



Available online at JECE (Journal of Early Childhood Education)
Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece>
Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/jece.v6i1.40857>
JECE, 6 (1), Juni 2024, 13-24

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN NILAI AGAMA ANAK USIA DINI

Sisca Nurul Fadila
UIN Syarif Hidayatullah, Ciputat, Indonesia
Corresponding e-mail : sfadilah@uinjkt.ac.id

Abstract

Religious education is basically fostering or preserving the religious nature of children brought from birth. Religious education is important to be given from an early age as a foundation so that the ability to choose and decide develops properly, but the development of religious aspects in early childhood education institutions is still not in accordance with the characteristics of children's learning and thinking abilities. Children understand the world using symbolic functions (symbols) and exploration of the surrounding environment. So that concrete objects or media are needed. Based on these conditions, this study aims to produce game products that can stimulate and develop religious aspects of early childhood in 5 aspects of PAI. This study uses a research and development model using the Borg & Gall model. The research was conducted by involving teachers and children in early childhood education institutions both Islamic and general based. Based on the results of data analysis, it shows that the snakes and ladders game produced has a very valid quality and is very feasible to be used by teachers in developing religious aspects in children aged 5-6 years.

Keywords: ular tangga, religion, early childhood

Abstrak

Pendidikan agama pada dasarnya adalah membina atau melestarikan fitrah agama pada anak yang dibawa sejak lahir. Pendidikan agama penting untuk diberikan sejak dini sebagai landasan agar kemampuan memilih dan memutuskan berkembang dengan baik namun pengembangan aspek agama di Lembaga Pendidikan anak usia dini masih banyak yang belum sesuai dengan karakteristik belajar anak dan kemampuan berpikirnya. Anak memahami dunia dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) dan eksplorasi lingkungan sekitar. Sehingga dibutuhkan benda atau media kongkret. Berlatar kondisi tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan produk permainan yang dapat menstimulasi dan mengembangkan aspek agama anak usia dini di 5 aspek PAI. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model Borg & Gall. Penelitian dilakukan dengan melibatkan guru dan anak di lembaga pendidikan anak usia dini baik berbasis Islam maupun umum. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dihasilkan memiliki kualitas yang sangat valid dan sangat layak untuk digunakan oleh guru dalam mengembangkan aspek agama pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Ular tangga, agama, anak usia dini

Introduction

Pendidikan agama pada dasarnya adalah membina atau melestarikan fitrah agama pada anak yang dibawa sejak lahir. Pendidikan agama penting untuk diberikan sejak dini sebagai landasan agar kemampuan memilih dan memutuskan berkembang dengan baik. Agama bisa menjadi benteng pertahanan diri anak dalam menghadapi berbagai tantangan di kehidupan anak, serta mengarahkan anak dari keterbelakangan mental dan peradaban dunia (Akmal, 2018). Pendidikan agama bukan hanya berfungsi untuk menanamkan perilaku baik namun juga menstimulus kemampuan lain seperti berpikir kritis.

Pendidik memiliki peran aktif dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral bagi anak terutama dalam hal ibadah, berdoa dan menghormati sesama (Yanti, 2021). Pembekalan tersebut berguna bagi anak dalam memenuhi ketentuan-ketentuan kodrat yang tertanam dalam dirinya (Pulungan, 2011).

Esensi pengembangan agama pada anak usia dini sejatinya adalah untuk menanamkan nilai-nilai baik sesuai dengan ajaran agama sehingga anak memiliki panduan dalam menjalankan kehidupannya kelak Tujuan pengembangan nilai agama pada anak di antaranya meliputi; (1) pendidikan iman dan ibadah, artinya sejak usia dini masalah keimanan sudah harus tertanam dengan kokoh pada diri anak demikian pula praktik-praktik ibadah juga sudah mulai dibiasakan oleh pendidik/guru dilatihkan pada anak, (2) pendidikan akhlak (moral), artinya sejak dini anak sudah dikenalkan dan dibiasakan untuk bertutur kata, bersikap, dan berperilaku secara sopan serta dikenalkan keutamaan-keutamaan sifat terpuji (Zuriah, 2011). Secara umum tujuan peningkatan nilai agama pada diri anak adalah meletakkan dasar-dasar keimanan dengan pola takwa kepada-Nya dan keindahan akhlak, cakap, percaya pada diri sendiri, serta memiliki kesiapan untuk hidup di tengahaengah dan bersama-sama dengan masyarakat untuk menempuh kehidupan yang diridhai-Nya (Ananda, 2017). Sedangkan tujuan khusus peningkatan nilai agama pada anakanak usia dini yaitu: (a.) Meningkatkan 'rasa iman dan cinta terhadap Tuhan, (b.) Membiasakan anak-anak agar melakukan ibadah kepada Tuhan, (c.) Membiasakan supaya perilaku dan sikap 'anak didasari dengan nilai-nilai agama, (d.) Membantu anak agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan (Trimuliana et al., 2019).

