

PERSEPSI GURU TERHADAP PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI

Andi Khairriyah¹⁾, Tri Dilla Amanda²⁾ Iva Andina Putri³⁾ Masyunita Siregar⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Jambi

Email: tridillaamanda@gmail.com

Abstrak: Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang fokus pada pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu fisik anak, koordinasi motorik halus dan motorik kasar, kecerdasan yaitu (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional yaitu (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi guru terhadap permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak. Metode penelitian ini menggunakan survei online berupa kuesioner melalui google form. Responden dalam penelitian ini adalah 5 orang guru di TK IT Fania Salsabila Barokah. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui google form yang dibagikan kepada guru, 100% guru mengatakan bahwa TK telah menerapkan permainan ular tangga sebagai sumber belajar di sekolah, namun yang diterapkan di sekolah adalah permainan ular tangga tradisional yang belum dimodifikasi. Guru juga menyampaikan bahwa anak dapat menerapkan permainan ular tangga yang dimodifikasi ini dengan cara bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak serta dapat menanamkan sikap, perilaku dan ketrampilan anak. Diharapkan permainan ular tangga modifikasi untuk mengembangkan nilai agama dan moral pada anak usia dini dapat menjadi acuan guru atau contoh sebagai salah satu media yang konkrit juga menarik yang terkandung didalamnya nilai edukatif yang sesuai dengan aspek perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral.

Kata Kunci : Modifikasi Ular Tangga, Nilai Agama dan Moral

LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang fokus pada pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu fisik anak, koordinasi motorik halus dan motorik kasar, kecerdasan yaitu (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional yaitu (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Lestari dkk, 2021). Dalam rentang umur anak usia dini, semua aspek perkembangannya harus dimaksimalkan untuk mempersiapkan anak menuju tahap perkembangan berikutnya.

Anak usia dini menjadikan lingkungan dan orang di sekitarnya sebagai contoh dalam bertindak dan berperilaku. Apabila lingkungan di sekitar anak kurang baik, maka itu akan sangat berpengaruh kepada perkembangan moral anak (Kurnia, Taufiq, & Silawati, 2015; Nurjani, 2019). Dengan begitu, sejak usia dini anak harus diberi bekal dengan nilai-nilai agama dan moral yang berlaku di dalam kehidupan agar anak dapat melindungi dirinya sendiri dari dampak negatif perkembangan Zaman. Nilai-nilai yang dimaksud dalam hal ini adalah seperti nilai Agama dan moral yang dianut anak.

Dalam Pembelajaran di PAUD penting adanya keteladanan, contoh yang konkret (nyata), dan juga adanya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat anak tidak jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari (Trisnanti et al., 2018).

Guru dapat menciptakan serta menggunakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar anak. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat membawa dampak positif atau negatif terhadap proses pembelajaran (Putri, Handayani, & Akbar, 2020; Susiani, Pudjawan, & Renda, 2013). Juga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Agar belajar menjadi lebih efektif, maka peran media menjadi sangat penting. Media pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini adalah ular tangga.

Ular tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak sebagai sebuah hiburan (Afandi, 2015; Swastrini, Antara, & Tirtayani, 2016). Sarana bermain ular tangga terdiri dari selebar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu q. Permainan ini juga memerlukan sebuah kerucut kecil yang tumpul sebagai pion dan dadu yang berisi gambar lingkaran dengan jumlah satu sampai enam pada sisi-sisi dadu. Selanjutnya, Ratnaningsih menjelaskan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani bidak (Fathan,

