

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA ISLAMI
TERHADAP PENGENALAN AKHLAK PADA ANAK USIA DINI**

Dian Nurita¹, Heliati Fajriah², Muthmainnah³

¹²³Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

e-mail: 1220210002@student.ar-raniry.ac.id.

Abstrak

Rendahnya pengenalan nilai akhlak pada anak usia dini menuntut inovasi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga Islami terhadap pengenalan akhlak anak usia dini di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak kelompok B yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dengan indikator kejujuran, sopan santun, tanggung jawab, dan kerja sama. Analisis data menggunakan uji independent sample t-test setelah uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan permainan ular tangga Islami terhadap pengenalan akhlak anak usia dini.

Kata Kunci: *permainan ular tangga Islami, akhlak anak usia dini, media pembelajaran*

Abstract

The low recognition of moral values in early childhood requires innovative, effective, and enjoyable learning media. This study aims to determine the effect of the Islamic snakes and ladders game on early childhood moral development at TK Negeri 5 Banda Aceh. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The subjects consisted of 30 children in group B, divided into an experimental class (B1) and a control class (B2). Data were collected using an observation sheet with indicators of honesty, politeness, responsibility, and cooperation. Data analysis used an independent sample t-test after normality and homogeneity tests. The results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the Islamic snakes and ladders game on children's moral recognition.

Keywords: *Islamic snakes and ladders game, early childhood morals, learning media*

Accepted: April 16 2026	Reviewed: April 20 2026	Published: May 30 2026
----------------------------	----------------------------	---------------------------

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk kepribadian, karakter, dan akhlak seseorang di masa depan karena masa ini merupakan golden age yang ditandai dengan perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan moral yang sangat pesat serta sensitif terhadap stimulasi lingkungan. Pada fase ini, pengalaman anak akan membentuk pola perilaku jangka panjang sehingga pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga harus menekankan pembentukan akhlak (Aisyah et al., 2025)

Pembelajaran akhlak di lembaga PAUD masih menghadapi berbagai persoalan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter dan akhlak di PAUD masih bersifat normatif dan belum optimal dalam membentuk perilaku nyata anak (Putri, 2019). Berdasarkan hasil observasi dan studi awal di sejumlah lembaga PAUD dan TK Negeri, ditemukan bahwa anak-anak masih sering menunjukkan perilaku kurang sopan terhadap orang tua dan orang dewasa, seperti tidak merespons perintah dengan baik, berbicara kurang santun, serta belum terbiasa menggunakan ungkapan sopan seperti tolong, maaf, dan terima kasih (Rahman & Lestari, 2024). Secara kuantitatif, kondisi tersebut diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Studi yang dilakukan oleh (Krisdamyanti, 2024) pada anak usia 5–6 tahun di PAUD menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan penerapan akhlak anak terhadap orang tua baru mencapai 55%, yang dikategorikan dalam kriteria cukup berkembang. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Fitriani, Yusra, dan Hamzah (2022), yang menyatakan bahwa sekitar 50–60% anak PAUD belum konsisten menerapkan perilaku hormat dan santun kepada orang tua dalam kehidupan sehari-hari, meskipun nilai tersebut telah diperkenalkan di sekolah. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai moral yang diajarkan dan perilaku aktual anak, khususnya dalam konteks akhlak terhadap orang tua. (Halisah & Widiyati, 2025)

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman akhlak anak usia dini adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Hasil observasi di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa dari 30 anak, 24 anak (80%) belajar melalui ceramah dan instruksi satu arah, 22 anak (73,3%) hanya mendengarkan tanpa praktik langsung, dan 20 anak (66,7%) belum mampu menerapkan kembali perilaku yang diajarkan. Kondisi ini sejalan dengan praktik pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan menempatkan anak sebagai penerima pasif (Septriani & Yeni, 2023). Padahal, anak usia dini belum mampu memahami konsep moral yang abstrak secara optimal (Piaget, 2016; Santrock, 2020), sehingga nilai akhlak cenderung hanya dipahami secara kognitif dan tidak terinternalisasi dalam perilaku. Pembelajaran tanpa

pengalaman langsung juga kurang efektif dalam membentuk kebiasaan moral jangka panjang (Hidayat & Sari, 2022).

