menjadi pengembangan agar di konkritkan, indikator pengembangan harus jelas, dan aspek perkembangan dirinci menjadi karakter islami maka media ular tangga layak untuk diproduksi dan diujicobakan sesuai saran, (2) Ahli media dan ahli desain media, komentar dan saran yang diberikan berupa tanggapan positif dimana ahli media bertanggung kreatif, menarik, sesuai dengan karakteristik anak, dan bagus digunakan oleh anak usia 4-6 tahun, tidak perlu melakukan wawancara kepada anak cukup melalui observasi saja, sehingga melalui tanggapan ini bahwa media ular tangga layak diproduksi dan diujicobakan tanpa revisi.⁷¹ Adapun tanggapan anak sebagai calon pengguna produk yaitu memberikan tanggapan yang positif dari anak, dilihat dari hasil ujicoba anak dalam kegiatan pembelajaran, mereka sangat antusias.

Media ular tangga yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli yakni ahli materi dan ahli media. Maka berdasarkan penilaian para ahli yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa media ular tangga yang telah dikembangkan ini telah layak baik itu dari segi pembelajaran, isi atau materi, tampilan dan penggunaan sehingga media ular tangga ini dapat digunakan pada tahap

⁷¹ Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media, pada tanggal 24 Mei 2021

implementasi guna untuk menilai kepraktisan media dan peningkatan karakter islami anak setelah anak menggunakan media permainan ular tangga.

4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi pada tahap ini dilakukan uji coba produk. Tahap implementasi dilakukan setelah produk selesai divalidasi dan dinilai oleh validator. Media pembelajaran dan instrumen penelitian yang dikatakan valid, kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian yang telah ditentukan.

Subjek penelitian adalah anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami kabupaten Mukomuko. Uji coba pada tahap implementasi ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 2 orang anak di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Uji coba kelompok besar pada 9 anak di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Sebelum media ular tangga digunakan peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan memperkenalkan diri lalu peneliti melakukan pemanasan dengan mengajak anak bernyanyi dan tepuk tangan agar anak lebih semangat, baru setelah itu peneliti menjelaskan cara menggunakan media ular tangga juga tidak lupa berdoa sama-sama sebelum memulai permainan. Sebelum melakukan kegiatan belajar sambil bermain ular tangga peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* terhadap anak dengan menggunakan angket yang

sudah dibuat sebelumnya serta seminggu setelah dilakukannya permainan ular tangga peneliti melakukan *pos-test* dengan mengisi lembaran angket yang sama dengan *pre-test* sebelumnya, hal ini dilakukan untuk melihat perkembangan karakter islami anak setelah melakukan permainan ular tangga.

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba produk skala kecil dilakukan sebelum penelitian atau uji coba kelompok besar. Uji coba ini selain melihat kemampuan anak dan respon anak juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media permainan ular tangga. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh guru terhadap 2 orang anak di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko pada tanggal 28 dan 29 April 2021.

Guru menilai media permainan ular tangga pada kepraktisan penggunaan media permainan ular tangga. Penilaian dari guru ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba kelompok besar. Guru yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Siska Putri selaku guru kelas di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Data untuk uji kepraktisan media permainan ular tangga diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Berikut adalah data hasil penilaian kepraktisan yang diberikan guru terhadap media permainan ular tangga⁷² :

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek Kepraktisan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tidak kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga	√			
2	Media permainan ular tangga dapat digunakan berulang-ulang	√			
3	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media permainan ular tangga		√		
4	Media permainan ular tangga dapat mengaktifkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang karakter islami	√			
5	Kesesuaian media permainan ular tangga dengan dunia anak usia 4-6 tahun	√			
6	Anak mudah memahami materi dengan melihat gambar-gambar yang ada pada media permainan ular tangga.	√			
7	Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan.	√			
8	Anak tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media permainan ular tangga.	√			
TSEp		31			
S-max		32			
Hasil Perhitungan		$V_p = \frac{TSEp}{S - max} \times 100\%$ $= \frac{31}{32} \times 100 \%$ $= 0,96 \times 100 \%$ $= 96\%$			
Kriteria Tingkat Kepraktisan		Sangat Praktis			

Hasil penilaian angket kepraktisan oleh guru mendapatkan jumlah skor 31 dari 8 soal aspek kepraktisan sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus kepraktisan adalah 96% dengan

⁷²Hasil penilaian oleh guru, pada tanggal 25 Mei 2021

kategori sangat praktis. Dengan demikian media permainan ular tangga dapat diujicobakan pada kelompok besar tanpa revisi. Adapun komentar dan saran dari guru berupa tanggapan yang positif.

