

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM
PENGENALAN HADIST DAN DO'A PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI:

Diajukan Oleh:

AGUSTINA MIRANDA

NIM: 1062019019

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA (IAIN)
1444 H / 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM
PENGENALAN HADIST DAN DO'A PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Sebagai
Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

AGUSTINA MIRANDA
NIM : 1062019019

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Siti Habsari Pratiwi, M.Pd.
NIP.

Saptiani, M.Pd.I.
NIP. 199112142020122016

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agustina Miranda
Tempat/Tanggal Lahir : Julok Cut / 26 Agustus Miranda
NIM : 1062019019
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Ilmi Keguruan/Pendidikan
Agama Islam
Alamat : Desa Tumpok Teungoh, Kec. Julok, Kab.
Aceh Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PENGENALAN HADIST DAN DO’A PADA ANAK USIA DINI”** adalah benar hasil karya sendiri dan orisinil sifatnya. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 12 Desember 2023
Yang Menyatakan,

AGUSTINA MIRANDA
NIM. 1062019019

*Agustina Miranda, 1062019019, Pengembangan Media Ular Tangga
Dalam Pengenalan Hadist dan Do'a Pada Anak Usia Dini, Pendidikan Islam Anak Usia
Dini, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, 2023.*

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial dalam pembentukan karakter anak, dimana perkembangan kognitif dan nilai agama serta moral menjadi fokus utama. Studi ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai upaya untuk mengenalkan hadist dan do'a pada anak usia 5-6 tahun di lingkungan PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan hadist dan do'a pada anak usia dini. Dengan berfokus pada aspek kognitif dan nilai agama serta moral anak, media ini dirancang dengan menggunakan tokoh animasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia 5-6 tahun. Proses pengembangan melibatkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. evaluasi hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ular tangga ini berhasil meningkatkan pemahaman anak terhadap hadist dan do'a secara signifikan. Meskipun terdapat beberapa kelemahan yang diidentifikasi selama uji coba, seperti kebutuhan akan buku panduan khusus untuk anak dan deskripsi gambar yang lebih jelas, media ini dianggap layak dan sangat baik digunakan sebagai sarana pembelajaran di lingkungan PAUD. Dengan demikian, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat memberikan kontribusi positif dalam pengenalan hadist dan do'a pada anak usia dini, sekaligus meningkatkan aspek kognitif dan nilai agama serta moral mereka. Implementasi media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam konteks pembelajaran anak usia dini, serta memberikan panduan bagi pengembangan metode pembelajaran serupa di institusi pendidikan lainnya.

Kata Kunci: *Media ular tangga, Hadist dan Do'a.*

Dosen Pembimbing: *Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd. Dan Ibu Saptiani, M.Pd.I.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji beserta syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesempatan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pengenalan Hadist dan Do’a Pada Anak Usia Dini”**. Selanjutnya shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Penulisan skripsi ini adalah rangka melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini IAIN Langsa. Penulis berharap skripsi ini dapat membuka wawasan penulis dan pembaca sekalian dalam bidang Pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala yang dikarenakan minimnya pengetahuan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Rektor IAIN Langsa Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa Bapak Dr. Amiruddin, MA.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) FTIK IAIN Langsa Bapak Veryawan, M.Pd.
4. Pembimbing Akademik Bapak Mauloeddin Afna, M.Pd yang telah membimbing proposal skripsi peneliti.
5. Dosen pembimbing I Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd yang telah meluangkan waktu dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. dosen pembimbing II Ibu Saptiani, M.Pd.I yang telah meluangkan waktu dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Program dan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bekal berbagai teori, ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
8. Seluruh civitas akademik yang telah membantu penulis dari semenjak terdaftar hingga selesai masa studi
9. Kepala sekolah TK Taud Luqmanul Hakim Ustzh. Mawaddah Ulya, M.Pd. yang telah memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian
10. Orangtua tercinta Alm. Bapak Samsul Efendi, Ibu Juraini, Kakak Desiana S.Keb, Putri Wulan Tari S.Pi, Abang Fachrurrazi S.T dan adek Danil Ihza Mahendra serta seluruh keluarga besar peneliti yang telah banyak mendukung dan mendoakan peneliti dalam kelancaran proses penyelesaian skripsi ini.
11. Muhammad Khadafi, seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Memberikan dukungan, perhatian dan mendengarkan keluh kesah serta menjadi sandaran saat penulis berada dititik terendah.
12. Sahabat Trebestie AIL (Idar Yani & Lisa Ulan Dari) serta seluruh pihak yang ikut membantu dan memberikan dukungan serta masukan demi selesainya skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terimakasih.

Peneliti telah melakukan usaha semaksimal mungkin untuk membuat skripsi ini. Akan tetapi setiap manusia tidak luput dari berbagai kesalahan dan kesilapan. Sehingga, jika ada yang berkenan memberikan masukan terhadap skripsi ini peneliti terima dengan senang hati.

Akhirnya kepada Allah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan buat pembaca sekalian. Amin YaRabbal Alamin.