2017). Permainan ini termasuk pada kategori board game karena menggunakan alas dalam permainannya.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang persepsi guru terhadap media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Modifikasi yang dilakukan dengan cara mengubah alat dan bahan serta mengganti aturan permainan. Ular tangga yang biasanya hanya menjadi sebuah permainan biasa, selanjutnya dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral. Papan atau alas media ular tangga dibatasi hanya sampai 16 kotak sesuai dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dan untuk keefektifan waktu. Ukuran setiap kotak $\pm 50 \times 50$ cm, karena dalam permainan ini anak akan menjadi bidaknya langsung. Gambar-gambar yang ada pada masing-masing kotak berbeda, sesuai dengan nilai-nilai Agama dan moral yang akan ditanamkan pada anak usia dini, yaitu gambar perbuatan baik dan buruk yang terkandung didalamnya pembiasaan anak berdoa, berperilaku hormat, jujur, sopan santun, mampu membedakan perbuatan baik dan buruk, tidak membedakan teman, menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan, dan lain sebagainya. Permainan ular tangga memiliki nilai edukatif bagi perkembangan anak usia dini apabila mampu dikemas dengan baik (Afifah & Hartatik, 2019; Wulanyani, 2014).

Peneliti sangat berharap bahwa media ini dapat menjadi salah satu referensi guru ataupun dapat membantu guru dalam mengajarkan dan mengembangkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *kuantitatif deskriptif* yang mana Penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana persepsi guru terhadap media permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini.

Teknik pengumpulan data berupa anngket yaitu dengan menggunakan questioner online melalui *google form*. Instrument yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai media permainan ular tangga untuk mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Permainan ular tangga modifikasi

Pada pembahasan ini, peneliti membahas hasil analisis terhadap angkel yang di berikan kepada 5 guru PAUD di TK IT Fania Salsabila Barokah, guna mengetahui persepsi guru terhadap permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan niali agama dan moral anak usia dini. Berikut rincian pertanyaan yang digunakan dalam kuensioner dapat di lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan

No	pertanyaan
1.	Apakah disekolah ini sudah menggunakan permainan Ular Tangga sebagai sumber belajar?
2.	Apa saja permainan tradisional yang pernah digunakan disekolah ini?
3.	Apakah ibu sudah pernah melihat/menggunakan permainan Ular Tangga modifikasi ini sebelumnya di sekolah?
4.	Menurut guru, apakah dari permainan Ular Tangga modifikasi ini dapat mengembangkan nilai agama dan moral anak?
5.	Menurut guru, bagaimana pengaruh dari permainan Ular Tangga modifikasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak?

Persepsi Guru terhadap Permainan Ular Tangga Modifikasi

6.	Apakah permainan Ular Tangga Modifikasi ini dapat menarik minat anak dalam belajar?
7.	Menurut guru, apakah permainan Ular Tangga Modifikasi ini efektif untuk mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini?
8.	Bagaimana guru menilai tingkat keaktifan anak dalam permainan ular tangga modifikasi ini?
9.	Menurut guru, apakah ada tantangan/kesulitan dalam menerapkan permainan ular tangga modifikasi ini pada anak usia dini?

Peneliti memberikan pertanyaan tersebut agar mengetahui bagaimana persepsi guru terhadap permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini. Dan peneliti akan memaparkan hasil serta memberikan sumber yang relevan atau penelitian terdahulu yang terkait :

Hasil pertanyaan pertama, 100% guru menyatakan bahwa TK IT fania salsabila barokah sudah menerapkan permainan ular tangga sebagai sumber belajar. Penggunaan media permainan Ular Tangga merupakan salah satu cara anak belajar sambil bermain. Permainan Ular Tangga merupakan salah satu dari sekian banyak jenis permainan tradisional yang dapat digunakan Bersama dengan anak-anak. Ada banyak manfaat yang tersedia untuk pertumbuhan dan perkembang anak. Davis, dkk (dalam Rakhmadhani, 2013) menyimpulkan bahwa “permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus untuk siswa”.