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 untuk *pre-test* dan pada tanggal 31 Mei 2021 untuk *post-test* dengan jumlah anak 9 orang. Adapun tujuan uji coba ini untuk melihat bagaimana peningkatan karakter islami anak setelah melakukan permainan ular tangga. Dalam kegiatan ini dilakukan *treatment* yang sama pada satu kelompok anak dan langsung dinilai kemampuannya. Berikut lembar observasi *pre tes* dan *post tes* yang akan digunakan untuk mengetahui karakter islami anak:

Tabel 4.7
Lembar Observasi *Pre Tes* Dan *Post Tes* Kemampuan Karakter Islami Anak

No	Capaian Indikator	Skor Penilaian			
		****	***	**	*
1	Anak mengenal siapa tuhan umat islam				
2	Anak memahami mengenai surga dan neraka				
3	Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar				
4	Anak mengenal perbuatan syirik				
5	Anak terbiasa menolong teman				
6	Anak sering berbagi makanan dengan teman				
7	Anak menyayangi adik atau kakak				
8	Anak memiliki banyak teman				

9	Anak mengenal Nabi Muhammad				
10	Anak terbiasa mengerjakan ibadah seperti sholat, mengaji, dan puasa				
11	Anak selalu pamit/bersalaman sebelum dan pulang sekolah				
12	Anak suka membantu orang tua seperti membersihkan tempat tidur dan membersihkan rumah				
13	Anak mampu menahan amarah dan memberi maaf ketika ada teman yang menggangu				
14	Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang				
15	Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan				
Jumlah					

1) Hasil Uji Coba Produk *Pre-Test*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 9 anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Pengisian Lembar Penilaian Kemampuan Karakter Islami Anak Dalam *Pre-Test*

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Bilqis Sofia Azzahra	53	Berkembang sangat baik
2	M. Adzka Erlangga	29	Mulai berkembang
3	M. Muklis	33	Mulai berkembang
4	Mayra Vizua	27	Belum berkembang
5	Radit Mexi Maulana	37	Mulai berkembang
6	Rio Haveeza Uzma	38	Mulai berkembang

7	Valesa Adha Putri	23	Belum berkembang
8	Yuda Afriadi Pratama	40	Berkembang sesuai harapan
9	Ziya Khansa Zulaika	27	Belum berkembang

Hasil penelitian ini selanjutnya diuraikan sesuai dengan

kategori, rumusnya adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

N

$$P = \frac{1}{9} \times 100 \%$$

9

$$P = 11\%$$

Maka, diperoleh hasil pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9
Kategori Kemampuan Karakter Islami
Anak Saat *Pre Tes*

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
60-50	1	11 %	Berkembang sangat baik
49-39	1	11 %	Berkembang sesuai harapan
38-28	4	45 %	Mulai berkembang
≤27	3	33 %	Belum berkembang

Dari hasil data maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki karakter islami yang mulai berkembang dengan skor 45%, berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan sama-sama mendapatkan skor 11% serta belum berkembang mendapatkan skor 33%.

2) Uji Coba Produk *Post-Test*

Uji coba produk dalam *post test* dalam jumlah anak yang sama yaitu 9 orang anak usia 4-6 tahun diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Pengisian Lembar Penilaian Karakter Islami
Anak Dalam *Post Test*

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Bilqis Sofia Azzahra	58	Berkembang sangat baik
2	M. Adzka Erlangga	50	Berkembang sangat baik
3	M. Muklis	47	Berkembang sesuai harapan
4	Mayra Vizua	52	Berkembang sangat baik
5	Radit Mexi Maulana	44	Berkembang sesuai harapan
6	Rio Haveeza Uzma	40	Berkembang sesuai harapan
7	Valesa Adha Putri	40	Berkembang sesuai harapan
8	Yuda Afriadi Pratama	49	Berkembang sesuai harapan
9	Ziya Khansa Zulaika	37	Mulai berkembang

Hasil penelitian ini selanjutnya diuraikan sesuai dengan kategori, rumusnya adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{3}{9} \times 100 \%$$

$$P = 33\%$$

Maka, diperoleh hasil pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.11
Kategori Kemampuan Karakter Islami
Anak Saat *Post Tes*

