

**THE INFLUENCE OF THE GAME A SMART SNAKE-LADDER TO
MORAL BEHAVIOR OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN AT TK
PERTIWI KENAGARIAN SARIK LAWEH SUBDISTRICT
AKABILURU DISTRICT 50 WEST SUMATRA**

Fitri Afrila, Daviq Chairilsyah, Febrialismanto

Fitri.Afrila99@gmail.com (081252500096), Daviqch@yahoo.com, febrialismanto@gmail.com

Teacher Education For Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau

***Abstract:** This research aims to know the influence of the game a smart snake-ladder on the moral behavior of 5-6 year old children at TK Pertiwi Kenagarian Sariak Laweh Subdistrict Akabiluru District 50 West Sumatra. The population of this research was at TK Pertiwi Kenagarian Sariak Laweh Subdistrict Akabiluru District 50 West Sumatra children, sample of research are 12 children. The method of research was experiment which this research tries to look for this research aim to know the influence of the game a smart snake-ladder on the moral behavior of 5-6 year old children at TK Pertiwi Kenagarian Sariak Laweh Subdistrict Akabiluru District 50 West Sumatra. Instrumental of this research used observation sheet. Data analysis technique used utilizes scale uji-t and statistical methods analysis with SPSS For's program version Windows 23. The result of this research that acquired available the influence of the a game a smart snake-ladder on the moral behavior of 5-6 year old children at TK Pertiwi Kenagarian Sariak Laweh Subdistrict Akabiluru District 50 West Sumatra. Obtain value t count of 9,388 with significance 0.000. T table values obtained with df 11 at significance level of 5% (two-tailed) of 2,201. Thus known t count (9.388) > t table (2,201) or significance (0.000) < 5% (0.05). It has been suggested that there is a difference in the results between the pretest and posttest significant. It is known that the result of higher than pretest posttest which can be seen from the descriptive statistical variable. It can be seen from the value of the interpretation of the P value of 22.18%, so it can be considered that the application of the influence of game a smart snake-ladder against the moral behavior of children at TK Pertiwi Kenagarian Sariak Laweh Subdistrict Akabiluru District 50 West Sumatra is located in the low category*

Key Words: Moral Behavior, smart snake-ladder

**PENGARUH PERMAINAN *SMART SNAKE-LADDER* TERHADAP
PERILAKU MORAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
PERTIWI KANAGARIAN SARIK LAWEH KECAMATAN
AKABILURU KABUPATEN 50
SUMATERA BARAT**

Fitri Afrila, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto

Fitri.Afrila99@gmail.com (08125250096), Daviqch@yahoo.com, Febrialismanto@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Smart Snake-Ladder* terhadap perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat yang berjumlah 12 anak, sampel pada penelitian ini sebanyak 12 anak. Metode yang digunakan yaitu pendekatan eksperimen yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara kuat. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan diberikan, alat yang digunakan adalah kamera. Teknik analisa data menggunakan *uji-t* dan analisa metode statistik dengan program SPSS For Windows ver 23. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan permainan *Smart Snake-Ladder* terhadap perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,388 dengan signifikansi 0,000. Diperoleh nilai t_{tabel} dengan df 11 pada taraf signifikansi 5% (2-tailed) sebesar 2,201. Dengan demikian diketahui t_{hitung} (9,388) > t_{tabel} (2,201) atau signifikansi (0,000) < 5% (0,05). Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Diketahui bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest* yang dapat dilihat dari deskriptif statistik variable Hal ini dapat diketahui dari nilai interpretasi nilai P sebesar 22,18%, sehingga dapat dikategorikan bahwa penerapan pengaruh permainan *smart snake-ladder* terhadap perilaku moral anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat berada pada kategori rendah.

Kata Kunci : Perilaku Moral, *Smart Snake-Ladder*.

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak adalah suatu bentuk pendidikan formal pada jalur Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Undang-Undang Sisdiknas disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (dalam Mulyasa, 2012).

Undang-Undang Pendidikan Anak Usia Dini NO.20 Tahun 2003 dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009 bahwa aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan perilaku dan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, nilai agama dan moral serta pengembangan bahasa, kognitif, seni dan fisik motorik. Berdasarkan pasal 1 ayat 14, dinyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Berdasarkan hasil survey di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat, peneliti menemukan beberapa fenomena tentang perilaku moral anak usia 5-6 tahun seperti : 1) Waktu keberangkatan anak ke sekolah anak ada yang terlambat, 2) Ada yang berbohong, mengejek teman, 3) Kurang patuh pada guru, 4) Sikap anak dalam mengikuti berdoa kurang bisa tertib, 5) Ketika anak membuang sampah masih sembarang, 6) Ketika makan ada yang menggunakan tangan kiri dan dengan berdiri, 7) Makannya ada yang bersuara, 8) Tidak mau menunggu giliran, 9) Ada yang tidak mau menolong teman, 10) Jarang mengucapkan terima kasih setelah meminjam milik teman.