Hasil pertanyaan kedua sebanyak 90% guru menyatakan bahwa ada berbagai macam permainan tradisional yang telah di gunakan di sekolah diantaranya seperti lompat tali, rebana, engklek, petak umpet dan termasuk juga permainan ular tangga. Permainan tradisional mempunyai makna tersendiri untuk menanamkan sikap, perilaku dan keterampilan anak. memiliki arti yang mulia yang terkandung di dalamnya, memuat muatan seperti nilai-nilai agama, nilai-nilai pendidikan, norma-norma, dan akhlak yang kesemuanya akan berguna dalam kehidupan bermasyarakat di masa yang akan datang. Seperti yang dikatakan Dharmamulya dalam Nurhayati, I. (2012). Permainan tradisional anak mengandung unsur rasa kebahagiaan, perasaan bahagia menciptakan peluang yang baik untuk kemajuan.

Hasil pertanyaan ketiga, sebanyak 100% menyatakan bahwa permainan ular tangga sudah pernah di terapkan di sekolah akan tetapi yang diterapkan merupakan permainan ular tangga tradisional yang belum mengalami modifikasi. Dengan adanya penerapan pembelajaran permainan ular tangga modifikasi ini anak dapat bermain sambil belajar sehingga pembelajaran tersebut menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Sejalan dengan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media ular tangga dapat

menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan karena pembelajaran menjadi seperti bermain game (Maqdalena & Widiastuti, 2018; Prameswari, 2018).

Hasil pertanyaan yang keempat, 80% guru menyatakan bahwa permainan ular tangga modifikasi ini dapat meningkatkan nilai agama dan moral pada anak karena permainan ular tangga yang dimaksud mengalami modifikasi yang mana hasilnya menjadi lebih variative dan inovatif, juga merupakan hal yang baru permainan ular tangga dalam mengembangkan nilai agama dan moral pada anak usia dini. Modifikasi dilakukan dengan cara membarui alat dan bahan serta cara permainan. Ular tangga yang umumnya hanya menjadi sebuah permainan biasa, selanjutnya dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral. Permainan ular tangga memiliki nilai edukatif bagi perkembangan anak usia dini jika mampu dikemas dengan baik dan tepat (Afifah & Hartatik, 2019; Wulanyani, 2014). Media ini dapat digunakan untuk keenam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional serta seni.

Hasil pertanyaan kelima, 90% guru berpendapat bahwa dengan permainan ini anak dapat mengenal berbagai pengetahuan tentang nilai agama dan moral seperti pada saat permainan sedang berlangsung anak dapat bekerja sama menunggu giliran, sehingga anak dapat mengetahui antara perilaku yang mencerminkan kebaikan dan yang mana perilaku yang tidak dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan Ratna Ningsih (Audina et al., 2022) yang menyatakan bahwa manfaat permainan ular tangga yaitu: memberikan ilmu pengetahuan pada anak melalui proses pembelajaran yang mana bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, serta bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yg baik, membangun lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa kenyamanan dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama serta menunggu giliran.

Hasil pertanyaan keenam, 100% guru menyatakan bahwa permainan ular tangga modifikasi ini mendapatkan perhatian anak, karena dari permainan dapat terciptanya konsentrasi serta memiliki aktivitas menyenangkan bagi anak, Media ular tangga menjadi media permainan mempunyai banyak kelebihan. Diantara kelebihan tersebut adalah terdapatnya aktivitas siswa, proses interaktif sesama siswa pada berkelompok, peserta didik sebagai mudah memahami materi dan termotivasi buat belajar sehingga hasil belajar menjadi maksimal dan memuaskan (Wati, 2021).

Hasil pertanyaan ketujuh, 90% guru berpendapat bahwa permainan ular tangga modifikasi ini sangat efektif untuk mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini, karena dengan permainan ini anak dapat mencerminkan serta mengetahui nilai agama dan moral melalui perintah atau pertanyaan yang terdapat pada permainan ini, seperti membaca do'a sebelum bermain, mau menunggu giliran saat bermain, bersikap jujur, sopan terhadap guru dan orang tua, mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan guru, dll. Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014, bahwa

tingkat perkembangan agama dan moral anak usia dini usia 5-6 Tahun yaitu mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri serta lingkungan, mengetahui hari besar agama serta menghormati (toleransi) terhadap agama orang lain (Saripudin & Faujiah, 2020).