Penanaman nilai moral agama bisa dilakukan sejak dini. Umur taman kanak-kanak adalah umur yang paling subur untuk menanamkan rasa agama kepada anak, umur penumbuhan kebiasaan melalui permainan dan perlakuan dari orangtua dan guru (Yusuf, 2010). Guru sebagai pendidik di sekolah mempunyai peran untuk menanamkan nilai-nilai agama kepada anak seperti saat mengawali proses belajar anak-anak diarahkan untuk membaca doa sebelum belajar, bernayanyi lagu-lagu agama dan lainnya (Maziyah et al., 2019). Penanaman nilai-nilai agama biasa dilakukan dengan berkisah, pembiasaan dan tauladan dari lingkungan. Ketiga metode tersebut lebih banyak menekankan pada pembiasaan. Pembiasaan tersebut dapat dilakukan guru melalui rutinitas harian di sekolah.

Untuk anak usia dini, penanaman nilai agama dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pada masa usia dini tahapan perkembangan agamanya berada pada tahap dongeng (*fairy tale stage*) yakni anak memahami agama lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Penanaman nilai-nilai agama tersebut disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak serta keunikan yang dimiliki oleh setiap anak (Nurwita, 2019).

Selain dengan pembiasaan dan tauladan, pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan benda kongkret dan dilakukan dalam nuansa yang menyenangkan yakni bermain. Pada masa usia dini, anak berada dalam tahapan pra operasional kongkret. Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka. (Loward s. Friedman and Miriam. W. Schustack. 2006: 59). Setiap tahapan memiliki karakteristik tersendiri dan membutuhkan cara berbeda dalam anak mengenal dunia dan membangun pengetahuannya. Cara berpikir anak pada tahap pra operasional kongkret bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Anak memahami dunia dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol- simbol) dan eksplorasi lingkungan sekitar. Melalui eksplorasi langsung anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, anak-anak memiliki konsep yang lebih logis, sistematis, dan rasional sebagai akibat dari interaksi anak dengan orang lain (Sumiyati, 2021).

Anak akan lebih mudah memahami dan menyerap suatu informasi baru jika dilakukan dengan pendekatan bermain. Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu dapat menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah (Hayati, 2021). Anak bermain dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Dengan bermain anak dapat melatih kemampuan berpikirnya, mendapatkan informasi baru, melatih keterampilan fisik serta membantu anak untuk menyelesaikan masalahnya. Bermain juga dapat membantu anak melatih keterampilan dan sikap baik seperti membantu teman, mengantri, berempati dan lainnya.

Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan dua cara yakni bermain tanpa alat dan bermain dengan alat permainan. Pengembangan alat permainan yang terfokus pada pengembangan nilai agama masih sangat sedikit. Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa masih terbatasnya Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan oleh pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran terutama yang mengembangkan nilai moral agama (Al Mubarak, 2021). Melalui bermain anak dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, fantasi serta daya kreasi dengan tetap mengembangkan kreatifitasnya dan beradaptasi lebih efektif terhadap berbagai stress. Dengan bermain anak dapat belajar mengungkapkan isi hati melalui kata-kata, anak belajar dan mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, obyek bermain, waktu, ruang dan orang (Sujono, 2012).