Winda (2008) perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan standar moral dalam kelompok sosial tertentu oleh konsep-konsep moral. Selanjutnya, berdasarkan Depdiknas (2007) perilaku moral dapat diartikan cara pikir atau cara pandang seseorang yang akan tercermin dalam pola pikir dan pola tindakan seperti bersikap, berbicara, dan mempersepsikan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dimana anak berada.

Permainan ular tangga merupakan salah satu mainan reaksi ringan yang cukup populer selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dan halma. Permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama (Rahman, 2010). Menurut Agus N Cahyo (2011) mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan *Smart Snake-Ladder* Terhadap Perilaku Moral Anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas sebagai berikut: 1) Bagaimanakah perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat sebelum diberikan perlakuan permainan *smart snake-ladder*? 2) Bagaimanakah perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten

Lima Puluh Kota, Sumatera Barat setelah perlakuan permainan *smart snake-ladder*? 3) Apakah terdapat pengaruh perilaku moral anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan permainan *smart snake-ladder* di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh, Kota Sumatera Barat? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: 1) Untuk mengetahui perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat sebelum diberikan perlakuan permainan *smart snake-ladder*? 2) Untuk mengetahui perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat setelah perlakuan permainan *smart snake-ladder*? 3) Untuk mengetahui seberapa besar perilaku moral anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan permainan *smart snake-ladder* di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh, Kota Sumatera Barat?

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat dan waktu penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada bulan Februari-Mei 2016.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pra-eksperimen dengan rancangan desain *one group pre test post design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Sugiyono, 2010).

Dalam penelitian ini yang dijadikan Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Riduwan, 2005). Namun mengingat populasi kecil maka pada penelitian ini seluruh populasi akan dijadikan sampel (sampling jenuh) yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota anggota populasi digunakan sebagai sampel. Seluruh populasi dalam penelitian ini berjumlah 12 orang, jadi sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknis analisis *uji-t*. Untuk melihat pengaruh permainan *smart snake-ladder* terhadap perilaku moral anak sebelum dan setelah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas treatment (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan uji-t (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

- Md = Mean dari deviasi (d) antara posttest dan pretest
 Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-md)
 N = Banyaknya subjek
 Df = Atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Gambaran tentang data penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pre test</i>	14	56	35	7	24	36	29.66	3.62
<i>Post test</i>	14	56	35	7	28	45	36.25	5.83

Berdasarkan tabel 1. di atas, agar dapat menggambarkan keadaan subjek berdasarkan data yang diperoleh, maka harus dibuat suatu distribusi frekuensi terhadap nilai variabel yang diteliti dengan cara menggolongkan subjek menjadi empat kelompok, yaitu BB, MB, BSH, BSB.

1. Gambaran Umum Perilaku Moral Anak di Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat Sebelum Perlakuan Permainan *Smart Snake-Ladder* (*Pre test*)

Dalam penelitian ini, Peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan kepada anak untuk mengetahui bagaimana perilaku moral anak sebelum pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut maka dapat dilihat bahwa perilaku moral awal anak didik di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat dinilai BSB 0 orang anak, 5 orang anak dinilai BSH, 7 anak dinilai MB dan 0 anak dinilai BB. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku moral awal anak didik sebelum menerapkan permainan *smart snake-ladder* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

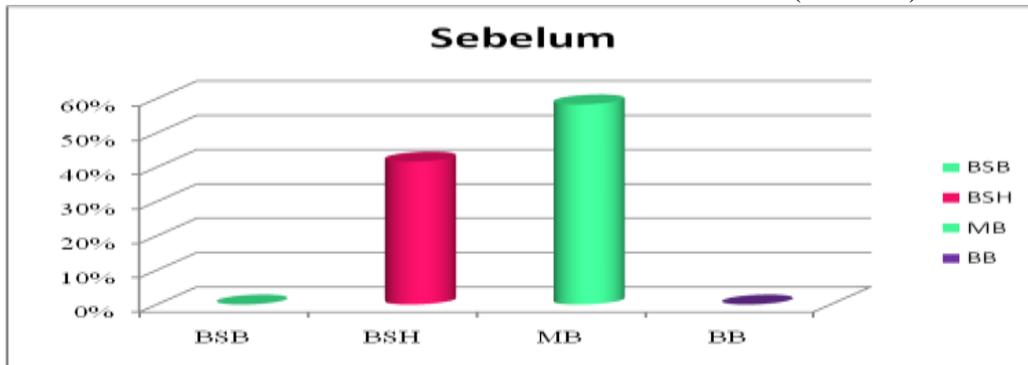
Tabel 2. Perilaku Moral Anak Sebelum Perlakuan (*Pre Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76%-100%	0	0%
2.	BSH	56%-75%	5	41.67%
3.	MB	41%-55%	7	58.33%
4.	BB	<41%	0	0%
Jumlah			12	100 %

