

**THE INFLUENCE 3 DIMENSIONAL SNAKE AND LADDER GAME
ON MORAL BEHAVIOR AT THE AGE OF 5-6 YEARS IN TK
BINTANG CENDEKIA PEKANBARU**

Suci Sri Wahyuni, Zulkifli N, Yeni Solfiah

sucisriwahyuni30@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, habildaulyaey@yahoo.co.id
Phone Number : 085263639917

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education
University of Riau*

Abstract: *This study aimed to determine the effect of 3 dimensional snake and ladder game on moral behavior at the age of 5-6 years in TK Bintang Cendekia Pekanbaru with methods one group pretest posttest design that experiments conducted on one group alone with no comparison group. As for the total sample of 20 children. Type of instrument used in this study is the observation and documentation using a sheet to record about activities that occurred during a given treatment. Based on the hypothesis test results obtained are there is an effect of 3 dimensional snake and ladder game on the moral behavior at the age of 5-6 years in TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Retrieved t_{count} at 61,644 with sig 0.000, because sig <0.05 it can be concluded that there are significant differences in moral behavior in students before and after using the 3 dimensional snake and ladder game in learning. Hypothesis testing can be seen at $t_{count} = 61,644 > t_{table} = 2,093024$. It has been suggested that there is a significant difference in results between the pretest and posttest. The influence 3 dimensional snake and ladder game on moral behavior at the age of 5-6 years in TK Bintang Cendekia Pekanbaru is 56,58%.*

Key Words: *Moral Behavior, 3 Dimensional Snake And Ladder Game*

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA 3 DIMENSI TERHADAP PERILAKU BERMORAL PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK BINTANG CENDEKIA PEKANBARU

Suci Sri Wahyuni, Zulkifli N, Yeni Solfiah

sucisriwahyuni30@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, habildaulaey@yahoo.co.id
Nomor Telepon : 085263639917

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga 3 dimensi terhadap perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru dengan metode *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan. Adapun jumlah sampel sebanyak 20 anak. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan ular tangga 3 dimensi perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 61,644 dengan sig 0.000, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan perilaku bermoral pada anak didik yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi dalam pembelajaran. Pada uji Hipotesis dapat dilihat $t_{hitung} = 61,644 > t_{tabel} = 2,093024$. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Pengaruh permainan ular tangga 3 dimensi terhadap perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru sebesar 56,58%.

Kata Kunci : Perilaku Bermoral, Permainan Ular Tangga 3 Dimensi

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah dan amanah dari Allah yang merupakan aset bangsa, pewaris dan sebagai generasi penerus bangsa. Anak diharapkan dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga kelak menjadi orang dewasa yang sehat secara fisik, mental, maupun sosial dan emosional. Salah satu usaha untuk menumbuh kembangkan potensi anak adalah melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Bab I pasal 14, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui perubahan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pemenuhan kebutuhan anak didik serta penyempurnaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dilakukan dengan beberapa strategi khusus. Strategi pembelajaran dapat diartikan suatu alat interaksi didalam proses pembelajaran, dengan demikian kegiatan pembelajaran berlangsung baik sehingga tujuan yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan baik pula. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran di PAUD adalah untuk mengaktifkan anak belajar dengan kondisi yang menyenangkan tanpa adanya tekanan-tekanan secara mental ataupun emosional, memperoleh perubahan perilaku anak didik sebagai hasil belajar yang sudah diorganisasikan, membuat lingkungan belajar yang merangsang dan menantang anak serta mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Hakikatnya pendidikan anak usia dini menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini perlu ditunjang oleh lingkungan dan suasana belajar yang kondusif. Kegiatan bermain (*play activity*) yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya perlu lebih diprioritaskan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai. Jadi dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan belajar yang diciptakan guru. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis bagi anak.