Permainan dapat dilakukan melalui dua acara yakni bermain tanpa alat dan bermain dengan alat. Kedua jenis permainan ini memiliki kelebihan dan kekurangan

tersendiri. Bermain dengan alat memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan benda-benda nyata sehingga anak memiliki gambaran utuh dan dapat membangun pengetahuan dia sendiri dari simbol-simbol di sekitarnya. Guru dapat merancang sendiri permainan maupaun alat permainan yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Syamsuardi, 2012).

Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam petak kecil dan beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain (Djo, 2021). Permainan ular tangga mempunyai dampak yang besar bagi perkembangan anak. Melalui permainan ini anak diajarkan untuk belajar membaca, menambah kosakata yang baru, belajar sabar untuk menunggu giliran, serta belajar memahami konsep sebab akibat (safari & Oktaviani, 2019).

Method

Desain penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model Borg & Gall. Penelitian pengembangan merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu prototype suatu alat atau perangkat berbasis riset (Asrori, 2014). Penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall. Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap diterapkan untuk lembaga pendidikan namun pada penelitian ini peneliti hanya membatasi sampai pada Langkah ke 7 yakni langkah *operational product revision* yakni (1) Pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draft produk, (4) Uji coba lapangan, (5) Uji pelaksanaan lapangan, (6) menyempurnakan produk hasil uji lapangan.



Gambar 1. Alur Penelitian Borg and Gall

Langkah1: *Research and Information Collecting*. Pada Langkah ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan studi literatur tentang pengembangan aspek agama pada anak usia dini.

Langkah 2: *Planning*, pada Langkah ini peneliti akan melakukan perencanaan tentang desain permainan ular tangga monopoli untuk mengembangkan aspek agama pada anak usia dini agar memenuhi unsur edukatif, estetis dan teknis. Pada Langkah perencanaan peneliti juga melakukan persiapan terhadap komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung termasuk melakukan koordinasi dengan pihak terkait untuk uji coba produk.

Langkah 3: *Develop Preliminary Form of Product* . pada Langkah ini desain yang sudah di rancang disempurnakan dan dicetak serta mempersiapkan alat pendukung lain sehingga desain produk dapat siap untuk digunakan dalam uji coba terbatas.

Langkah 4: *Preliminary Field Testing*. Pada Langkah ini peneliti melakukan uji coba terbatas di sebuah Lembaga Pendidikan anak usia dini. Peneliti akan mengamati apakah desain permainan ular tangga monopoli dapat dimainkan oleh anak dengan difasilitasi oleh guru. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru yang terlibat tentang keefektifan dan manfaat permainan ular tangga.

Langkah 5: *Main Product Revision*. Pada Langkah ini, peneliti akan melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba terbatas baik berdasarkan hasil pengamatan dan juga wawancara guru. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

Langkah 6: *Main Field Testing*. Pada Langkah ini penguji melakukan uji coba secara lebih luas di Lembaga Pendidikan anak usia dini yang lain yang memiliki jumlah kelas yang lebih banyak sehingga diharapkan akan teramati bagaimana efektivitas dan manfaat permainan dalam mengembangkan nilai agama pada anak usia dini.

Langkah 7: *Operasional Product Revision*. Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan

Penelitian dilakukan dengan melibatkan guru dan anak di lembaga pendidikan anak usia dini baik berbasis Islam maupun umum. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui keefektifitasan permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek agama pada anak usia dini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan instrumen yang diisi oleh guru. Observasi dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifitasan dari permainan ular tangga saat dalam mengembangkan nilai agama pada anak usia dini. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Untuk analisis data kelayakan dan angket menggunakan skala likert dengan skor 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, 5 = sangat setuju (Sugiyono, 2016). Menggunakan rumus: $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan:

P : Presentase nilai validasi

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor maksimum

100% : Konstanta (Sudijono, 2018)

Tabel 1 Kriteria Presentase Kevalidan (Riduwan, 2012)

Persentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Tidak Layak	Revisi Total
21% - 40%	Kurang Layak	Revisi Mayor
41% - 60%	Cukup Layak	Revisi
61% - 80%	Layak	Sedikit Revisi
81% - 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Results and Discussion