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
60-50	3	33 %	Berkembang sangat baik
49-39	5	56 %	Berkembang sesuai harapan
38-28	1	11%	Mulai berkembang
≤27	0	0	Belum berkembang

Dari hasil data maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki karakter islami yang berkembang sesuai harapan dengan skor 56%, berkembang sangat baik mendapatkan skor 33% serta mulai berkembang mendapatkan skor 11 %.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi serta lembar observasi *post tes* dan *pre test* anak dari tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kemampuan karakter islami anak. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga layak, praktis serta mampu meningkatkan kemampuan karakter islami anak usia 4-6 tahun d TK Dharma Bakti. Anak mampu mengenal karakter islami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari hal ini dikarenakan media ular tangga dapat digunakan secara rileks dalam bentuk permainan yang menarik dan unik sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil rincian dan deskripsi dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, diperoleh media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan kecerdasan islami anak. media pembelajaran dikembangkan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation*).

Tahap pertama model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Tahap analisis dibagi menjadi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa,

dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi ketersediaan perangkat pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Dari hasil wawancara guru diperoleh bahwa perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan belum ada dan belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakter dan kemampuan anak yang akan diteliti. Dari hasil analisis karakteristik anak diperoleh kemampuan anak berbeda-beda. Analisis kurikulum digunakan untuk mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan dan sebagai acuan untuk membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada tahap perancangan dilakukan perancangan media ular tangga yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain media ular tangga yang akan dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, gambar dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun. Media ular tangga berbentuk seperti papan catur dan menggunakan kaki sehingga memudahkan anak dalam bermain. Media ini dibuat dengan menggunakan kain kayu yang diberi warna dan berukuran 50 x 40 cm sehingga mudah digunakan oleh anak. Media ular tangga ini dibuat untuk mengenalkan karakter islami kepada anak usia 4-6 tahun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga materi yang disajikan menarik perhatian anak dan dapat menyenangkan bagi anak.

Sehingga media yang dihasilkan menjadi benar-benar media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran terutama pengenalan karakter islami pada anak.⁷³

Kemudian pada tahap development yang merupakan tahap awal dalam pembuatan media ular tangga yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan media ular tangga yang dikembangkan. Pada tahap implementasi dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar media ular tangga ini tidak mengalami revisi, hal ini dapat dilihat dari anak sebagai subjek uji coba mampu menggunakan dan memainkan media ular tangga yang dikembangkan dalam pengenalan karakter islami sehingga anak memiliki peningkatan dalam hal karakter islami yang dibuktikan dengan hasil *pre tes* dan *post tes*.⁷⁴

Maka dengan menggunakan media ular tangga ini dapat mempermudah anak dalam pengenalan karakter islami, penggunaan media ular tangga dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar terhadap anak. Selain itu juga kemampuan karakter islami anak di TK Dharma Bkti meningkat karena pada hakikatnya anak membutuhkan media yang konkret dan sifatnya menyenangkan seperti halnya media permainan ular tangga.⁷⁵

⁷³ Hasil observasi, pada tanggal 09 November 2020

⁷⁴ Hasil penelitian, pada tanggal 24-31 Mei 2021

⁷⁵ Hasil penelitian, pada tanggal 24-31 Mei 2021

Kemampuan karakter islami anak berdasarkan hasil penilaian kegiatan *pra-test* dan *post-test* diperoleh nilai yang dapat dilihat hasil presentase peningkatan kemampuan karakter islami anak seperti di bawah ini:⁷⁶

Tabel 4.12
Data Kategori Peningkatan Hasil Kemampuan
Karakter Islami Anak


No	Kategori	<i>Pre tes</i>	<i>Post Tes</i>	Peningkatan
1	Berkembang sangat baik	11 %	33 %	22 %
2	Berkembang sesuai harapan	11 %	56 %	45 %
3	Mulai berkembang	45 %	11 %	-34 %
4	Belum berkembang	33 %	-	- 33 %

Data di atas menunjukkan peningkatan dimana terjadi pada anak kategori berkembang sangat baik menjadi meningkat 22%, kategori berkembang sesuai harapan meningkat sebanyak 45%, kategori mulai berkembang mengalami penurunan sebanyak 33% sedangkan kategori belum berkembang menjadi 0% pada setelah anak di *treatment* dengan permainan ular tangga.