Berdasarkan tabel 4.5 di atas maka dapat diketahui bahwa perilaku moral awal anak didik sebelum penerapan *smart snake-ladder* tidak terdapat ada anak pada kategorikan BSB 0 orang anak didik atau 0 %, anak yang berada pada kategori BSH

sebanyak 5 orang anak didik atau 41.67%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 7 orang anak atau 58.33%, dan anak yang berada pada kategori BB sebanyak 0 orang anak didik atau 0%, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Grafik Perilaku Moral Anak Sebelum Perlakuan (*Pre Test*)



2. Gambaran Umum Perilaku Moral Anak Didik di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat Sesudah Penerapan Permainan *Smart Snake-Ladder* (*Post Test*)

Berdasarkan hasil perilaku moral anak sebelumnya diketahui bahwa perilaku moral anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh sebelum menggunakan Penerapan permainan *Smart snake-ladder* dinilai BSB 0 orang anak didik atau 0 %, anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 5 orang anak didik atau 41.67%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 7 orang anak atau 58.33% dan anak yang berada pada kategori BB sebanyak 0 orang anak didik atau 0%. Namun setelah anak TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh menggunakan permainan *smart snake-ladder* mengalami peningkatan perilaku moral sebagai berikut:

Tabel 3. Perilaku Moral Anak Sesudah Perlakuan (*Post Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76%-100%	4	33.33%
2.	BSH	56%-75%	6	50%
3.	MB	41%-55%	2	16.67%
4.	BB	<41%	0	0%
Jumlah			12	100 %

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 12)

Berdasarkan tabel 3. di atas maka dapat diketahui bahwa anak didik di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat setelah Penerapan permainan *smart snake-ladder* anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 4 orang anak atau 33.33% , anak yang berada pada kategori BSH 6 orang anak atau 50%, anak yang berada pada kategori MB 2 orang anak atau 16.67%, dan anak yang berada pada kategori BB 0 orang anak atau 0% Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2. Grafik Perilaku Moral Anak Sesudah Perlakuan (*Pre Test*)

3. Gambar Umum Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum (*Pre Test*) Dan Sesudah Penerapan Permainan *Smart Snake-Ladder* (*Post Test*)

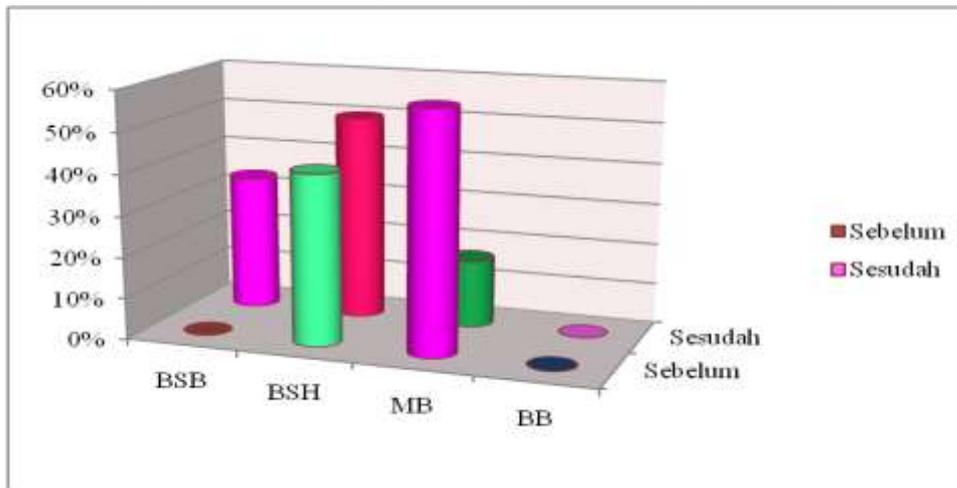
Berikut ini untuk lebih jelas perilaku moral sebelum dan sesudah penerapan permainan *smart snake-ladder* dapat dilihat perbandingannya sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi perilaku moral Anak Sebelum Dan Sesudah Penerapan permainan *smart snake-ladder*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76%-100%	0	0 %	4	33.33 %
2.	BSH	56%-75%	5	41.67%	6	50%
3.	MB	41%-55%	7	58.33%	2	16.67%
4.	BB	<41%	0	0%	0	0%