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa permainan ular tangga untuk mengembangkan aspek agama pada anak usia dini. Penelitian pengembangan permainan ular tangga dilaksanakan melalui 2 tahap utama yakni pada uji coba pertama dan uji coba kedua. Uji coba pertama telah dilaksanakan di bulan Oktober 2022 tepatnya pada tanggal 10-14 Oktober 2022 di TK Bunga Bangsa yang terletak di Jalan Cililitan Kecil I no 48, Kramat Jati, Jakarta Timur. Uji coba kedua dilaksanakan di bulan November tepatnya di tanggal 21-25 November 2022 yang dilaksanakan di RA Suhayah di Kampung Melayu Besar, Jakarta Timur.

Tahap mengumpulkan informasi merupakan tahapan pengumpulan informasi atau data yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yakni observasi lapangan dan studi literatur. Pada tahapan ini dilakukan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat melaksanakan proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam pengembangan nilai agama pada Pendidikan anak usia dini adalah Pendidikan agama atau masuk dalam aspek Nilai Agama dan Moral dalam kurikulum 2013 tidak tercantumkan dengan jelas dan terstruktur. Guru lebih banyak menuliskan pengembangan aspek NAM pada kegiatan hafalan doa sehari-hari. Belum terlihatnya pengorganisasian pembelajaran agama dengan tidak adanya materi, metode atau media khusus yang disiapkan oleh guru.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan kajian literatur dalam pengembangan aspek agama untuk anak usia dini. Para ahli menyatakan bahwa penanaman nilai agama dapat dilakukan sejak dini hal ini disebabkan fitrah agama sudah ada pada diri

manusia sejak lahir. Seiring berkembangnya kemampuan berpikir seorang anak, maka rasa ingin tahu anak tentang hal-hal di luar dirinya akan berkembang. Salah satu ciri seorang anak memasuki periode sensitive terhadap agama adalah dengan munculnya pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan hal yang ghaib seperti konsep KeTuhanan dan Malaikat pada anak muslim atau menanyakan alasan mengapa dia harus melakukan sesuatu dan kenapa dia tidak boleh melakukan sesuatu.

Berkembangnya pemahaman anak terhadap agama berkembang secara bertahap. Tahapan perkembangan agama anak dibagi 3 yakni tahap dongeng (the fairy tale stage) pada usia 3-6 tahun, tahap kenyataan (the realistic stage) pada usia sekolah dasar sampai remaja, dan tahap individu (the individual stage) pada usia dewasa (Ghufron, 2011). Pada tahap dongeng anak memahami agama seperti sebuah dongeng sehingga khayalan dan pemahamannya masih tercampur dengan imajinasi. Salah satu karakteristik dari tahapan ini adalah anak sering bertanya hal yang diluar logika tentang keberadaan Tuhan ataupun berkaitan dengan surga dan neraka. Tahap menetapkan tujuan pengembangan merupakan tahapan yang dirancang untuk menetapkan tujuan instruksional pengembangan dari produk agar dapat mengembangkan aspek agama untuk anak usia 4-6 tahun.

Develop Preliminary Form of Product stage yakni pembuatan desain awal dilakukan denganmelakukkan berbagai hal yakni :

1. Pemilihan ukuran kertas untuk papan permainan. Papan permainan menggunakan ukuran 29,7 cm x 42,0 cm atau ukuran A3.
2. Pemilihan banyak kotak untuk papan permainan. Papan permainan yang digunakan sebanyak 36 kotak dengan ukuran per kotak adalah 4,5 cm x 6,5 cm dengan 1 kotak sebagai tanda mulai untuk meletakkan pion.
3. Pemilihan tangga sebagai tanda naik dan ular sebagai tanda turun yang diacak peletakkannya dengan komposisi 4 tangga dan 3 ular serta 3 tanda Langkah sebagai hadiah untuk maju ke kotak selanjutnya serta perintah mundur sebagai hukuman untuk mundur ke kotak sebelumnya.
4. Penetapan pertanyaan dan tantangan yang mengembangkan ke 5 aspek PAI yang disebar secara acak di beberapa kotak permainan sebanyak 16. Dengan format tipe tulisan San Comics dengan ukuran 14.
5. Penetapan komposisi warna di setiap kotak dan pemberian gambar pendukung sebanyak 21 gambar.
6. Pemilihan pion sebagai bidak untuk permainan dengan pemilihan yakni pion kecil tanpa magnet berwarna merah, kuning, biru dan hijau serta dadu kecil berukuran 1cm x 1 cm