Permainan ular tangga 3 dimensi merupakan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku bermoral yang dilakukan di TK Bintang Cendekia Pekanbaru pada anak usia 5-6 masih kurang berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pengenalan perilaku yang sesuai dengan nilai moral hanya melalui penjelasan secara lisan. Melalui permainan ini diharapkan anak-anak dapat mengetahui bagaimana perilaku yang sesuai dengan usia perkembangannya. Penggunaan media ini dapat diterapkan pada saat kegiatan inti, guru dapat mengajak anak untuk berperan aktif dalam permainan. Permainan ular tangga ini selain dapat menstimulasi perilaku bermoral juga dapat mengembangkan kemampuan

kognitif, bahasa, dan sosial anak. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengambil judul “**Pengaruh Permainan Ular Tangga 3 Dimensi Terhadap Perilaku Bermoral pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru**”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperimen one group pretest-posttest design*. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di TK B Bintang Cendekia tahun pelajaran 2020/2021, dengan jumlah murid 20 orang yang terdiri dari 1 kelas yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Teknis analisis data yang digunakan untuk data hasil eksperimen menggunakan *eksperimen one group pretest-posttest design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Suharsimi Arikunto, 2010). Rumus yang digunakan adalah:

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

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, ujilinearitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Senin, 02 November 2020	Observasi Sekolah	Sekolah
Selasa, 03 November 2020	Observasi Anak	Sekolah
Rabu, 04 November 2020	<i>Pretest</i>	Rumah Anak

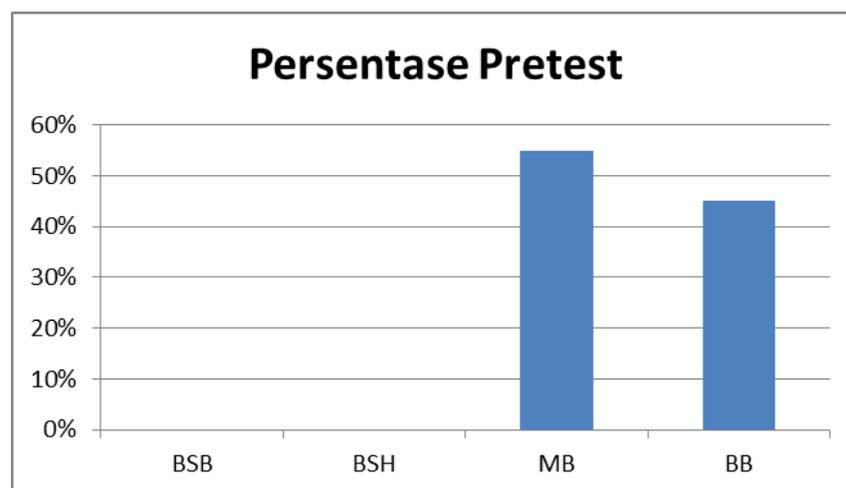
Kamis, 05 November 2020	<i>Treatment 1</i>	Rumah Anak
Jumat, 06 November 2020	<i>Treatment 2</i>	Rumah Anak
Senin, 09 November 2020	<i>Treatment 3</i>	Rumah Anak
Selasa, 10 November 2020	<i>Treatment 4</i>	Rumah Anak
Rabu, 11 November 2020	<i>Posttest</i>	Rumah Anak

Tabel 2. Gambaran Umum Perilaku Bermoral pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Diberikan Perlakuan (*pre-test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100	0	0 %
2.	BSH	56-75	0	0 %
3.	MB	41-55	11	55 %
4.	BB	40-kebawah	9	45 %
Jumlah			20	100 %

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 3, Halaman 59)

Berdasarkan hasil perhitungan tabel maka dapat diketahui bahwa perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru sebelum menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi bahwa tidak ada anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) atau 0%, pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 11 orang anak atau 55% dan pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 9 orang anak atau 45%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



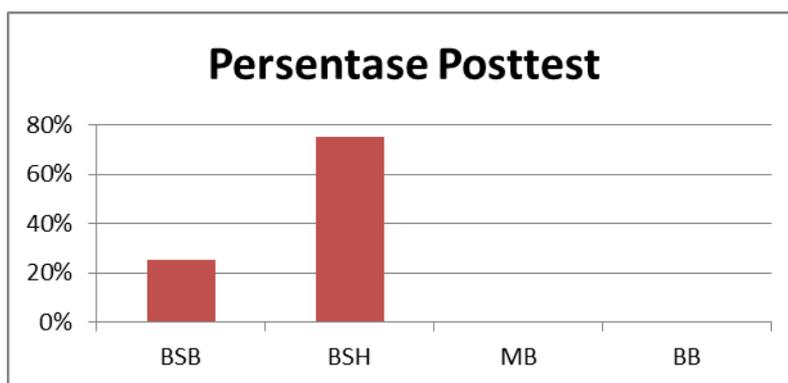
Gambar 4.1 Diagram Perilaku Bermoral Anak Sebelum Diberikan Permainan Ular Tangga 3 Dimensi (*Pretest*)

