



## MENINGKATKAN SIKAP MORAL ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA ANAK USIA 5 TAHUN DI TK ALJAUHAR

Sitti Nafisah<sup>1</sup>, Mu'tasim Fikri<sup>2</sup>, Any Diana Vitasari<sup>3</sup>

Email: [sittinafisah903@gmail.com](mailto:sittinafisah903@gmail.com)

Universitas Bakti Indonesia

### Abstrak

Moral adalah suatu keyakinan tentang benar-salah, baik dan buruk, yang sesuai dengan kesepakatan sosial, yang mendasari tindakan atau pemikiran. Perilaku penyimpangan moral terjadi di kelas B, hasil observasi dan wawancara awal bahwa ada beberapa orang anak peserta didik kelas B menunjukkan perilaku tidak sopan dengan sesama teman kelas, mengeluarkan kata-kata kotor dan lain-lain. Hasil pengamatan selain rendahnya kualitas perkembangan moral pada anak, ada hal lain yang menyebabkan pembelajaran moral tidak melekat pada anak yaitu metode yang digunakan guru cenderung kurang bervariasi sehingga anak merasa jemu. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan moralitas anak dengan penerapan media permainan permainan ular tangga. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak kelas B yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas (PTK). Perangkat yang digunakan adalah rencana pembelajaran harian (RPPH). Pada aspek penilaian moralitas anak pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase yang di dapatkan anak dalam 4 aspek sebesar 21,675% (MB), dan kemudian pada siklus II rata-rata persentase moralitas anak mencapai 81,675% dan dapat dikategorikan moralitas anak berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci : Penerapan, Permainan Ular Tangga, Meningkatkan Moral

### Abstract

*Morality is a belief about right and wrong, good and bad, in accordance with social consensus, which underlies actions or thoughts. Deviant moral behavior was observed in class B. The results of preliminary observations and interviews indicated that several students in class B displayed impolite behavior toward their classmates, used inappropriate language, and so on. The observations further revealed that, in addition to the low quality of children's moral development, another factor hindering moral learning was the teacher's use of less varied methods, which made the children feel bored. The aim of this study is to improve children's morality through the application of a Snakes and Ladders game as a learning medium. The subjects of this study were 15 children from class B. This research is a classroom action research (CAR). The instrument used was the daily lesson plan (RPPH). In the assessment aspect of children's morality, the results in cycle I showed that the average percentage obtained by the children across four aspects was 21.675% (Developing as Expected/MB). In cycle II, the average percentage of*

*children's morality increased to 81.675%, which can be categorized as Very Well Developed (BSB).*

*Keywords: Application, Snakes and Ladders Game, Moral Improvement.*

## **Pendahuluan**

Anak ketika dilahirkan tidak serta merta dapat mengontrol dirinya sendiri (Wapa et.al, 2023). Anak membutuhkan waktu yang cukup panjang agar mampu menjadi seseorang yang dapat bertanggung jawab terhadap segala tindakannya. Dalam hal ini pengembangan moral sangat dibutuhkan untuk anak usia 3-4 tahun (Gunarti, et al 2014). Namun menurut Hidayani et al (2022) antara usia 4-6 tahun, anak mulai memahami aturan, namun dalam cara yang sederhana. Mereka beranggapan bahwa aturan bersifat tidak fleksibel, tidak dapat diubah, dan dibuat oleh figur otoritas. Bahkan menurut anak-anak, aturan dalam bermain kelereng dibuat oleh Tuhan. Setiap pelanggaran pasti menghasilkan hukuman, tanpa melihat alasannya. Pada usia ini mereka beranggapan bahwa ketika ada orang lain yang sedih maka pastilah orang itu telah melakukan kesalahan dan pasti ia sekarang merasa bingung dan bersalah. Untuk dapat bertingkah laku sesuai etika, anak membutuhkan kemampuan khusus untuk berempati terhadap perasaan orang lain, untuk mengantisipasi penghargaan atau hukum yang akan ia terima, dan untuk menunda pemuasan keinginan atau perasaanya sendiri.