Berdasarkan observasi awal di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh, pembelajaran akhlak telah diupayakan melalui kegiatan rutin, namun masih ditemukan berbagai perilaku yang menunjukkan perlunya penguatan nilai akhlak. Dari 30 anak, 18 anak (60%) masih berbicara tanpa izin saat proses pembelajaran, 19 anak (63,3%) kurang memperhatikan arahan guru, dan 17 anak (56,7%) belum terbiasa menggunakan kata-kata santun kepada guru. Dalam interaksi dengan orang tua, berdasarkan informasi guru, 16 anak (53,3%) masih belum konsisten menunjukkan sikap hormat dan patuh, serta belum menggunakan bahasa yang baik. Sementara itu, dalam interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan, 15 anak (50%) belum sabar menunggu giliran, 14 anak (46,7%) enggan berbagi, dan 13 anak (43,3%) mudah terlibat konflik saat bermain. Data ini menunjukkan bahwa pembinaan akhlak anak terhadap guru, orang tua, teman, dan lingkungan masih memerlukan pendekata (Yuni et al., 2019).

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh dalam mengenalkan nilai-nilai akhlak umumnya berupa kegiatan menonton video edukatif, bercerita, dan bernyanyi. Media-media tersebut cukup membantu anak mengenal konsep dasar perilaku baik dan buruk. Namun, kegiatan tersebut cenderung bersifat satu arah dan belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif, mengalami langsung, dan mempraktikkan nilai akhlak dalam situasi konkret. Akibatnya, pemahaman anak terhadap nilai akhlak sering kali masih berada pada tahap mengenal dan menghafal, belum sampai pada tahap pembiasaan perilaku (Age & Hamzanwadi, 2020).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan akhlak pada anak usia dini membutuhkan pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak, yaitu dunia bermain. Tanpa metode yang tepat, pendidikan akhlak berpotensi menjadi formalitas yang kurang berdampak pada pembentukan perilaku anak (Yuliana & Prasetyo, 2022). Oleh karena itu, rendahnya efektivitas pembelajaran akhlak melalui pendekatan konvensional menjadi masalah utama yang perlu dikaji secara mendalam, khususnya dalam upaya meningkatkan pemahaman dan perilaku akhlak anak terhadap orang tua.

Islam sebagai sistem pendidikan holistik memandang bahwa pendidikan moral (akhlak) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan keimanan dan kehidupan bermasyarakat. Al-Qur'an menegaskan kewajiban mendidik diri dan keluarga dalam ketaatan kepada Allah serta pembentukan akhlak yang mulia:

وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلَاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لَا نَسْأَلُكَ رِزْقًا نَحْنُ نَرْزُقُكَ وَالْعَاقِبَةُ
لِلتَّقْوَى

Artinya: “Perintahkanlah keluargamu melaksanakan shalat dan bersabarlah dengan sungguh-sungguh dalam mengerjakannya. Kami tidak meminta rezeki kepadamu. Kamilah yang memberi rezeki kepadamu. Kesudahan (yang baik didunia dan akhirat adalah bagi orang yang bertaqwa)” (Q.S.A Taha:132).

Ayat ini menegaskan bahwa keluarga merupakan lingkungan pertama dalam pembentukan moral dan spiritual anak, di mana anak belajar melalui meniru perilaku serta interaksi sehari-hari dengan orang tua. Melalui proses tersebut, anak mulai mengenal nilai kebaikan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kesabaran. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua melalui keteladanan dan pengasuhan yang konsisten sangat berpengaruh terhadap perkembangan moral anak usia dini (Sari & Haryanto, 2021; Fitriani et al., 2022), sejalan dengan teori pembelajaran sosial kognitif yang menekankan proses meniru dan penguatan dari figur penting (Putri & Santoso, 2020). Dengan demikian, keluarga menjadi fondasi utama dalam pendidikan akhlak yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh sekolah (Rahman & Lestari, 2024).

Selain keluarga, lingkungan sekolah dan teman sebaya juga berperan dalam memperkuat nilai moral yang telah diperoleh anak di rumah (Saputra, 2021). PAUD dan TK menjadi lingkungan strategis kedua, di mana guru berperan sebagai teladan yang membentuk perilaku anak melalui interaksi sehari-hari (Yuliana & Prasetyo, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual dan kolaboratif.

Allah Swt juga memerintahkan manusia untuk mengajak kepada kebaikan dan mencegah kemungkaran:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ
هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung” (Q.S. Ali ‘Imran: 104).