Preliminary Field Tasting stage, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas di sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yakni TK Bunga Bangsa adalah TK yang berdiri sejak tahun 2013 dan merupakan TK menggunakan kurikulum 13 sebagai kurikulum utama dengan mengembangkan disesuaikan dengan tujuan dan visi misi lembaga. TK Bunga Bangsa adalah TK umum yang tidak berlandaskan pembelajaran

hanya pada satu agama saja, namun semua muridnya saat ini beragama Islam.

Main Product Revision stage, pada tahap ini adalah tahap revisi ber berdasarkan saran dan masukan yang didapatkan dari data lapangan. Selanjutnya adalah main Field testing Setelah dilaksanakan perubahan maka dilakukan uji coba kedua pada bulan November minggu kedua di RA Suhayah. Ra Suhayah memiliki siswa sebanyak 26 siswa dengan pembagiasn siswa kelompok A sebanyak 14 dan siswa kelompok B sebanyak 12 siswa. RA Suhayah menggunakan kurikulum nasional dari Kementrian Agama dan merupakan Lembaga Pendidikan yang berlandaskan agama Islam. Dalam keseharian pembelajaran RA Suhayah mengedepankan pembelajaran agama dan mengintegrasikannya ke seluruh aspek perkembangan anak. Pembelajaran agama dilakukan dengan beragam cara mulai dari pembiasaan doa harian, hafalan surah surah pilihan dan hadis-hadis tematik, pembiasaan ibadah harian dan ibadah khusus seperti manasik haji dan puasa, serta pengembangan dalam bentuk kegiatan lainnya.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan maka didapatkan hasil kelayakan permainan sbb:

Tabel 2. Hasil kelayakan Uji coba lapangan

No	Butir Instrumen	Hasil Uji Coba Lapangan	Hasil Uji Coba
1.	Media permainan ular tangga anak muslim ini menarik untuk anak	40	93,4
2.	Permainan ular tangga ini memiliki komposisi warna yang menarik dan sesuai	93,3	100
3.	Gambar dan animasi pada permainan ular tangga anak muslim sesuai dengan maksud tujuan permainan	80	100
4.	Pertanyaan atau perintah yang ada di permainan ular tangga anak muslim dapat dipahami oleh anak	86,7	93,4
5.	Perintah atau pertanyaan dalam permainan ular tangga anak muslim menstimulus kemampuan agama anak usia dini	80	100
6.	permainan ular tangga anak muslim mengembangkan aspek agama anak usia dini dalam bidang Al Quran dan hadis	80	80
7.	permainan ular tangga anak muslim mengembangkan aspek agama anak usia dini dalam bidang Fiqih (Ibadah)	66,7	86,7
8.	permainan ular tangga anak muslim mengembangkan aspek agama anak usia dini dalam bidang Akhlak	66,7	73,3
9.	permainan ular tangga anak muslim mengembangkan aspek agama anak usia dini dalam bidang Aqidah	53,3	80
10.	permainan ular tangga anak muslim mengembangkan aspek agama anak usia dini dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam	53,3	73,3
11.	permainan ular tangga mudah untuk diajarkan atau dimainkan di lembaga Pendidikan anak usia dini	80	100

Berdasarkan hasil uji coba maka didapatkan hasil :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{780}{11} \times 100\% = 70,9\%$$

Berdasarkan hasil uji coba maka didapatkan skor sebesar 70,9% dengan kategori “layak” dan butuh sedikit revisi. Berdasarkan hasil pengamatan maka akan direvisi pada (1) desain disarankan untuk menambah gambar agar lebih banyak hal yang menjadi tantangan untuk anak. Beberapa gambar diubah agar lebih mudah dipahami oleh anak terutama untuk hal yang berkaitan dengan gerakan yang harus dilakukan oleh anak, (2) penambahan kata perintah atau pertanyaan pada beberapa gambar sehingga lebih mudah untuk guru dalam membimbing siswa dalam memainkan permainan ular tangga agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dan (3) penambahan tantangan atau pertanyaan yang berkaitan dengan pengembangan agama dalam semua aspek terutama pada aspek aqidah dan aspek sejarah peradaban islam.