Menurut ajaran Freud (Susilawati, 2020:21) memandang hakikat manusia sebagai makhluk yang dikendalikan oleh hati nurani dan sulit dikontrol. Agen-agen masyarakat, khususnya orangtua harus turut campur-tangan dalam menentukan dan membentuk perilaku anak untuk kebaikan individu dan masyarakatnya. Pengembangan moral anak dapat dilakukan melalui belajar penguasaan diri dan disiplin. Menurut teori ini, perilaku manusia termasuk perilaku moral ditentukan oleh 3 faktor yang terdapat dalam diri seseorang, yaitu id, ego, dan super-ego. Id adalah sesuatu dalam diri manusia yang mendorong individu untuk berperilaku mengikuti nafsu (animalistic urges and desires) , sedangkan ego merupakan penentu terbentuknya perilaku real, setelah super-ego sebagai pengembang elemen pendorong dan berfungsi sebagai agen pangendali memberikan pertimbangan kepada individu tentang perilaku salah dan mengontrol apakah hal itu baik atau tidak.

Menurut Hurlock (Sianawati,dkk, 1992) meskipun perkembangan peserta didik melewati pentahapan yang tetap, namun usia mereka dalam mencapai tahapan tertentu berbeda menurut tingkat perkembangan kognitif mereka. Pengembangan moral anak usia dini dilakukan agar terbentuk perilaku moral. Pembentukan perilaku moral pada anak, khususnya pada anak usia dini memerlukan perhatian serta pemahaman terhadap dasar-dasar serta berbagai kondisi yang mempengaruhi dan menentukan perilaku moral.

Faktanya, tatanan moral masyarakat Indonesia saat ini semakin menurun. Menurunnya tatanan moral di masyarakat dapat dilihat dari indikasi adanya dekadensi moral, seperti hilangnya rasa hormat yang seharusnya dilakukan anak kepada orang tua, penyimpangan perilaku bullying, pembunuhan, perampokan, serta bentuk penyimpangan perilaku lainnya (Auliya., & Sunarso,2020). Perilaku penyimpangan moral terjadi di TK AL Jauhar B di kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso, hasil observasi dan wawancara awal bahwa ada beberapa orang anak peserta didik kelas B menunjukkan perilaku tidak sopan dengan sesama teman kelas, mengeluarkan kata-kata kotor dan lain-lain. Hasil pengamatan selain rendahnya kualitas perkembangan moral pada anak, ada hal lain yang menyebabkan pembelajaran moral tidak melekat pada anak yaitu metode yang digunakan guru cenderung kurang bervariasi sehingga anak merasa jemu.

Menghadapi adanya situasi tersebut, perlu adanya upaya untuk tetap mempertahankan nilai-nilai moral bangsa Indonesia (Wapa, A et.al, 2024). Upaya yang dapat dilakukan pada anak usia dini yaitu dengan metode permainan. Hal ini dikarenakan anak usia dini sangat menikmati permainan yang mereka lakukan. Di manapun dan dalam keadaan apa saja, anak akan terus usaha untuk mencari sesuatu yang bisa dimainkan. Bentuk permainan yang dapat membantu stimulasi moral anak yakni melalui permainan tradisional ular tangga. Permainan tradisional merupakan suatu warisan peninggalan bangsa Indonesia secara turun temurun yang bisa dimasukkan ke dalam program pembelajaran di lembaga PAUD guna menjaga kelestarian warisan bangsa yang saat ini dilupakan karena perhatian anak diambil oleh teknologi (gadget).

Pengembangan moral anak usia dini dilakukan agar terbentuk perilaku moral. Pembentukan perilaku moral pada anak, khususnya pada anak usia dini memerlukan perhatian serta pemahaman terhadap dasar-dasar serta berbagai kondisi yang mempengaruhi dan menentukan perilaku moral. Ada 3 strategi dalam pembentukan

perilaku moral pada anak usia dini, yaitu: strategi latihan dan pembiasaan, 2. Strategi aktivitas dan bermain, dan 3. Strategi pembelajaran (Wantah, 2005: 109).

Strategi Latihan dan Pembiasaan Latihan dan pembiasaan merupakan strategi yang efektif untuk membentuk perilaku tertentu pada anak-anak, termasuk perilaku moral. Dengan latihan dan pembiasaan terbentuklah perilaku yang bersifat relatif menetap. Misalnya, jika anak dibiasakan untuk menghormati anak yang lebih tua atau orang dewasa lainnya, maka anak memiliki kebiasaan yang baik, yaitu selalu menghormati kakaknya atau orang tuanya.