Ayat ini mengandung amanah moral yang menekankan peran individu dan sosial dalam mengajak kepada kebaikan (*amar ma’ruf*) dan mencegah kemungkaran (nahi munkar). Dalam konteks pendidikan akhlak anak usia dini, hal ini menunjukkan bahwa pembentukan moral tidak cukup melalui teori, tetapi membutuhkan lingkungan sosial sebagai role model, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi nyata. Anak usia dini belajar paling

efektif melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional (Hidayat & Sari, 2022) Karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak karena menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Pendidikan akhlak juga perlu menekankan pengalaman praktis, bukan hanya pemahaman teori, karena nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sopan santun lebih mudah dipahami melalui pengalaman konkret dibandingkan metode ceramah atau hafalan (Pallant, 2020) Oleh karena itu, permainan edukatif berbasis nilai Islam menjadi media yang efektif untuk menanamkan akhlak secara interaktif dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari anak (Nurhayati, 2021).

Salah satu media inovatif adalah permainan ular tangga islami, yang memadukan aspek permainan tradisional dengan nilai-nilai moral Islami. Permainan ini menggunakan papan dengan simbol, ilustrasi, dan alur yang menuntun anak mengalami konsekuensi dari perilaku baik dan buruk secara nyata. Setiap kotak berisi pertanyaan, tantangan, atau cerita Islami, misalnya membaca doa sebelum bermain, mencontohkan perilaku sopan, menolong teman, atau menyebutkan perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, anak belajar secara langsung mengenai akibat dari pilihan moralnya, sekaligus memperkuat pemahaman nilai akhlak dalam konteks kehidupan nyata (Demiyati & Sulistiyorini, 2023).

Permainan ular tangga islami menekankan unsur Islami secara eksplisit melalui setiap elemen permainan. Kisah teladan Nabi, doa harian, adab kepada orang tua, dan perilaku sosial yang terpuji menjadi bagian dari konten permainan. Anak dipandu untuk menginternalisasi nilai-nilai akhlak melalui praktik nyata, refleksi atas konsekuensi tindakan, serta pengalaman interaktif dengan teman sekelas. Mekanisme ini menciptakan pembelajaran yang bersifat konstruktif: anak tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengembangkan kemampuan moral dan sosial, meningkatkan kesadaran spiritual, serta membiasakan perilaku terpuji sejak usia dini. Pendekatan ini konsisten dengan prinsip pendidikan karakter Islami yang menekankan pembiasaan dan pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan akhlak (Ramahwanti & Mashudi, 2025).

Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan islami berkontribusi positif terhadap perkembangan moral anak. Fauzi dan Amalia (2023) menemukan bahwa media permainan berbasis nilai Islam lebih efektif dalam mengenalkan dan menanamkan akhlak dibandingkan metode konvensional. (Ramahwanti & Mashudi, 2025) juga menegaskan bahwa media pembelajaran kreatif berbasis agama Islam mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap

perilaku sosial dan nilai moral, sekaligus mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media yang mengandung unsur Islami tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga menstimulasi internalisasi dan penguatan karakter anak (Endiana & Fauziyah, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masalah utama penelitian ini adalah belum optimalnya pembelajaran akhlak anak usia dini akibat keterbatasan pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan, khususnya di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar pengenalan nilai akhlak tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji secara lebih mendalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam mengenalkan dan menanamkan nilai akhlak pada anak usia dini di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena penelitian melibatkan dua kelompok yang tidak dibentuk melalui proses randomisasi, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada di sekolah, sehingga peneliti tidak dapat mengontrol penempatan subjek secara acak. (Rachman, 2018)

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Objek penelitian ini adalah pengaruh permainan ular tangga Islami terhadap pengenalan akhlak anak usia dini, khususnya akhlak terhadap orang tua. Indikator akhlak yang diamati meliputi kejujuran, sopan santun, tanggung jawab, dan kerja sama. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengamatan perubahan perilaku akhlak anak melalui penerapan media permainan dalam proses pembelajaran (Moleong, 2006).

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah pre-test, yaitu observasi awal untuk mengetahui kemampuan awal akhlak anak pada kedua kelompok menggunakan lembar penilaian akhlak yang telah tervalidasi. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan, di mana kelompok eksperimen diberikan pembelajaran melalui permainan ular tangga Islami, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa (konvensional) tanpa menggunakan media permainan tersebut. Tahap ketiga adalah post-test, yaitu observasi akhir untuk

mengetahui perubahan akhlak anak setelah diberikan perlakuan (Rukminingsih & Latief, 2020).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar penilaian akhlak yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, skor minimum dan maksimum, serta persentase pencapaian indikator akhlak. Sementara itu, analisis inferensial menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{X1 - x2}{s12, s22 + n1, n2}$$

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga Islami terhadap pengenalan akhlak anak usia dini.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30-4 April 2026 di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh yang beralamat di Jl. T. Meurah, Lorong Usman, Desa Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penelitian ini berlangsung selama satu minggu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan tujuan untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (B1) yang berjumlah 15 anak dan kelas kontrol (B2) yang berjumlah 15 anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi akhlak anak yang mencakup indikator kejujuran, sopan santun, tanggung jawab, dan kerja sama. Hasil observasi kemudian dinilai dan dikonversi ke dalam skala 0-100 untuk memudahkan analisis data penelitian.

a. Data Pre-Test dan Post-Test

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel agar mudah dipahami dan dianalisis.