Tabel 3. Gambaran Umum Perilaku Bermoral Anak Setelah Diberikan Permainan Ular Tangga 3 Dimensi (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100	5	25 %
2.	BSH	56-75	15	75 %
3.	MB	41-55	0	0 %
4.	BB	40-kebawah	0	0 %
Jumlah			20	100 %

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 4, Halaman 60)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru setelah menerapkan permainan ular tangga 3 dimensi bahwa, pada kategori berkembang sangat baik (BSB) terdapat 5 orang anak atau 25%, pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 15 orang atau 75%, tidak ada anak yang berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Adapun gambaran yang lebih jelas mengenai perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun setelah menerapkan permainan ular tangga 3 dimensi dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Perilaku Bermoral Anak Sesudah Diberikan Permainan Ular Tangga 3 Dimensi (*Posttest*)

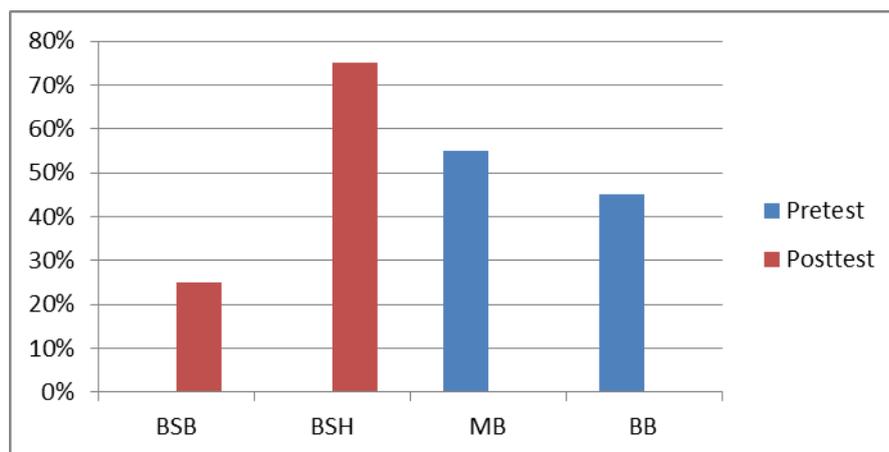
Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dan grafik dibawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Data *Pretest* Dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100	0	0 %	5	25 %
2.	BSH	56-75	0	0 %	15	75 %
3.	MB	41-55	11	55 %	0	0 %
4.	BB	40-kebawah	9	45 %	0	0 %
Jumlah			20	100%	20	100 %

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 3 dan 4, Halaman 59 dan 60)

Berdasarkan tabel perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi mengalami peningkatan perilaku bermoral. Dapat dilihat dari sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berada pada kategori mulai berkembang yaitu berjumlah 11 orang anak atau 55% dan pada kategori belum berkembang yaitu berjumlah 9 orang anak atau 45%. Kemudian setelah diberikan perlakuan (*treatment*) permainan ular tangga 3 dimensi mengalami peningkatan yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 15 orang anak atau 75% dan pada kategori berkembang sangat baik berjumlah 5 orang anak atau 25%, dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.3. Diagram Perbandingan Perilaku Bermoral Pada Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Ular Tangga 3 Dimensi

Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPPS Windows Ver.23*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
pretest *	Between Groups	(Combin ed)	29,417	6	4,903	3,331	,033
		Linearity	24,145	1	24,145	16,405	,001
		Deviation from Linearity	5,272	5	1,054	,716	,622
Within Groups			19,133	13	1,472		
Total			48,550	19			

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 7, Halaman 63)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas perilaku bermoral pada anak didik dengan penerapan permainan ular tangga 3 dimensi sebesar 0.033 artinya adalah nilai ini lebih kecil dari pada 0,05 ($0,033 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan ular tangga 3 dimensi adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa *Sig Combined* adalah $0,043 < 0,05$.

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPPS Windows Ver.23*. Jika nilai pada kolom sig $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika sig $< 0,05$ maka H_a ditolak.