Strategi Aktivitas Bermain, Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap anak dapat digunakan dan dikelola untuk pengembangan perilaku moral pada anak. Menurut hasil penelitian Piaget (dalam Wantah, 2005: 116), menunjukkan bahwa perkembangan perilaku moral anak usia dini terjadi melalui kegiatan bermain. Pada mulanya anak bermain sendiri tanpa dengan menggunakan mainan. Setelah itu anak bermain menggunakan mainan namun dilakukan sendiri. Kemudian anak bermain bersama temannya bersama temannya namun belum mengikuti aturan-aturan yang berlaku. Selanjutnya anak bermain bersama dengan teman-temannya berdasarkan aturan yang berlaku.

Strategi Pembelajaran, Usaha pengembangan moral anak usia dini dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran moral. Pendidikan moral dapat disamakan dengan pembelajaran nilai-nilai dan pengembangan watak yang diharapkan dapat dimanifestasikan dalam diri dan perilaku seseorang seperti kejujuran, keberanahan, persahabatan, dan penghargaan (Wantah, 2005: 123). Pembelajaran moral 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 cirri utamanya senang bermain. Dari segi tahapan perkembangan moral, strategi pembelajaran moral berbeda orientasinya antara tahapan yang satu dengan lainnya. Pada anak usia 0 – 2 tahun pembelajaran lebih banyak berorientasi pada latihan aktivitas motorik dan pemenuhan kebutuhan anak secara proporsional. Pada anak usia antara 2 – 4 tahun pembelajaran moral lebih diarahkan pada pembentukan rasa kemandirian anak dalam memasuki dan menghadapi lingkungan. Untuk anak usia 4 – 6 tahun strategi

pembelajaran moral diarahkan pada pembentukan inisiatif anak untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan perilaku baik dan buruk.

Secara umum ada berbagai teknik yang dapat diterapkan untuk mengembangkan moral anak usia dini. Menurut Wantah (2005: 129) teknik-teknik dimaksud adalah: 1. membiarkan, 2. tidak menghiraukan, 3. memberikan contoh (*modelling*), 4. mengalihkan arah (*redirecting*), 5. memuji, 6. mengajak, dan 7. menantang (*challenging*). Peneliti merasa penting untuk meneliti permainan tradisional dikarenakan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desri dan Solihatulmilah (2019) merupakan penelitian PTK dengan subjek berusia 3-4 tahun di KOPER PGRI Bayah dengan hasil penelitian menunjukkan, bagaimana cara belajar yang dapat meningkatkan kapasitas moral anak-anak agama yang berusia 3-4 tahun di KOPER PGRI Bayah, Kabupaten Lebak. Tingkat keberhasilan untuk kegiatan sangat signifikan. Pada kegiatan pra siklus persentase rata-rata 38,67% meningkat menjadi 55,67% pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 90,33% pada siklus kedua. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Cinthia, Fakhrana, Ritonga, dan Khadijah(2022) merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan subjek TK Bina Anaprasa dengan subjek berjumlah 4 orang dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, permainan ular tangga dapat mengembangkan moral anak. Dengan bermain ular tangga anak dapat meminta tolong dengan baik, sabar menunggu giliran, mengucapkan terima kasih, bersikap jujur, dan mengikuti aturan permainan.