Langsa, 12 Desember 2023
Yang Menyatakan,

AGUSTINA MIRANDA
NIM. 1062019019

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	10
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
2. Fungsi dan Tujuan PAUD	12
B. Kognitif AUD	14
1. Pengertian Kognitif AUD.....	14
2. Perkembangan Kognitif Anak	16
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD.....	19
4. Faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	22
C. Nilai Agama dan Moral Anak	24
1. Pengertian Nilai Agama dan Moral Anak.....	24
2. Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak	27

3. Implementasi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak	29
D. Media Ular Tangga	31
1. Pengertian Media Pembelajaran	31
2. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran	32
3. Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pengenalan Hadist dan Do'a Anak	35
E. Penelitian Relevan	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
B. Jenis Penelitian	42
C. Prosedur Pengembangan	43
C. Uji Coba	49
D. Metode Pengumpulan Data	51
E. Instrumen Penelitian	52
F. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	62
2. Perencanaan	63
3. Pengembangan Desain Produk	64
4. Hasil Uji Coba lapangan Awal	81
5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan	84
6. Hasil Uji Coba Lapangan Utama	85
B. Pembahasan	86
BAB V	93
PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Kognitif	14
Tabel 2.2 Perkembangan Nilai Agama dan Moral.....	26
Tabel 3.1 Instrumen Indikator Penilaian Pembelajaran	46
Tabel 3.2 Angket untuk ahli materi 1.....	53
Tabel 3.3 Angket untuk ahli materi 2.....	54
Tabel 3.4 Angket Untuk Ahli Media.....	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Permainan “Ular Tangga dalam Pengenalan Hadist dan Do’a Pada Anak Usia Dini”	55
Tabel 3.6 Pedoman Observasi Uji lapangan utama menggunakan pre-test dan post-test	57
Tabel 3.7 Data Hasil penelitian Pre-test dan Post-test	58
Tabel 3.8 Standar tingkat pencapaian anak.....	58
Tabel 3.9 Pedoman Observasi Uji Coba	59
Tabel 3.10 Pedoman Skor Penilaian	60
Tabel 3.11 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	60
Tabel 4.1 Data Hasil penelitian Pre-test.....	81
Tabel 4.2 Data Hasil penelitian Post-test	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Siklus Penelitian Dan Pengembangan.....	44
Gambar 4.1 Media Ular Tangga.....	65
Gambar 4.2 Dadu Kertas.....	66
Gambar 4.3 Cover Buku Panduan.....	66
Gambar 4.4 Aturan Permainan.....	66
Gambar 4.5 Aturan Khusus Anak	67
Gambar 4.6 Ucapan Didalam Media.....	66
Gambar 4.7 Halaman 1	66
Gambar 4.8 Halaman 2	66
Gambar 4.9 Halaman 3	68
Gambar 4.10 Halaman 4	66
Gambar 4.11 Halaman 5	66
Gambar 4.12 Halaman 6	66
Gambar 4.13 Halaman 7	69
Gambar 4.14 Halaman 8	66
Gambar 4.15 Halaman 9	66
Gambar 4.16 Halaman 10	66
Gambar 4.17 Halaman 11	70
Gambar 4.18 Halaman 12	70
Gambar 4.19 Halaman 13	70
Gambar 4.20 Halaman 14	70
Gambar 4.21 HP Sebagai Media Pembuatan Permainan Ular Tangga	71
Gambar 4.22 Canva Sebagai Aplikasi Pembuatan Permainan.....	71
Gambar 4.23 Pixellab Sebagai Aplikasi Pembuatan Permainan.....	72
Gambar 4.24 Kain Fanel, Kapas, Gunting, Jarum, Dan Benang Sebagai Alat Dan Bahan Pembuatan Dadu	72
Gambar 4.25 Sebelum Direvisi	74
Gambar 4.26 Setelah Direvisi	74

Gambar 4.27 Sebelum Direvisi	75
Gambar 4.28 Setelah Direvisi	75
Gambar 4.29 Sebelum Revisi.....	78
Gambar 4.30 Setelah Revisi	78
Gambar 4.31 Cover Sebelum Revisi	78
Gambar 4.32 Cover Setelah Revisi	78
Gambar 4.33 Sebelum Revisi.....	79
Gambar 4.34 Setelah Revisi	79
Gambar 4.35 Aturan Permainan Sebelum Revisi	80
Gambar 4.36 Aturan Permainan Setelah Revisi	80
Gambar 4.37 Sebelum Revisi.....	81
Gambar 4.38 Setelah Revisi	81
Gambar 4.39 Sebelum Revisi.....	84
Gambar 4.40 Setelah Revisi	84
Gambar 4.41 Perolehan Presentase Skor Uji Coba Lapangan	85