⁷⁶ Hasil evaluasi kemampuan anak, pada tanggal 24-31 Mei 2021

Adapun perbedaan media permainan ular tangga yang belum dikembangkan dan yang telah dikembangkan yaitu:

Tabel 4.13
Perbandingan Media Permainan Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan

Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan	Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Terbuat dari kertas 2. Memiliki 100 kotak 3. menggunakan angka 1-100 4. tidak menggunakan gambar 5. Hanya mengembangkan kemampuan berhitung anak 6. Berukuran 10x10 cm 	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Terbuat dari kayu yang aman dan kokoh 2. Hanya terdiri dari 30 kotak 3. Menggunakan angka arab dan 4. Menggunakan gambar yang menarik sesuai dengan aspek pembelajaran karakter islami yang ingin dikembangkan 5. Awet dan tahan lama 6. Menggunakan emoji agar anak makin semangat 7. Berukuran 50 x 45cm

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan anak lebih mudah belajar dan mengenal karakter islami sehingga anak mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu juga kemampuan anak di TK Dharma Bakti dalam hal karakter islami sangat membutuhkan media yang kongkrit yang sifatnya menyenangkan seperti halnya media ular tangga ini. Maka dengan

diterapkannya media permainan ular tangga yang dikembangkan dalam pengenalan karakter islami khususnya anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko dapat meningkat.

Dalam pengembangan media ular tangga yang sudah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran khususnya dalam hal meningkatkan karakter islami anak yaitu sebagai berikut :

1. Media ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak hal ini dibuktikan oleh hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji coba kepraktisan dan uji *pre test* dan *post test*.
2. Media ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, ketika anak menggunakan media permainan ular tangga semua anak antusias dan mereka terlihat sangat senang.
3. media ular tangga menggunakan gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dan memudahkan anak dalam memahami apa yang ingin disampaikan.

Namun dalam penelitian dan pengembangan media ular tangga ini juga tentunya masih memiliki keterbatasan, berikut adalah keterbatasan pada media yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak:

1. Media ular tangga hanya ada 1 sehingga anak menggunakannya secara bergantian yang bisa dimainkan maksimal 5 orang dalam satu ronde. Oleh karenanya berdasarkan hal ini ketika 5 anak ini bermain teman-teman

dibelakangnya kurang terkondisi dengan baik sehingga menyebabkan anak yang sedang bermain kurang konsentrasi.

2. Pada kegiatan implementasi atau ujicoba media ular tangga, peneliti bertindak sebagai guru yang ikut mengontrol jalannya permainan.
3. Terdapat pengurangan jam pelajaran karena masa pandemi covid-19 sehingga kegiatan pembelajaran kurang berlangsung dengan baik

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Media permainan ular tangga yang dikembangkan dan di desain menyesuaikan materi berdasarkan karakteristik anak dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.
2. Hasil validasi ahli materi, ahli media serta hasil penilaian aspek kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa produk pengembangan media permainan ular tangga layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran 95% dalam kategori sangat valid (layak) sedangkan pada aspek isi 87% dalam kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan 100% sedangkan pada aspek penggunaan 95% dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dikategorikan sangat praktis dengan hasil perhitungan 96%.
3. Hasil perhitungan data *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa produk pengembangan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan karakter islami anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Pada kegiatan *pre test* di dapatkan hasil 33% karakter islami anak berada pada kategori belum

berkembang sedangkan pada kegiatan *pos test* karakter islami anak telah mengalami peningkatan sehingga 0% atau tidak ada lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang, pada kategori mulai berkembang berkurang sebanyak 33%, pada kategori berkembang sesuai harapan meningkat sebanyak 45%, dan pada kategori berkembang sangat baik meningkat sebanyak 22%.