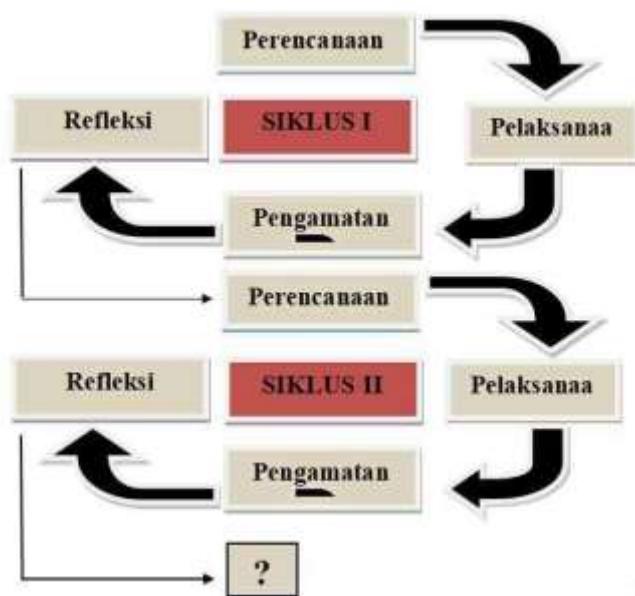
## **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur yang dipakai dalam melakukan penelitian sesuai dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian. Menurut Sugiono (2013), metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sehingga metode penelitian yang digunakan, harus ditetapkan berdasarkan pada tujuan yang diharapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga dengan *Classroom Action Research (CAR)*. PTK sebagai inovasi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kelas (Riani & Wapa, 2024). Selain itu PTK dapat dijadikan sarana bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif (Anda Juanda, 2016: 56).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B Usia 5 tahun di TK Al Jauhar sebanyak 50 anak didik. Sedangkan obyeknya adalah meningkatkan moral anak usia dini melalui permainan ular tangga. Sedangkan penelitian selama Maret- Agustus 2025.

Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Tanggart yang dikembangkan oleh Kemmis dan Tanggart (1988:10). Model ini terdiri dari dua siklus masing-masing siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini adalah gambar siklus tindakan kelas model Kemmis dan Tanngart yang digunakan dalam penelitian ini :



Sumber (Riani & Wapa, 2024)

Skema siklus diatas terdiri atas dua siklus tindakan, namun jika permasalahan yang diteliti masih ada yang belum terselesaikan maka dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan-perbaikan. Pada pelaksanaannya telah direncanakan sebanyak dua siklus dan masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

### Siklus

#### Tahap I. Perencanaan (Planning)

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan. Kegiatan pada tahap ini adalah :

1. Menemukan tema dan sub tema yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak
2. Membuat rencana kegiatan mingguan (RPPM) berdasarkan pada kurikulum sekolah
3. Menyiapkan media pembelajaran yaitu media ular tangga
4. Menyiapkan lembar observasi atau pengamatan yang memuat indikator/aspek keterampilan moral.

## **Tahap II. Pelaksanaan (Acting).**

Tahap pelaksanaan ini meliputi :

1. Presentasi kelas : guru menjelaskan materi pelajaran kepada anak sesuai dengan materi yang disajikan dalam RPPH
2. Belajar siswa : anak bermain permainan ular tangga
3. Penutup : pada akhir pembelajaran anak mampu menjelaskan kembali apa yang telah diajarkan.

## **Tahap III. Pengamatan (Observing)**

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yaitu dengan mengamati kemampuan anak dalam bermain permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan sebagai bukti dari pelaksanaan penelitian.

## **Tahap IV. Refleksi**

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan. Dari pelaksanaan tindakan dan observasi tersebut, maka diperoleh informasi tentang penerapan media permainan ular tangga kemudian hasil tersebut dianalisis dan disimpulkan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan tindakan yang sudah dilaksanakan.

Pelaksanaan penelitian tindakan menuntut keberhasilan perubahan apa yang telah dialami anak, oleh sebab itu perlu adanya acuan Kriteria Keberhasilan Tindakan, sebagaimana berikut ini: jika peserta didik yang mampu mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik yang ada dikelas, yang telah mengalami perkembangan,

maka proses tindakan dapat diselesaikan, namun begitu juga dengan sebaliknya ( Slam,2021 ).

## Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai tanggal 22 Maret hingga berakhir 20 Agustus 2025. Kegiatan tersebut terjadi dan memperoleh hasil yang akan dipaparkan oleh peneliti dalam pembahasan bab ini. Hasil yang dimaksud diperoleh dari pelaksanaan Tindakan siklus I dan II berupa hasil penilaian dalam penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak.