**Tabel 6. Uji Homogenitas
Test Statistics**

	pretest	posttest
Chi-Square	6,600 ^a	3,800 ^a
df	6	6
Asymp. Sig.	,359	,704

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 7, Halaman 63)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,359 dan sesudah perlakuan 0,704. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 itu artinya H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig $> 0,05$ maka data berdistribusi normal (Jonathan Sarwono, 2012). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		pretest	posttest
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	24,6500	44,6500
	Std. Deviation	1,59852	2,03328
Most Extreme Differences	Absolute	,151	,182
	Positive	,108	,182
	Negative	-,151	-,096
Test Statistic		,151	,182
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,083 ^c

Sumber olahan data Penelitian (lampiran 7, halaman 63)

Data tabel diketahui data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,200 dan nilai sig setelah perlakuan adalah 0,083. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga Ho diterima dan Ha ditolak.

Uji Hipotesis

Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika sig < 0,05. Jika sig > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika sig < 0,05 maka Ho ditolak, Ha diterima.

**Tabel 8. Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-20,0000	1,45095	,32444	-20,6790	19,3209	61,644	19	,000

Sumber Olan Data Penelitian (Lampiran 8, Halaman 64)

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS Windows ver. 23* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 61,644.

Kriteria pengujian hipotesis adalah Ho diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05. Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -61.644$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (61,644). Sedangkan t_{tabel} (5%) (df=n-1, df=20-1=19) sehingga t_{tabel} 2,093024. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $61,644 > 2,093024$ maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga 3 dimensi terhadap perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase di atas terdapat pengaruh yang signifikan pada perilaku bermoral anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* diperoleh jumlah nilai 493 dengan rata-rata 24,65. Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada atau 0% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 11 anak atau 55% dan pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 9 anak atau 45%.

Berdasarkan data diatas artinya perilaku bermoral anak pada saat *pretest* masih rendah. Terbukti pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dan terlihat anak-anak masih belum berperilaku yang tepat sesuai dengan tingkat usianya. Selanjutnya mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan

perilaku bermoral dengan penggunaan permainan ular tangga 3 dimensi. Peneliti juga mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan perilaku bermoral anak. Dalam penelitian ini *pre-test* dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung seperti biasa, pada saat kegiatan dilakukan dengan menggunakan media gambar yang terdiri dari gambar yang mencerminkan contoh perilaku bermoral dan perilaku yang tidak bermoral serta lembar observasi anak.

Setelah melaksanakan *pretest* maka tahap selanjutnya melaksanakan *treatment* dengan menerapkan permainan ular tangga 3 dimensi. Pada tahap *treatment* peneliti melaksanakan tiga perlakuan pada anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru, yaitu *treatment* menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi dilakukan secara berkesinambungan selama 3 kali pertemuan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting, hal ini ditegaskan menurut Azhar Arsyad (2011) ada beberapa fungsi dalam penggunaan media diantaranya, pemusat perhatian anak, menggugah emosi anak, membantu anak memahami materi pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar anak, membuat pembelajaran menjadi lebih kongkret, mengaktifkan suasana pembelajaran, dan mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru.

Tahap selanjutnya adalah *posttest* yang diperoleh jumlah nilai 893 dengan rata-rata 44,65%. Setelah *treatment* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang anak atau 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15 orang anak atau 75% dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) atau 0%.

Pada uji signifikansi perbedaan dengan t statistik diperoleh t hitung = -61,644 dan Sig = 0,000. Karena nilai Sig < 0,05 berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perilaku bermoral anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan ular tangga 3 dimensi. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan yang lebih besar dibanding sebelum perlakuan. Hal ini berarti bahwa salah satu cara untuk meningkatkan perilaku bermoral anak adalah dengan menerapkan permainan ular tangga 3 dimensi. Moeslichatoen (2004) mengatakan bahwa untuk mengajarkan suatu materi pelajaran seringkali tidak cukup kalau guru TK hanya menjelaskan secara lisan saja. Dengan demikian penggunaan ular tangga 3 dimensi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun.

Pada penelitian ini pengaruh permainan ular tangga 3 dimensi terhadap perilaku bermoral pada anak usia 5-6 tahun dapat diketahui dengan cara menghitung Gain skor ternormalisasi dengan hasil 56,58% yang termasuk pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan penggunaan ular tangga 3 dimensi yang bervariasi, menarik dan kreatif sehingga anak tidak jenuh.

Jadi dalam melakukan penelitian harus memberikan *posttest* (evaluasi hasil), pengukuran kepada sampel setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan ular tangga 3 dimensi untuk peningkatan perilaku bermoral pada anak. *Posttest* (evaluasi hasil) peneliti akan membuat lembar observasi dan melakukan dokumentasi untuk melihat hasil sebelum anak melakukan permainan ular tangga 3 dimensi, pelaksanaan permainan dan setelah dilaksanakannya permainan.

Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga 3 dimensi dapat meningkatkan perilaku bermoral anak usia 5-6 tahun. Hasil ini juga didukung dengan hasil analisis individual dimana rata-rata setiap anak didik penelitian mengalami peningkatan,

walaupun peningkatan tersebut bervariasi. Perubahan perilaku bermoral anak didik tunjukkan seperti anak didik sudah dapat selalu bersikap ramah, anak mudah bergaul atau berteman, anak saling membantu sesama teman dan anak mau diajak bekerjasama dalam mengerjakan tugas. Dengan adanya beberapa pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya permainan ular tangga 3 dimensi dalam penelitian ini efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku bermoral pada anak usia dini. Penggunaan ular tangga 3 dimensi dalam pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan aktivitas belajar anak baik secara kognitif maupun fisik. Media pembelajaran yang sangat menyenangkan karena terdapat unsur mengarahkan dan meningkatkan perilaku bermoral pada anak.

Permainan ular tangga 3 dimensi ini adalah permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi lagi menjadi semakin menarik di mana biasanya guru membuatnya dengan menggunakan media cetak sehingga medianya besar dan jelas. Namun disini peneliti membuat ular tangga 3 dimensi dari kertas duplex kardus, kaleng dan botol yang memiliki angka, gambar, warna dan beberapa tantangan berupa pertanyaan yang akan dijawab anak apabila berhenti pada posisi angka yang memiliki simbol pertanyaan.

Dari gambar 4.3 dapat kita lihat bahwa anak mengalami peningkatan setelah menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi. Yang awalnya perilaku bermoral anak rata-rata adalah belum berkembang dan mulai berkembang, setelah anak mencoba bermain menggunakan ular tangga 3 dimensi perilaku bermoral pada anak berubah menjadi berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan perilaku bermoral pada anak didik adalah benar-benar karena perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan berbagai penelitian sebelumnya. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga 3 dimensi dapat meningkatkan perilaku bermoral anak yang disampaikan dalam pembelajaran berlangsung. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku bermoral anak didik, semua faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermoral anak perlu ditingkatkan agar dapat berkembang secara maksimal dan tujuan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan perilaku bermoral anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Cendekia Pekanbaru, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan ular tangga 3 dimensi. Hasil penelitian menghasilkan skor Gain sebesar 56,58% menunjukkan bahwa sumbangan efektif ular tangga 3 dimensi terhadap perilaku bermoral pada anak didik adalah sebesar 56,58% yang dapat diartikan bahwa perilaku bermoral pada anak didik dipengaruhi oleh permainan ular tangga 3 dimensi yang bervariasi serta menyenangkan dan 43,42% perilaku bermoral pada anak didik dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

Bagi pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan perilaku bermoral pada anak didiknya. Salah satunya yaitu menggunakan permainan ular tangga 3 dimensi yang digunakan peneliti.

Guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan perilaku bermoral pada anak didiknya. Sebaiknya permainan ular tangga 3 dimensi ini dapat diteruskan sesuai dengan kebutuhan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan perilaku bermoral pada anak usia dini.

Bagi peneliti dan penelitian selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk meneliti terkait perilaku bermoral pada anak dan harapan peneliti agar memilih media yang lebih menarik lagi dan sesuai dengan karakter anak usia dini dan waktu penelitian yang digunakan lebih lama sehingga penelitian diharapkan lebih efektif. Studi literatur dan studi pendahuluan yang lebih mendalam agar penelitian lebih mengungkapkan dan menemukan fenomena baru terkait dengan perilaku bermoral pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Andi.
- Ahmad Susanto. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aziz Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Kalimedia.
- Anggani Sudono. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk PAUD*. Grasindo. Jakarta.
- 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.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Mukhtar Latif. 2013. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ratnaningsih. N. N. 2014. "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

http://eprints.uny.ac.id/14296/1/Skripsi_Nafiah%20Nurul%20Ratnaningsih_09108241025.pdf (diakses 27 Desember 2019).

Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Indeks. Jakarta

Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2000. *Manajemen penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.

_____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sunarto dan Agung Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta. Rineka Cipta.

Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Prenadamedia Group.