Setelah dilakukan perubahan maka didapatkan hasil sbb :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{980}{11} \times 100\% = 89,1\%$$

Berdasarkan hasil tersebut maka didapatkan skor sebesar 89,1% dengan kategori “sangat layak” dan tidak memerlukan revisi.



Desain awal



Desain setelah perubahan

Gambar 2. Desai awal dan desain revisi

Permainan ular tangga anak muslim mampu meningkatkan perkembangan moral agama anak usia dini hal ini dikarenakan permainan menarik, menggunakan simbol yang relevan dan mudah dipahami oleh anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang mengatakan bahwa saat memainkan permainan ular tangga anak-anak terjalin interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media permainan ular tangga (Mukh, 2012). Bermain

mendorong anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang berhubungan dengan pengetahuannya (Ramani, Daubert, & Scalise, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak terlihat antusias dalam memainkan dan berani untuk mengekspresikan diri untuk menjawab tantangan-tantangan yang ada di dalam kotak permainan. Hal ini disebabkan bermain memiliki fungsi dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Dengan bermain dapat menjadikan potensi kreativitas anak semakin meningkat (Sujiono, 2012). Selain itu permainan ular tangga juga mampu menstimulasi nilai-nilai agama yang sudah anak ketahui sebelumnya. Penelitian oleh Hartati (2017) menemukan bahwa permainan edukatif yang dirancang khusus dapat meningkatkan pemahaman anak tentang nilai-nilai agama seperti kejujuran, kesabaran, dan rasa empati. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam konteks yang menyenangkan.

Permainan ular tangga ini juga mengakomodasi pengembangan 5 aspek PAI yakni Al Quran Hadis, Ibadah, Aqidah, Akhlak dan Sejarah Peradaban Islam. Melalui pertanyaan dan tantangan, permainan bisa membantu anak mengenal dan menanamkan nilai-nilai agama yang perlu ditanam sejak dini. Anak-anak usia dini perlu diperkenalkan dengan konsep dasar ajaran agama mereka, termasuk cerita-cerita penting, tokoh agama, dan prinsip-prinsip dasar. Penelitian oleh Wahyuni (2016) menunjukkan bahwa pemahaman awal tentang ajaran agama membantu anak-anak membangun kerangka acuan moral yang konsisten. Selain itu penting untuk mengajarkan praktik ibadah yang sesuai dengan usia anak, seperti doa sederhana dan ritual kecil, dapat membantu anak merasa terhubung dengan agama mereka. Penelitian oleh Anisa dan Rudi (2019) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam praktik ibadah yang sederhana dapat memperkuat hubungan spiritual anak sejak dini.

Selain itu permainan ular tangga ini juga mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena instruksi yang digunakan sederhana dan menggunakan gambar yang mudah dipahami oleh anak maupun guru yang mengajar. Kemudahan merupakan tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan terhadap suatu sistem merupakan hal yang tidak sulit untuk dipahami dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya untuk bisa menggunakannya. Konsep kemudahan memberikan pengertian bahwa apabila suatu teknologi/ produk mudah digunakan, maka menggunakan cenderung untuk menggunakan teknologi / produk tersebut. Menurut Iqbaria dalam Amijaya (2010: 14) kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan produk, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan produk tersebut. Dapat diketahui bahwa kemudahan penggunaan merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan seseorang dalam menggunakan produk tersebut. Pada permainan ular tangga anak muslim, prinsip kemudahan dan *adaptable* merupakan faktor yang

diperhatikan agar produk ini dapat menjadi salah satu alternatif permainan yang dipilih oleh guru dalam mengembangkan aspek agama untuk anak usia 4-6 tahun. Selain itu dengan adanya permainan ular tangga diharapkan guru terinspirasi untuk membuat permainan serupa atau berinovasi sesuai dengan daya kreasinya dalam menciptakan berbagai media permainan yang digunakan untuk pengembangan aspek nilai agama dan moral.