Dalam penelitian ini, pra Tindakan dilakukan dengan Teknik pengumpulan data observasi, indikator yang dinilai Ketika pra Tindakan ialah anak bisa berlaku jujur, berani, menjalin persahabatan yang baik dan mendapatkan penghargaan. Adapun pra tindakan ini dapat dijadikan acuan dari perubahan sebelum dan sesudah perlakuan siklus pembelajaran. Adapun nilai dari prasiklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Pra Siklus

<b>Indikator Moral Anak</b>	<b>Jumlah Anak</b>				<b>Presentase (%)</b>				<b>Ket</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
Kejujuran	4	8	3	-	26,7	53,3	20	-	MB
Keberanian	3	9	3	-	20	60	20	-	MB
Persahabatan	4	10	1	-	26,7	66,7	6,7	-	MB
Penghargaan	2	8	5	-	13,3	53,3	33,3	-	MB
<b>Total</b>					<b>21,675</b>	<b>58,325</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>MB</b>

Berdasarkan tabel yang diatas dapat dijelaskan bahwa moralitas anak TK Al Jauhar, sebelum dilakukan Tindakan adalah sebagai berikut :

- a) Hasil yang diperoleh dari observasi untuk meningkatkan moral anak sebelum dilakukan tindakan pada pencapaian kriteria belum berkembang sebanyak 21,675% sehingga masih perlu ditingkatkan agar dapat mencapai kriteria berkembang sangat baik.
- b) Anak yang mencapai kriteria mulai berkembang dengan presentase sebesar 58,325% sehingga masih perlu ditingkatkan menjadi kriteria berkembang sangat baik agar dapat meningkatkan moral anak.

- c) Anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan sebesar 20% hal tersebut dikarenakan ketika pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga ada anak yang ingin bermain sendiri tanpa bersama temannya.
- d) Anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik tidak ada dikarenakan anak belum mampu untuk meningkatkan moralnya.

Sesuai hasil observasi pra tindakan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa rata-rata presentase untuk meningkatkan moral anak pada TK Al-Jauhar, berada pada kriteria Mulai Berkembang, karena itu perlu distimulasi untuk meningkatkan moralitas anak.

Pembelajaran pada siklus 1 dijalankan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang sudah lebih dahulu ditetapkan. Pertemuan ke-1 membahas materi moral dengan menggunakan media ular tangga. Proses pembahasan materi diawali dengan penjelasan teknik bermain oleh peneliti. Sedangkan pertemuan ke-2 pada siklus 1 peneliti membimbing anak dan memperhatikan anak cara menggunakan atau memainkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak.

Pengukuran keberhasilan penerapan ular tangga akan dilakukan oleh peneliti dengan berpedoman pada pelaksanaan descriptor yang ada dan dengan kualifikasi skor 4 yaitu anak berkembang sangat baik, skor 3 yaitu anak berkembang sesuai harapan, skor 2 yaitu anak Mulai berkembang, dan skor 1 yaitu anak belum berkembang. Adapun hasil dari siklus pertama dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Siklus II

No	Indikator	Jumlah anak				Presentase (%)				Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Kejujuran	-	4	8	3	-	26,7	53,3	20	BSH
2	Keberanian	3	3	7	2	20	20	46,7	13,3	BSH
3	Persahabatan	-	5	6	4	-	33,3	40	26,7	BSH
4	Penghargaan	1	7	3	4	6,7	46,7	20	26,7	MB
<b>Total</b>				<b>6,675</b>	<b>31,675</b>	<b>40</b>	<b>21,675</b>	<b>BSH</b>		

Berdasarkan tabel 2. Hasil Siklus kedua menunjukkan bahwa :

- a) Anak yang mencapai kriteria belum berkembang pada observasi pra siklus 21,675% menurun menjadi 6,675% pada siklus 1 dengan keterangan masih perlu ditingkatkan lagi pada siklus 2, agar mencapai berkembang sangat baik.
- b) Anak yang mencapai kriteria mulai berkembang yaitu anak yang mempunyai keberanian untuk bermain permainan ular tangga Bersama teman lawannya sebesar 31,675% menurun dari observasi pra siklus sebesar 58,325%, ini menunjukan peningkatan pembelajaran pada siklus 1, tetapi masih perlu ditingkatkan karena harapannya perkembangan anak bisa mencapai kriteria berkembang sangat baik.
- c) Anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan yaitu anak dapat menjalin persahabatan dengan dengan cara bermain Bersama-sama dengan temannya dan bersabar menunggu giliran bermain, sebesar 40% menurun dari hasil observasi pra siklus sebesar 20%, dengan keterangan perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai kemampuan berkembang sangat baik.
- d) Anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik yaitu anak yang mendapat penghargaan dalam bermain permainan ular tangga yang awalnya pada observasi pra siklus 0% naik menjadi 21,675%.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak perlu di tingkatkan lagi agar mencapai kemampuan berkembang sangat baik.