B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi kepala sekolah, Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru dan orang tua, agar produk pengembangan media permainan ular tangga ini dapat digunakan karena sudah terbukti dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun.
3. Bagi pembaca, semoga penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber yang baik.
4. Media permainan ular tangga ini juga bisa diperbanyak dan diterapkan di lembaga lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Asqalani, Ibnu Hajar, 2008, Fathul Barri (penjelasan kitab Shahih al-Bukhari). Terj. Amiruddin, Jilid XXIII, Jakarta: Pustaka Azzam
- Al-Bukhari, Abu Abdillah Muhammad Ibn Ismail Ibn, al-jami' ashahih (shahih Al-Bukhari), Vol 1 Beirut-Lebanon : Dar Al-Kotob Al-ilmiah, 2009.
- Amelia, Dkk. Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Tk Al-Ikhlash Ketapang. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan 2, No. 8, 2013.
- American Journal Of Sociology. Upaya Pembentukan Karakter Islami Siswa Melalui Kegiatan Spiritual Camp Di Man Bondowoso. Journal Of Chemical Information And Modeling 53, No. 9, 2019
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakrta: Rineka Cipta, 2002.
- Artikel diakses pada 21 Februari 2021 <https://www.solopos.com/tahukah-anda-asal-mula-permainan-ular-tangga-yang-fenomenal-771237>
- Departemen Agama RI. Al-Qur'an Dan Terjemahan. Bandung : PT Syigma Examedia Arkanleema, 2010.
- Dewi, Tipani Liani dkk, Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia , Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 2017.
- Dick and Carry. dalam buku Sugiyono Metode Penelitian Pendidikan , Bandung: Alfabeta, 2009.
- Dimiyati Johni, Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Fadillah, M. Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri, 2017.
- Fathurrahman, Muhammad. Meretas Pendidikan Berkualitas Dalam Pendidikan Islam. Yogyakarta, Teras, 2012. Mansur. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
- Fitriana, Nur Syifa. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Skripsi S1 Fakultas

Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

- Haris Pito, Abdul. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran, Jurnal Diklat Teknis: Volume: Vi No. 2 Juli – Desember 2018
- Jaklah, Daeng. Dkk. pembentukan karakter islami dalam kegiatan pembelajaran di TK IT Bina 45 di Pontianak. Pontianak, 2017.
- Khoiri, Ahmad, Dkk. Penumbuhan Karakter Islami Melalui Pembelajaran Fisika Berbasis Integrasi Sains-Islam. Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 2, No. 1, 2017.
- Kumalasani, Maharani Putri, Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD, (jurnal bidang pendidikan dasar (JBPD), vol.2 no.1A April 2018
- Mulyani, Novi. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- Mulyatingsih, Endang. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, Bandung: Alfabeta. 2013.
- Musfiroh, Tadkiroatun. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Musrifah, Jurnal Edukasia Islamika” Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam” P-ISSN : 2548-723X; E-ISSN : 2548-5822 Volume I, Nomor 1, Desember 2016.
- Nadifa, Nina. Membentuk Karakter Islami Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Boneka Tangan Abstrak. 2018.
- Patmonodewa, Soemiarti. Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rhineka Cipta, 2008.
- Regita, Pramesti. “Pengembangan Permianan Engklek Bagi Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan” (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019.
- Said, Alamsyah Dan Budimanjaya, Andi. 95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences. Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

- Setiawaty, Eka, Dkk. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. P-Issn : 2460-7363 E-Issn : 2614-6606 Jurnal Petik Volume 5, Nomor 1, Maret 2019.
- Sudjiono, Anes. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persa, 2005.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta. 2019
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung : Remaja Rosdakarya. , 2010.
- Supiana dan Suguharto, Rahmat. Pembentukan Nilai-nilai Karakter Islami Siswa Melalui Metode Pembiasaan (Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah TerpaduAr-roudloh Cileunyi Bandung Jawa Barat)”. Bandung, 2017.
- Suyadi Dan Ulfah, Maulidya. Konsep Dasar PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Suyadi. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains. Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Wiyani, Novan Ardi. Buku Ajar Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- <https://republika.co.id/berita/qj9zz9366/jangan-sombong-atau-%E2%80%98kau%E2%80%99-akan-kalah>

**PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER ISLAMI
ANAK USIA 4-6 TAHUN**

GAMBAR PERMAINAN ULAR TANGGA



PENULIS
Haunika Wati

PEMBIMBING
Andang Sunarto, Ph. D
Dr. H. Rozian Karnedi, M. Ag

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

2021

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis hanturkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan modul ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tecurahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya serta umatnya dan Semoga kita mampu meneladani beliau sebagai manusia yang berguna.

Adapun tujuan penyusunan modul ini untuk menjadi acuan dan pedoman dalam penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun. Modul ini tentu tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu memberikan saran serta masukan untuk menyempurnakan modul ini.

