

BAB I

PENDAHULUAN

2.1 Latar Belakang

Usia dini mencakup rentang 0–8 tahun, di mana anak berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat pada berbagai aspek kehidupannya. Perkembangan tersebut meliputi fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta moral dan keagamaan yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Dengan demikian, proses pembelajaran pada anak perlu disesuaikan dengan tahap perkembangannya agar mereka mampu menguasai keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan. (*NAEYC dalam Susanto, 2017*),

Pada masa awal kehidupan, anak memasuki periode emas (*golden age*) yang ditandai dengan berkembangnya potensi secara signifikan. Pada fase ini, rasa ingin tahu anak sangat tinggi sehingga mereka mampu menyerap pengetahuan dengan cepat. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, termasuk dalam pembentukan karakter.

Selanjutnya, karakter merupakan cerminan dari nilai-nilai yang dianut oleh seseorang yang tercermin dalam perilakunya. Nilai agama dan moral merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter anak (*Safitri dkk, 2019*). Nilai-nilai ini membantu anak memahami makna hidup, bersikap baik kepada sesama, dan bertanggung jawab atas perilakunya. Pembentukan karakter yang kuat sejak dini

penting untuk masa depan anak. Anak yang memiliki nilai agama dan moral yang baik akan tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak.

Pendidikan moral dan agama di PAUD sangat penting sebagai pondasi bagi anak Indonesia. Penanaman nilai-nilai ini sejak dini akan mendukung keberhasilan pendidikan selanjutnya. Bangsa Indonesia sangat menghargai nilai-nilai moral agama sebagai landasan spiritual untuk mengamalkan Pancasila. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam surat Luqman ayat 14:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلًى وَهُ، وَفَصَّالَهُ فِي عَامَيْنِ أَنْ أَشْكُرْ لِي
وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: “Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapanya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Ku-lah kembalimu.”

Kemudian, menurut Mumtazah & Utama dalam Natari & Suryana (2022) pendidikan nilai agama dan moral (NAM) sejak dini sangat penting untuk membentuk individu yang baik dan berakhlak. Moral terbentuk dari kebiasaan yang dipelajari dari lingkungan sekitar, baik individu maupun kelompok, serta mencerminkan penerapan nilai dan norma masyarakat. Oleh karena itu, pengenalan nilai-nilai sejak usia dini dapat membantu anak memahami dan menghargai perbedaan, serta membangun sikap saling menghormati dan empati terhadap orang lain.

Permasalahan yang terjadi di TK Istiqomah Muara Ketalo saat ini terdapat beberapa anak yang mencerminkan karakter yang kurang baik seperti bertutur kata-kata yang tidak pantas, kasar dan berperilaku kurang sopan terhadap guru, serta variasi media pembelajaran yang belum terstimulasi dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai agama dan moral secara efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Salah satu media tersebut yaitu permainan ular tangga Multimedia, permainan ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif yang inovatif dan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Setiawati, Ec & Solihatulmilah, E. (2019) dengan judul Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase kemampuan moral agama anak dari 38,67% (pra-siklus) menjadi 55,67% (siklus pertama) dan 90,33% (siklus kedua). - Penelitian menyimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan moral agama anak. Permainan ini membantu anak belajar sambil bermain, meningkatkan interaksi guru-murid, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi anak.

Permainan ular tangga sendiri merupakan permainan papan yang dirancang untuk anak-anak dan dapat dimainkan lebih dari dua orang. Dengan aturan yang sederhana dan penuh keseruan, permainan ini tidak hanya mengajarkan anak tentang angka dan strategi, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan kerjasama antar pemain. Papan permainan ini terdiri dari kotak-kotak kecil serta gambar yang dapat menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya, sehingga pemain dapat maju atau mundur sesuai dengan kotak yang diinjaknya (Mujtahidin dkk, 2024). Permainan ini

dapat dirancang dengan konten yang menarik dan memadukan dengan teknologi Multimedia dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Khairi, 2018).