Kemudian untuk menentukan hasil maksimal dan meyakinkan kepada peneliti, maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah ditetapkan. Membahas materi moral anak dengan menggunakan media ular tangga. Proses membahas materi ini diawali dengan penjelasan Teknik oleh guru, serta pada pertemuan ke 3 disiklus II ini guru membimbing, mengawasi anak menggunakan permainan ular tangga agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Adapun hasil dari siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Indikator	Jumlah anak				Presentase (%)				Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Kejujuran	-	-	4	11	-	-	26,7	73,3	BSB
2	Keberanian	-	-	2	13	-	-	13,3	86,7	BSB
3	Persahabatan	-	-	3	12	-	-	20	80	BSB
4	Penghargaan	-	-	2	13	-	-	13,3	86,7	BSB
<b>Total</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>18,325</b>	<b>81,675</b>		<b>BSB</b>	

Berdasarkan tabel 3 tentang hasil siklus II dapat dijelaskan bahwa :

- a) Anak yang mencapai kriteria dalam hal kejujuran dalam memainkan permainan ular tangga, mengocok dadu yang ada dan melempar dadu di atas meja kemudian melihat angka berapa yg tertera pada dadu tersebut kemudian memainkan sebesar 73,3% berada pada kemampuan berkembang sangat baik.
- b) Anak yang mencapai kriteria yaitu anak dengan keberaniannya memainkan permainan ular tangga sampai selesai dan berani mengambil resiko baik itu kalah menang sebesar 86,7% berada pada kemampuan berkembang sangat baik.
- c) Anak yang mencapai kriteria yaitu anak memainkan permainan ular tangga Bersama dengan teman-temannya dan selalu bersabar menunggu giliran bermain sebesar 80% berada pada kemampuan berkembang sangat baik.
- d) Anak yang mencapai kriteria yaitu anak yang menang dalam bermain permainan ular tangga mendapatkan penghargaan atau nilai yang baik dari guru dan teman, sebesar 86,7% berada pada kemampuan berkembang sangat baik.

Berdasarkan tabel yang di atas dapat dilihat bahwa rata-rata persentase penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak kelas B usia 5 tahun di TK Aljauhar sebesar 81,675% sesuai dengan indikator keberhasilan.

Persentase penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan moral anak di TK Aljauhar, sebelum Tindakan sebesar 0%, mengalami peningkatan pada pelaksanaan tindakan siklus I menjadi 21,675% dan peningkatan signifikan terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus II menjadi 81,675%, sesuai dengan indikator keberhasilan. Dari hasil yang diperoleh peneliti adanya peningkatan moral anak dengan menggunakan permainan ular tangga TK AL jauhar, yang dimana dengan hasil observasi bahwa moralitas anak kurang baik ada anak yang cendrung mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas, mengganggu temannya hingga menangis, suka mengambil barang-barang permainan untuk dibawa

pulang tanpa sepenuhnya tahu guru, tidak berlaku jujur dan lain sebagainya. Pelajaran yang di berikan oleh guru juga kurang bervariasi. Menurut W.J.S Poerdaminta (dalam Darmadi 2009) menjelaskan moral merupakan ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan, sedangkan etika merupakan ilmu pengetahuan mengenai asas-asas akhlak. Selanjutnya Darmadi (2009) mengatakan pada kenyataannya ukuran tingkah laku moral yang dipandang sebagai tingkah laku lainnya sebagai buruk tidaknya sama dianut oleh umat manusia.