Penulis menyadari bahwa modul ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun agar modul ini menjadi lebih baik dan berguna di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bengkulu, Juni 2021

Penulis

Haunika Wati

DAFTAR ISI

COVER.....

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAGIAN ISI

- A. Pengertian Media Permainan Ular Tangga..... 1
- B. Sejarah Media Permainan Ular Tangga.....2
- C. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....4
- D. Peralatan dan Bahan Media Permainan Ular Tangga.....6
- E. Cara Membuat Media Permainan Ular Tangga.....7
- F. Cara Memainkan Media Permainan Ular Tangga8

PENUTUP

- A. Kesimpulan.....10
- B. Saran.....10

DAFTAR PUSTAKA

BAGIAN ISI

A. Pengertian Media Permainan Ular Tangga

Menurut Melsi ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih berpendapat ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.⁷⁷ Sedangkan menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.⁷⁸ Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma.

⁷⁷ Setiawati, Solihatulmilah, And Lebak, *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Vol 5, No 1 (2019), h.29

⁷⁸ Nur Syifa Fitriana , *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik* (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung , 2018) h. 32

Menurut para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga terdiri dari selembar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Sedangkan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak ini dimodifikasi hanya terdapat 35 kotak. Kotak terdiri dari kotak pertama Ular tangga ini juga terdapat dadu berbentuk kotak dengan sisi dadu yang berjumlah enam sisi.

B. Sejarah Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan salah satu permainan paling populer di dunia. Permainan ini digemari berbagai kalangan, dari anak-anak hingga dewasa. Permainan ular tangga modern diduga terinspirasi dari permainan tradisional masyarakat India, Vaikuntapali. Permainan itu sangat populer di India, karena berkaitan dengan filosofi agama Hindu yakni karma, takdir, dan keinginan. Menurut beberapa sejarawan, permainan Vaikuntapali diciptakan oleh Saint Gyandev pada abad ke-13. Awalnya permainan itu digunakan untuk mengajarkan moralitas dan spiritualitas kepada anak-anak. Dalam permainan ini, gambar mendaki tangga dalam papan permainan dipakai untuk mewakili perbuatan baik. Sementara gambar ular mewakili kejahatan, seperti nafsu dan amarah yang akan membuat seseorang mengalami kerugian.⁷⁹

⁷⁹ Artikel diakses pada 21 Februari 2021 <https://www.solopos.com/tahukah-anda-asal-mula-permainan-ular-tangga-yang-fenomenal-771237>

Pesan moral yang hendak disampaikan melalui permainan Vaikuntapali yaitu seseorang akan mencapai keselamatan (*moksa*) melalui perbuatan baik. Sedangkan seseorang yang melakukan kejahatan akan mendapat dosa yang akan menurunkan derajatnya di kehidupan mendatang. Dalam permainan itu, jumlah tangga lebih sedikit dibandingkan dengan ular. Hal itu dilakukan agar menjadi pengingat bahwa jalan menuju kebenaran lebih sulit daripada jalan untuk berbuat dosa.

Kepopuleran permainan tradisional itu membuat penjajah Inggris yang berada di India tertarik memperkenalkan Vaikuntapali kepada masyarakat di negara mereka pada akhir abad ke-19. Di Inggris, permainan Vaikuntapali dimodifikasi dengan menghapus aspek moral dan agama kepercayaan umat Hindu yang dikenal dengan *The Ladder to Salvation*.

Lambat laun, permainan *The Ladder to Salvation* semakin populer di kalangan masyarakat di benua Eropa. Hingga pada 1943, Milton Bradley, seseorang dari Amerika Serikat membawa permainan itu ke negaranya. Di Amerika Serikat, permainan itu dikenal dengan nama *Chutes and Ladders*.

C. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Dengan memodifikasi diharapkan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai suatu media untuk meningkatkan karakter islami anak. Tidak hanya permainan yang memberikan perasaan senang tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan penanaman karakter yang efektif.



1. Papan Permainan

Papan permainan dibuat berbentuk seperti meja belajar dengan ukuran 50x40cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak

35. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, pemain harus mengikuti instruksi dan memahami isi kotak. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat pengetahuan dasar agama islam yang dapat meningkatkan karakter islami anak. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.



2. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana

posisi pemain, pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.