Menurut Susanto & Akmal dalam Eliza dkk (2022) media Multimedia efektif menyampaikan informasi dan materi pembelajaran, sekaligus meningkatkan kesenangan siswa dalam proses belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran penting, baik dari segi perangkat keras/lunak (aplikasi, internet, televisi, CAI, video, dll.) maupun prosesnya. Dengan memanfaatkan berbagai alat dan sumber daya Multimedia, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Istiqomah Muara Ketalo menunjukkan bahwa terdapat anak-anak sering menggunakan bahasa kasar dan tidak pantas, yang kemudian memengaruhi anak-anak lain. Observasi mengidentifikasi perilaku spesifik anak (misalnya, jenis kata-kata kasar yang digunakan, tindakan tidak sopan yang dilakukan), salah satu pengaruh yang menyebabkan permasalahan ini terjadi yaitu pengaruh dari lingkungan keluarga, dimana pola komunikasi dan perilaku orang tua dapat membentuk sikap dan kebiasaan anak. Jika anak sering terpapar pada perilaku negatif di rumah, maka kemungkinan besar mereka akan meniru perilaku tersebut dalam interaksi sehari-hari.

Hasil dari penelitian Akbar & Anggraini (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan nilai agama dan moral anak di RA Al-Hidayah Pronojiwo. Peningkatan signifikan dalam kemampuan

nilai agama dan moral anak setelah menggunakan permainan ular tangga. Efektivitas Permainan Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan nilai agama dan moral anak, karena sifatnya yang interaktif, kreatif, dan edukatif. Perkembangan sosial emosional anak sangat terikat pada proses pembelajaran. Permainan ular tangga mendukung proses ini dengan membantu anak belajar sambil bermain, meningkatkan interaksi guru-murid, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini memberikan bukti bahwa permainan ular tangga dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan sosial emosional mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas, dengan adanya APE ular tangga Multimedia sebagai pembelajaran anak usia 5-6 tahun di TK Istiqomah dapat menstimulasi nilai agama dan moral anak. Oleh karena itu, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul penelitian **“Pengaruh APE Permainan Ular Tangga Multimedia terhadap pengetahuan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Istiqomah Muara Ketalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang tertera pada latar belakang penelitian yang mengacu pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, didapatkan masalah yang terjadi pada penelitian ini antara lain :

1. Terdapat 2 anak yang sering berbicara kasar dan berperilaku tidak sopan.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran (APE) yang digunakan untuk pembelajaran nilai

agama dan moral anak.

3. Persepsi guru tentang nilai agama dan moral anak belum terstimulasi dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah-masalah yang terjadi pada penelitian dengan harapan penelitian ini lebih efektif, efisien, jelas, dan dapat dikaji lebih mendalam. Adapun batasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Ape modifikasi permainan *ular tangga multimedia* pada penelitian ini dibatasi sebagai media pembelajaran pengetahuan nilai agama dan moral.
2. Anak pada penelitian ini dibatasi pada usia 5-6 tahun di TK ISTIQOMAH Muara Ketalo Kecamatan Tebo Ilir.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti mendapatkan permasalahan yaitu “Apakah terdapat pengaruh permainan ular tangga *multimedia* terhadap pengetahuan nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di TK Istiqomah Muara Ketalo Kecamatan Tebo Ilir”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga Multimedia terhadap pengetahuan nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun di TK Istiqomah Muara Ketalo.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan permainan ular tangga Multimedia ini dapat memberikan kontribusi teoritis pada media pembelajaran berbasis Multimedia, khususnya untuk pembelajaran nilai agama dan moral AUD. Dan menghasilkan model

pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

2. Praktis

a. Bagi Guru :

- 1) Mempermudah guru dalam mengajarkan nilai agama dan moral
- 2) Mempermudah guru dalam penyampaian materi.

b. Bagi Sekolah :

Meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat belajar anak terhadap nilai agama dan moral, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mereka.

1.6 Definisi Operasional

1. Nilai Agama Dan Moral AUD

Pendidikan nilai agama dan moral pada anak usia dini merupakan pondasi utama penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Pendidikan ini juga memiliki peran penting dalam membentuk nilai-nilai moral anak.

2. Permainan Ular Tangga Multimedia

Permainan ular tangga Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki:

1. Desain: Desain visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak AUD.
2. Konten: Konten permainan yang mengintegrasikan nilai-nilai agama dan moral yang ingin diajarkan.

3. Mekanisme Permainan

Mekanisme permainan yang mudah dipahami dan dinikmati oleh anak

AUD :

1. Efektivitas pembelajaran.
2. Peningkatan pemahaman: diukur dengan skor tes sebelum dan sesudah bermain permainan ular tangga multimedia.

Peningkatan pengamalan: diukur dengan mengamati perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari setelah bermain permainan ular tangga multimedia.