Menurut wantah, 2005:109, Pengembangan moral anak usia dini dilakukan agar terbentuk perilaku moral. Pembentukan perilaku moral pada anak, khususnya pada anak usia dini memerlukan perhatian serta pemahaman terhadap dasar-dasar serta berbagai kondisi yang mempengaruhi dan menentukan perilaku moral. Sedangkan pada siklus I anak mulai berkembang dan mulai memahami arti kejujuran, keberanian, persahabatan dan mendapatkan penghargaan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pada siklus II adanya peningkatan moral anak sesuai indikator keberhasilan. Yang dimana anak-anak belajar memahami penjelasan dari guru, ketika anak-anak bermain permainan ular tangga mereka mau bermain bersama dengan temannya.

Penerapan permainan ini meningkatkan rasa kebersamaan dan saling mendukung dalam kelompok, Belajar untuk selalu jujur dalam permainan, mempunyai jiwa keberanian dalam bermain sekalipun mereka harus mengambil resiko kalah atau menang, mengembangkan rasa empati dan memberikan semangat kepada teman. Pada setiap sesi permainan guru memberikan penghargaan dengan cara memberikan pujian bagi pemenang dan terus memberikan dorongan semangat bagi anak yang kalah. Guru dalam menjalankan perannya sebagai pendidik perlu memiliki moral yang baik agar menjadi contoh dan teladan bagi anak-anak disetiap sikap, tindakan dan tutur kata karena anak lebih cenderung meniru. Melalui penerapan permainan ular tangga mengajarkan kebiasaan-kebiasaan yang baik seperti, sabar menunggu giliran, jujur, bekerjasama dengan teman dalam kelompok, berani menerima kekalahan (Istifada, et.al, 2024).

Menurut Ratnaningsih (2014:5) manfaat media permainan ular tangga adalah memberikan ilmu pengetahuan anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan Bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik dan menciptakan lingkungan

bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang. Berdasarkan pembahasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan moral anak.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan moral anak TK Al Jauhar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan Tindakan siklus I dengan 2 hari proses pembelajaran persentase yang didapat sebesar 21,675% anak mulai berkembang, kemudian peningkatan yang cukup signifikan ditunjukkan pada pelaksanaan siklus II dengan proses pembelajaran 1 hari menjadi 81,675% sesuai dengan indikator keberhasilan.

## Daftar Pustaka

- Anda Juanda, A. J. (2016). Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research. Deepublish. Yogyakarta
- Auliya, F., Pranoto, Y. K. S., & Sunarso, A. (2020). *Kecerdasan Moral Anak Usia Dini*. Penerbit NEM.
- Anonim. (2013). Merancang Penelitian Tindakan Kelas PTK (Online). Tersedia:<http://gurukuwidyaloka.blogspot.co.id/2014/-ptk.html> (15-4-2014)
- Cinthia, C., Fakhrana, A., Aini, L., Ritonga, E. R., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa Kencana. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 886-892.
- Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Mengingkatkan Kemampuan Moral Anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85-91.
- Dian Ibung, P. S. I. (2013). *Mengembangkan nilai moral pada anak*. Elex Media Komputindo.
- Melsi, A. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- Istifadah, S. Y., Hosaini, H., & Wapa, A. (2024). Penerapan Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan Kemandirian Anak di RA Raudatul Ulum Bondowoso. Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(4), 267-275.
- Ratnaningsih. N. N. 2014. “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo”. Skripsi. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riani, A., & Wapa, A. (2024). Penerapan Creative Problem Solving Berbantuan Media Daur Ulang Sampah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Ekosistim Kelas V SDN AREN JAYA XVIII. Consilium: Education and Counseling Journal, 4(1), 39-51.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology fifth edition*. McGraw-Hill Education.
- Susilawati, S. (2021). Pembelajaran Moral dan Desain Pembelajaran Moral. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Egaliter.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- BrawijayaSlam, Z. (2021). Metode Penelitian Tindakan Kelas (Dilengkapi dengan contoh proposal PTK dan laporan hasil penelitian PTK). Qiara Media.

- Wantah, Maria J. (2005) Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan an Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan ular tangga dan kartu pintar pada materi bangun datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(1).
- Wapa, A., Arnyana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2024). The Influence Of The Creative Problem Solving (CPS) Model on Science Learning Outcomes in Terms Of Students' Multicultural Attitudes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 13(1), 27-35
- Wapa, A., Zahro, A. F., & Haya, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran TALINTAR Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bersusun Siswa Kelas IV SD Negeri Pujerbaru 2 Kecamatan Maesan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 8(1), 55-61.