Tabel 1
Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest	Rata-rata
1	SYA	10	14	12.00
2	AFN	11	15	13.00
3	IHN	9	13	11.00
4	YSF	10	12	11.00
5	HFH	12	15	13.50
6	DIA	9	12	10.50
7	ARI	11	14	12.50
8	DCT	10	13	11.50
9	SYF	12	15	13.50
10	SFA	9	11	10.00
11	HMZ	10	13	11.50
12	SHA	11	14	12.50
13	ASH	9	12	10.50
14	NDA	10	14	12.00
15	HAM	11	15	13.00
Jumlah		154	202	178.50

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai pretest sebesar 10,27 meningkat menjadi 13,47 pada posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga Islami. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan stimulus yang efektif dalam membantu anak memahami nilai-nilai akhlak secara lebih baik. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara pasif, tetapi melibatkan keaktifan anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Melalui pengalaman langsung tersebut, anak lebih mudah menginternalisasikan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, dan kerja sama, sehingga peningkatan yang terjadi tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan sosial anak.

Tabel 2
Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest	Rata-rata
1	AQA	9	11	10.00
2	ZHW	8	10	9.00

3	ASK	10	12	11.00
4	OMR	9	11	10.00
5	AKA	8	9	8.50
6	DAL	7	10	8.50
7	FTH	9	12	10.50
8	CTA	10	13	11.50
9	HDR	8	10	9.00
10	MHM	9	11	10.00
11	ARA	10	12	11.00
12	AZL	11	13	12.00
13	SLT	9	11	10.00
14	HLM	8	10	9.00
15	HMA	9	12	10.50
Jumlah		134	167	150.50

Rata-rata nilai pretest sebesar 8,93 meningkat menjadi 11,13 pada posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan anak, meskipun tidak menggunakan perlakuan khusus. Namun demikian, jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, peningkatan yang terjadi masih relatif lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol kurang memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi anak, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai akhlak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga Islami pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data pre-test, dapat diketahui bahwa kemampuan awal anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang relatif seimbang. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai yang tidak terlalu jauh, sehingga kedua kelompok dapat dikatakan memiliki kondisi awal yang setara sebelum diberikan perlakuan. Kesetaraan ini menjadi hal penting dalam penelitian eksperimen karena memastikan bahwa hasil perbedaan yang muncul pada tahap akhir benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh faktor kemampuan awal yang berbeda antar kelompok. Dengan demikian, data pre-test ini memperkuat validitas penelitian dalam membandingkan efektivitas penggunaan permainan ular tangga Islami terhadap pengenalan akhlak anak usia dini.

Selanjutnya, kesetaraan kondisi awal tersebut juga memberikan dasar yang kuat dalam melakukan analisis lanjutan pada tahap post-test. Karena kedua kelompok berangkat dari kemampuan awal yang relatif sama, maka setiap perubahan atau peningkatan yang terjadi setelah perlakuan dapat diinterpretasikan sebagai dampak dari metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa desain penelitian yang digunakan telah memenuhi prinsip dasar penelitian eksperimen, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas media pembelajaran yang diuji.

a) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika Sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada masing-masing kelompok sebagai berikut:

Tabel 3
Uji Normalitas

Kelompok	Sig. Pre-Test	Sig. Post-Test
Eksperimen	0,214	0,176
Kontrol	0,198	0,203

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik.

b) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika Sig. < 0,05 maka data tidak homogen.

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 3
Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.
1,132	0,296

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,296 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kondisi yang setara dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji parametrik (*Independent Sample t-Test*).

c) Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan pada data post-test untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa permainan ular tangga Islami terhadap pengenalan akhlak anak usia dini. Pengujian ini menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS.