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 12)

Berdasarkan tabel 4. perbandingan sebelum dan sesudah diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang menggunakan permainan *smart snake-ladder* terdapat 0 orang anak pada kategorikan BSB atau 0% kemudian terjadi peningkatan menjadi 4 orang atau 33.33 %, Sedangkan yang berada pada kategori BSH yang pada awalnya sebanyak 5 orang atau 41.67 % mengalami peningkatan menjadi 6 orang atau 50% setelah diberikan perlakuan. Sehingga yang berada pada kategori MB yang pada awalnya sebanyak 7 orang atau 58.33 % sehingga mengalami peningkatan menjadi 2 orang atau 16.67%, dan anak yang berada pada kategori BB sebanyak 0 orang anak didik atau 0% dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3. Grafik Perilaku Moral Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan (*Pre Test*)

Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan statistik parametrik. Sebelum melakukan uji statistik parametrik terlebih dahulu penelitian melakukan uji persyarat analisis yaitu:

1. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square* test dengan bantuan program *SPSS 23.0*. Kolom yang dilihat pada printout ialah kolom *Sig.* Jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima.

H_0 : varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$)

H_a : varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$)

Tabel 5. Hasil Pengujian Homogenitas

	Sebelum	Sesudah
<i>Chi-Square</i>	3.000 ^a	1.500 ^a
<i>Df</i>	8	8
<i>Asymp. Sig.</i>	.934	.993

Sumber: Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 9)

Berdasarkan tabel 5. diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0.934 dan sesudah perlakuan 0.993 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan uji yaitu $p = 0.05$ yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah 12 responden. Uji normalitas perilaku moral anak dengan menggunakan *permainan smart snake-ladder*, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Pengujian Normalitas

		<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	
		Sebelum	Sesudah
	N	12	12
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	29.67	36.25
	<i>Std. Deviation</i>	3.627	5.833
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.177	.252
	<i>Positive</i>	.177	.252
	<i>Negative</i>	-.134	-.210
	<i>Test Statistic</i>	.177	.252
	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.200 ^{c,d}	.035 ^c

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 9)

- a. *Test distribution is Normal.*
 b. *Calculated from data.*

Dari hasil tabel 6. diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas perkembangan perilaku moral dengan penerapan permainan *permainan smart snake-ladder* dengan menggunakan *SPSS Windows for Ver 23.0* Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada sebelum perlakuan sebesar 0,177 dan nilai *Sig.* pada sesudah perlakuan sebesar 0,252 Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.>* maka H0 diterima, data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikan = 0,05. Maka variabel Y telah berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Berarti Ha diterima dan H0 ditolak.

3. Uji Linearitas

Pengujian terdiri dari dua variabel yaitu bentuk pengaruh permainan *smart snake-ladder* (X) terhadap perilaku moral usia 5-6 tahun (Y). Pengujian linearitas ini mempergunakan *Windows For Ver 23*, pengujian persyaratan dilakukan untuk menentukan bentuk analisis regresi antar variabel seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Pengujian Linearitas

		<i>ANOVA Table</i>				
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
sebelum	<i>Between Groups</i>	142.167	8	17.771	21.325	.014
sesudah	<i>Within Groups</i>	137.686	1	137.686	165.223	.001
dah	<i>Total</i>	4.481	7	.640	.768	.653
	<i>Deviation from Linearity</i>	2.500	3	.833		
	<i>Total</i>	144.667	11			

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 9)

Berdasarkan tabel 7. diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data perilaku moral anak didik dengan penerapan permainan *smart snake-ladder* sebesar 0.014 artinya adalah nilai ini lebih besar dari pada 0,05 ($0.014 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara perilaku moral (Y) dan penerapan permainan *smart snake-ladder* (X) antara sebelum dan sesudah menerapkan penerapan permainan *smart snake-ladder* adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa $Sig (0.014) < \alpha (0,05)$.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan *smart snake-ladder* terhadap perilaku moral anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Sebelum melihat apakah ada perbedaan perilaku moral anak didik sebelum dan sesudah eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* seperti tabel berikut.

H_a = koefisien korelasi signifikan

H_0 = koefisien korelasi tidak signifikan

Tabel 8. Koefisien Korelasi

<i>Paired Samples Correlations</i>			
	N	Correlation	Sig.
<i>Pair 1</i> Sebelum & sesudah	12	.976	.000

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 10)

Berdasarkan tabel 8. diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = -0.976$ dan $Sig = 0,000$. Karena Nilai $Sig < 0,05$. Maka H_a diterima terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perilaku moral anak setelah menggunakan permainan *smart snake ladder*.