Hasil pertanyaan kedelapan, 85% guru berpendapat bahwa untuk melihat keaktifan anak dalam bermain sambil belajar yaitu dengan melihat antusias anak menjawab serta memainkan permainan tersebut. dan juga dapat di ketahui dengan melihat hasil belajar (evaluasi) permain yang telah di dilaksanakan. Dengan ini kita dapat menilai keaktifan anak melalui permainan tersebut. Kita sebagai guru juga harus memberikan stimulus terhadap anak agar anak dapat aktif di dalam permainan. Selaras dengan penelitian Maisyarah & Firman (2019) menyatakan bahwa permainan akan memberikan berbagai pengalaman nyata yang mampu memancing anak supaya aktif serta terampil dalam pembelajaran.

Pada pertanyaan kesembilan, 90% guru menyatakan tantangan dalam menerapkan permainan ini di sekolah yaitu dalam permaian ini anak dapat mengenal menang dan kalah. Di awal anak-anak mengalami kesulitan ketika memainkan permainan ini karena anak-anak perlu beradaptasi dengan aturan-aturan yang terdapat pada permainan ini. Dan dapat kita ketahui bahwa terdapat banyak anak yang memiliki sifat tidak mau kalah sehingga anak rentan berkelahi. Dikarenakan bersaing untuk menang, Kita sebagai guru memiliki tantangan dalam mengatur kelas agar permaianan ini bisa di laksanakan. Dan di harapkan kita sebagai guru tetap dapat menciptakan suasana yang nyaman agak anak-anak dapat bermain dengan perasaan menyenangkan. Selaras dengan penelitian Said dan Budimanjaya media permainan ular tangga akan mengakibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antar peserta didik.

Berdasarkan hasil angket di atas, dapat di lihat bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional masih di gunakan oleh guru. Salah satunya yaitu permainan ular tangga, permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan, karena sifatnya yang sederhana dan menarik nya permainan ini sehingga banyak di gemari oleh anak-anak. Permainan tradisional ini juga dapat mengembangkan seluruh aspek anak usia dini yaitu, perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosiaonal, kognitif, motorik, bahasa, dan seni.

Berdasarkan hasil dari angket di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan permainan ular tangga modifikasi ini dapat mengembangkan aspek perkembangan anak anak mulai dari nilai agama dan moral yaitu anak dapat mengenali perilaku baik dan buruk, dari segi Motorik kasar anak yaitu ketikan anak melompat dan melempar dadu. Segi kognitif anak yaitu dapat mengenal angka, bentuk, warna pada saat bermain, segi sosial emosional yaitu anak dapat melatih kesabaran pada saat bermain. Permainan ini memiliki keseruan tersendiri sehingga dapat menarik minat anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwasanya permainan ular tangga yang telah dimodifikasi untuk mengembangkan nilai agama dan moral pada anak usia dini merupakan hal yg baik mengingat guru masih sering bingung dan kekurangan media yang dapat diterapkan untuk mengembangkan nilai agama dan moral pada anak, permainan ular tangga modifikasi ini dapat menjadi media alternatif yang bisa dibuat dan dikembangkan guru disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1).
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2).
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295-304.
- Fathan. (2017). Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2015). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 23-30.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan, 4(1), 32-38.*
- Maqdalena, & Widiastuti. (2018). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. *Satya Widya: Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 34(2).

- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 39-48.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka-teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190-197.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2020). *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD*. PT Rajagrafindo Persada.
- Swastrini, K. C., Antara, P. A., & Tirtayani, L. A. (2016) Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di TK Widya Sesana Sangsit. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2),
- Trisnanti, I. A. N. L., Tirtayani, L. A., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B TK Gugus Mawa. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*,
- Wulanyani, N. M. S. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.