Conclusions

Pengembangan permainan ular tangga anak muslim ini secara prosedural melalui tahapan dan langkah pengembangan dengan serangkaian uji kelayakan dan uji coba lapangan serta proses revisi sampai dihasilkan model final sebagai bentuk akhir produk maka pengembangan permainan ular tangga anak muslim telah menunjukkan kelayakan sebagai referensi para guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dan simulasi aspek agama. Kelayakan media didapatkan dari desain yang menarik, instruksi yang mudah dipahami dengan menggunakan gambar serta tantangan yang mengakomodir 5 aspek pengembangan agama yakni aspek AL Quran Hadis, ibadah, akhlak, aqidah dan sejarah peradaban Islam. Sehingga tindak lanjut hasil produk permainan ular tangga ini dapat diimplementasikan oleh guru, maka sangat penting disosialisasikan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan aspek agama pada anak usia dini.

References

- Akmal, A. (2018). Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu pada Kelompok B3 TK Islam YLPI Marpoyan. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 62-78.
- Al Mubarak, Ahmad Aly Syukron Aziz (2021) Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini, *ThufulA*, Volume 9, issue 1, 2021
- Anisa, I., & Rudi, S. (2019). *Praktik Ibadah Anak Usia Dini: Studi Kasus dan Implikasinya*. *Jurnal Pendidikan Agama*, 10(1), 55-70.
- Arifin, I. (2019). Kepemimpinan ReligioHumanistik Bidang Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.
- Assyauqi, Moh Iqbal (2020), Model Pengembangan Borg and Gall
- Bukhari, Sahih Bukhari, Beirut: Dar-alFikr, 2000
- Diana. (2012). *Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Adhd*, Classroom Action Research kelas II D/C di PK/PLKLIMAS PADANG
- Djo, Kristina (2021), *Penerapan Media permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V*, Ekspetasi Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 6 nomor 1, 2021
- Elihami, Elihami (2021), *Early Childhood Education with an Islamic Religious Education*

Approach in the Era of Community Challenges 5.0: Bibliometrics of Analysis of the term "Islamic Education and Early Childhood Education", Mahaguru Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar, Vol 2, no 1 2021

- Ghufron, M N. dan Risnawati, R.(2011). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar Uzz Media.
- Hartati, T. (2017). *Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nilai Agama pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hayati, NH., Khamim. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Generasi Emas : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 4(2)
- Ibda, Fatimah. (2015). *Perkembangan Kognitif : Jean Piaget*, Jurnal Intelektualita-Vol 3, nomor 1
- Ibrahim, M., & Syifa, L. (2021). *Pengajaran Nilai Moral dalam Pendidikan Agama Anak*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi Anak, 15(2), 123-138.
- Khan A. (2017). *A case for promulgating ethics education in Pakistani schools*. DAWN. 2017.
- Khanam, Afifa (2020), *Effect of Religious Education on The Moral Development of Children*, International Journalof Management (IJM) Volume11, Issue 11
- Maziyah, N., Rais, R., & Kiswoyo. (2019). *Analisis Nilai Spiritual dalam Pembentukan Karakter pada Buku Cerita Rakyat Karya Wirodarsono*. Indonesian Velues and Character Education Journal, 2(1), 11-18.
- Nurma dan Sigit Purnama. (2022). *Penanaman Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini di TK Harapan Bunda Woyla Barat*. Jurnal Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 6 (1), p. 53-62
- Pulungan, S. (2011). *Membangun Moralitas Melalui Pendidikan Agama*. Jurnal Al-Hikmah, 8(1), 9-24.
- Sujiono, Y N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index
- Wahyuni, N. (2016). *Pengantar Ajaran Agama untuk Anak Usia Dini: Perspektif dan Praktik*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(3), 45-60.
- Yanti, S. (2021). *Analisis perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini pada tayangan film animasi Nussa dan Rara*. Jurnal Tazkirah:Transformasi Ilmu-Ilmu Keislaman, 1(1), 924-938.