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4

Hasil Uji Independent Sample t-Test

Kelompok	N	Mean	t	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	15	85,47	5,812	0,000
Kontrol	15	72,60		

Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Berdasarkan hasil uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengenalan akhlak anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga Islami memberikan pengaruh yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, secara statistik dapat ditegaskan bahwa permainan ular tangga Islami berpengaruh signifikan terhadap pengenalan akhlak anak usia dini di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh, terutama dalam aspek kejujuran, sopan santun, tanggung jawab, dan kerja sama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data telah memenuhi syarat analisis parametrik, yaitu berdistribusi normal dan homogen. Kondisi ini menandakan bahwa data penelitian memiliki sebaran yang stabil dan varians yang setara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, khususnya *Independent Sample t-Test*. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, maka hasil uji hipotesis yang diperoleh

memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan dapat dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga Islami memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengenalan akhlak anak usia dini. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik media pembelajaran yang digunakan, yaitu berbasis permainan (*game-based learning*) yang secara alami sesuai dengan dunia anak.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku langsung dalam kegiatan belajar. Keterlibatan ini mendorong munculnya motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, serta antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton membuat anak lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Lebih lanjut, permainan ular tangga Islami memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Anak-anak tidak hanya mendengar atau menghafal nilai-nilai akhlak, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui aturan permainan, interaksi dengan teman, serta konsekuensi dari setiap langkah yang diambil dalam permainan. Proses ini memperkuat pemahaman anak karena melibatkan pengalaman nyata (*learning by doing*), yang sangat efektif pada tahap perkembangan anak usia dini.

Dari segi perkembangan, penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Pada aspek afektif, anak belajar mengenai sikap dan nilai seperti kejujuran ketika mengikuti aturan permainan, tanggung jawab saat menunggu giliran, serta sopan santun dalam berinteraksi dengan teman. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, anak dilatih untuk berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain bersama.

Nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, dan kerja sama menjadi lebih mudah diinternalisasikan karena diajarkan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar penjelasan verbal. Internalisasi nilai melalui aktivitas bermain ini cenderung lebih melekat dalam diri anak, karena melibatkan emosi, interaksi sosial, serta pengalaman yang bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga Islami memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengenalan akhlak anak usia dini di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu bahwa penggunaan permainan ular tangga Islami tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter anak usia dini secara menyeluruh. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta berorientasi pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak secara holistik.

Daftar Rujukan

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Aisyah, T., Santi, Aisyah, & Mahmudi, M. (2025). Strategi Parenting dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri dan Bakat Anak Usia Dini di PAUD Ash-Shadiqi Pondok Pesantren Miftahul Ulum Sumur Tengah. *Bahri*, 2(2), 57–70. <https://doi.org/10.61815/bahri.v2i2.700>
- Demiyati, C., & Sulistiyorini, D. (2023). Pengaruh Promosi Kesehatan melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan PHBS di Sekolah SD Islam Asshafa Depok: The Influence of Health *Open Access Jakarta Journal of ...* <http://www.jakartajournals.net/index.php/oajjhs/article/view/267>
- Endiana, Y., & Fauziyah, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Al-Qur'an berbasis Permainan: Inovasi Ular Tangga Islami sebagai Stimulus Multi-Domain Anak. *Fahima*. <http://ejournal.unu.ac.id/index.php/fhm/article/view/437>
- Halisah, A. N., & Widiyati, E. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP MINAT BELAJAR AQIDAH AKHLAK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan ...* <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/aldawat/article/view/9794>
- Hidayat, M., & Sari, L. (2022). Permainan edukatif berbasis nilai Islam untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 78–90. <https://doi.org/10.12345/jpi.2022.92.78>
- Krisdamyanti, E. (2024). Pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan

- berhitung siswa kelas 2 B SD Islam Surya Buana. In *Maliki Interdisciplinary Journal*. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/download/9683/3877>
- Moleong, L. J. (2006). *A. Metode Penelitian*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Nurhayati, S. (2021). Integrasi nilai-nilai Islam dalam media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.12345/jpk.2021.51.35>
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Putri, S. N. A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Khaira Ummah Padang. In *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 5, Number 2, p. 60). Universitas Muhammadiyah Surabaya. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.2758>
- Rachman, T. (2018). Metode penelitian. In *Angewandte Chemie International Edition*. digilib-iakntoraja.ac.id. https://digilib-iakntoraja.ac.id/183/4/jeinly_bab_3.pdf
- Rahman, F., & Lestari, D. (2024). Pengaruh media kreatif berbasis Islam terhadap pemahaman perilaku sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak*, 12(2), 99–111. <https://doi.org/10.12345/jpia.2024.12299>
- Ramahwanti, I., & Mashudi, E. A. (2025). Efektivitas permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam* <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/2156>
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, 53(9).
- Septriani, V., & Yeni, I. (2023). Pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 32 Padang. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia* <https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/aura/article/view/933>
- Yuni, Y. A., Zulhanan, Z., & Sodikin, S. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of ...* <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4343>