Tabel 9. Uji Statistik Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>									
<i>Paired Differences</i>									
95% Confidence Interval of the Difference									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair sebelum - sesudah	-6.583	2.429	.701	-8.127	-5.040	-9.388	11	.000	

Sumber :Berdasarkan data olahan penelitian (lampiran 10)

H_a = terdapat pengaruh signifikan permainan *smart snake ladder*.terhadap perilaku moral anak didik.

H_0 = tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap permainan *smart snake ladder* perilaku moral anak didik.

Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima jika nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$. Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -9.388$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (9.388). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh perilaku moral yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan *smart snake ladder*.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS windows for vesion 23 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{table} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 9,388 dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= (n - 1) \\ &= (12 - 1) \\ &= 11 \end{aligned}$$

5. Pengaruh Penerapan Permainan *Smart Snake-Ladder* Terhadap Perilaku Moral Anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *Smart Snake-Ladder* terhadap perilaku moral anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat, (Sugiono, 2007) dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

$$P = \frac{64,73 - 52,98}{52,98} \times 100\%$$

$$P = \frac{11,75}{52,98} \times 100\%$$

$$P = 22,18\%$$

Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan permainan *smart Snake-Ladder* terhadap perilaku moral anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat, menggunakan rumus P (presentase peningkatan) = **22,18%** artinya pengaruh permainan *smart snake-ladder* terhadap perilaku moral anak sebesar **22,18%** maka interpretasi nilai **P** sebesar **22,18%** sehingga dapat dikategorikan bahwa penerapan pengaruh permainan *smart Snake-Ladder* terhadap perilaku moral anak di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat berada pada kategori rendah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat tentang Penerapan Permainan *smart snake-ladder* terhadap perilaku moral anak, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh pada kelompok B1 sebelum menggunakan permainan *smart snake-ladder* termasuk kategori mulai berkembang. Artinya perlu adanya stimulus yang diberikan kepada anak untuk meningkatkan perilaku moral melalui permainan *smart snake-ladder*.
2. Perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh pada kelompok B1 setelah menggunakan permainan *smart snake-ladder* termasuk kategori berkembang sesuai harapan. Artinya terdapat perbedaan perilaku moral

anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui permainan *smart snake-ladder*.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perilaku moral anak Sesudah menggunakan permainan *smart snake-ladder*. Hal ini dapat di ketahui bahwa adanya perbedaan berupa peningkatan perilaku moral anak sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan *smart snake-ladder*.
4. Hasil penelitian juga menghasilkan presentase peningkatan sebesar $(p) = 22,18\%$ artinya pengaruh penerapan permainan *smart snake-ladder* terhadap perilaku moral anak usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh sebesar 22,18% yang dapat diartikan bahwa 77,78% perilaku moral anak di pengaruhi oleh faktor lain.

B. Rekomendasi

1. Bagi Pihak Penyelenggara PAUD

Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.

2. Bagi Guru

Permainan *smart snake-ladder* dijadikan sumber/alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran khususnya perilaku moral.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman terhadap permainan *smart snake-ladder* dapat meningkatkan perilaku moral sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan disekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena perilaku moral anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Juntika, dkk. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja Tinjauan Psikologi, Pendidikan dan Bimbingan*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Agus N Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Oatak Kiri Anak*. DIVA Press. Yogyakarta.
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanan-Kanak*. Kencana Preanada Media Group. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta ; Depdiknas Pembinaan Taman Kana-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Desmita. 2013. *Psikologi perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Dian Ibung. 2009. *Mengembangkan Nilai dan Moral Anak*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Diana Mutiah. 2009. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media. Jakarta.
- Djawad Dahlan. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Elizabeth B. Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak jilid 2 Edisi Enam*. Gelora Aksara Pratama. Jakarta.
- John W. Santrok. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 2*. PT Gelora Aksara Pratama. Jakarta.
- Lailina Ulfa. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Anak Kelompok B1 Citra Puri School Kabupaten Tulungagung. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Marcia. 2011. *Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga*. (Online) [Http://Marciatadjuddin.langkah-langkah.permainan_ular_tangga_pbwork.com](http://Marciatadjuddin.langkah-langkah.permainan_ular_tangga_pbwork.com). (akses tanggal 06 April 2016).
- Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Garasindo. Jakarta.
- M. Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Andi. Yogyakarta.

- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nurul Zuriah. 2008. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontektual dan Futuristik*. PT Bumi Aksara. Jakarta.