3. Dadu



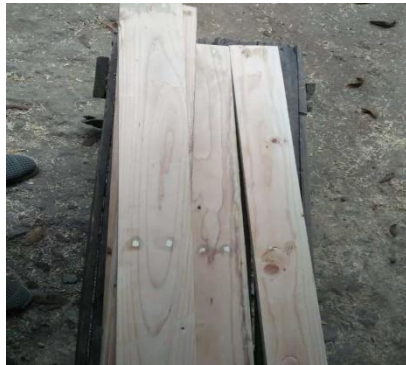
Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki 1-6 mata dadu. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu maka pemain boleh menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.

4. Emoji Senyum Dan Cemberut



Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan, peneliti membuat modifikasi yaitu menyediakan emoticon berbentuk senyuman dan cemberut. Emoji senyum akan diberikan untuk anak yang mampu mengikuti instruksi dengan benar, dan sebaliknya anak akan mendapatkan emoticon cemberut jika tidak mampu mengikuti instruksi dengan benar.

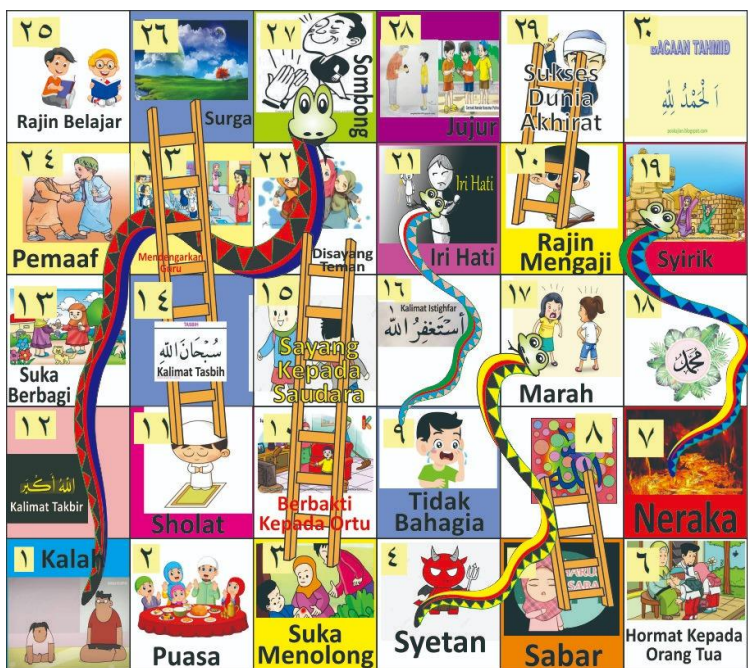
D. Peralatan Dan Bahan
Media Permainan Ular



E. Cara Membuat Media Permainan Ular Tangga

Adapun langkah pembuatan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama membuat desain Media Permainan Ular Tangga



2. Langkah selanjutnya adalah mencetak desain permainan ular tangga dengan bahan stiker yang nanti akan ditempel di papan.
3. Merapikan dan memberi warna pada papan yang berukuran 50x40 cm tunggu hingga kering lalu menempelkan stiker permainan ular tangga yang sudah dicetak pada papan.
4. Langkah keempat membuat dan mewarnai pion.
5. Langkah kelima adalah menjahit dadu dari kertas panel
6. Langkah terakhir adalah memasang tangkai dan kaki meja permainan ular tangga.

F. Langkah-Langkah dan Aturan Permainan Ular

Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga dimainkan oleh anak usia 4-6 tahun, dan didampingi orang tua atau guru sebagai pemandu jalannya permainan



2. Anak berdo'a sebelum melakukan permainan



3. Untuk memulai permainan, anak dipersilahkan melempar dadu.



4. Pemain yang sudah mendapatkan giliran dapat menjalankan pion ke kotak sesuai mata dadu yang diperoleh

5. Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak. Jika benar maka pemain berhak mendapatkan emoji senyum dan sebaliknya.



6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.



7. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.



8. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun dalam masa perkembangan dan pertumbuhannya dan anak lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan hasil dari referensi yang penulis temui maka penulis memberi saran beberapa :

5. Bagi kepala sekolah, Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.
6. Bagi guru dan orang tua, agar produk pengembangan media permainan ular tangga ini dapat digunakan karena sudah terbukti dapat meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun.
7. Bagi pembaca, semoga penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber yang baik.
8. Media permainan ular tangga ini juga bisa diperbanyak dan diterapkan di lembaga lain.