DAFTAR LAMPIRAN

Instrumen Analisis Kebutuhan.....	99
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	101
Lembar Pedoman Observasi Uji Coba Pre-test dan Post-test	105
Lembar Pedoman Observasi Uji Coba Media	108
Pengisian Lembar Penilaian Observasi Pada Hasil Uji Coba Lapangan Utama dengan Jumlah 9 Orang Peserta Didik	110
Hasil Validasi Materi.....	112
Hasil Validasi Media.....	118
Hasil Validasi Bahasa.....	124
Dokumentasi Kegiatan.....	127
Daftar Riwayat Hidup.....	130
Balasan Surat Penelitian.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh serta menekankan pada pengembangan seluruh aspek-aspek dari perkembangan anak itu sendiri. Jika merujuk pada Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 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.¹ Menurut permendikbud 137 tahun 2014 tentang pendidikan anak usia dini program pengembangan pembelajaran disajikan dalam bentuk tema dan subtema. Program pengembangan meliputi 6 (enam) aspek perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.²

Pentingnya mengembangkan aspek pendidikan anak usia dini sebagaimana menurut Bronowski, usia dini merupakan usia yang tepat untuk diberikan berbagai konsep kehidupan sebagai bekal di kehidupan lebih lanjut, semenjak seorang manusia tersebut lahir dari rahim seorang ibu sampai dapat hidup mandiri memerlukan waktu

¹ Dkk Hani Subakti., "Pendidikan Anak Usia Dini," ed. oleh Janner Simarmata & Matias Julyus Fika Sirait (Cirebon: Yayasan Kita Menulis, 2022), hal. 3.

² "Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud)," hal. 5.

yang sangat panjang dibandingkan makhluk hidup lainnya.³ Aspek perkembangan yang sangat penting dikembangkan pada anak usia dini adalah kognitif, nilai agama dan moral. Kognitif tidak jauh dengan cara berpikir anak dimana seseorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indera kemudian memperoleh informasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah sedangkan Nilai agama dan moral merupakan kemampuan anak untuk bersikap dan bertindak laku dalam beragama.⁴ Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 ruang lingkup aspek perkembangan kognitif salah satunya belajar pemecahan masalah, yaitu: menerapkan pengetahuan dan pengalaman sedangkan nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama dan menghormati (toleransi) antar agama.⁵

Perkembangan kognitif tidak luput dari aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, berimajinasi, memecahkan masalah. Kognitif juga berkaitan cepat atau lambat anak menangkap, anak yang memiliki kognitif yang baik tentunya mampu berpikir dengan cepat atau lancar karena dalam hal ini proses pemecahan masalah anak dalam konteks mengingat perlu distimulasi dengan dibantu oleh peran orangtua, guru serta lingkungan yang baik untuk tumbuh kembang anak.⁶

³ Ika Budi Maryatun, "Peran Pendidik PAUD dalam Membangun Karakter Anak" (UNY), hal. 747.

⁴ Mhd. Habibu Rahman Dkk, "Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini" (Kota Tasikmalaya, Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hal. 4–13.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud), Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hal.5.

⁶ Wulan Fauzia, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" (Sulawesi Tengah: CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022), hal. 2–3.

Pengenalan nilai agama dan moral pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menanamkan rasa cinta kepada Allah dan Rasulullah SAW melalui pembiasaan mengerjakan ibadah berupa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu serta mengenalkan hadist nabi Muhammad SAW yang di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Do'a menduduki posisi yang sangat tinggi dalam kehidupan seorang muslim, ia juga merupakan simbol keimanan dan tanda ketundukan seseorang kepada Allah SWT, do'a- do'a dalam islam bersumber dari al-qur'an dan hadist. Sedangkan Hadist adalah perkataan, perbuatan, ketetapan dan persetujuan dari nabi Muhammad SAW yang dijadikan landasan syariat islam, hadist juga dijadikan sumber hukum islam selain al-qur'an dimana hadist merupakan sumber hukum kedua setelah al-qur'an.⁷

Pembelajaran dan stimulasi perkembangan anak di PAUD dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan memperhatikan karakteristik dan tahapan perkembangannya, maka oleh karena itu guru menghadirkan media dalam proses pembelajaran agar anak memahami konsep-konsep konkret dan memperkuat pengalaman belajar mereka. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada anak sehingga dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan pula media pembelajaran dapat memudahkan anak untuk menerima pembelajaran yang disampaikan guru.

⁷ Muhammad Rafiq Maulana dan Nurhayati Nurhayati, "Perancangan Aplikasi Hafalan Doa Dan Hadits Berbasis Android," *It (Informatic Technique) Journal*, 8.2 (2021).

Demikian juga dalam mengenalkan hadist dan do'a pada anak usia dini guru harus menghadirkan media pembelajaran untuk mempermudah anak mengingat materi yang disajikan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK TAUD Luqmanul Hakim, peneliti melihat bahwa guru hanya menggunakan metode sima'i dan pembiasaan dalam pengenalan hadist dan do'a untuk anak. Maka, peneliti ingin mengembangkan media ular tangga untuk mengenalkan hadist dan do'a pada anak. Media ular tangga ini diciptakan khusus untuk anak usia dini, menggunakan bahan banner (flexy 280gr) berukuran 2×2 m dengan ukuran dadu kertas 9×9 cm, serta diberikan beragam warna dan gambar-gambar didalamnya. Kemudian lafadz hadist dan do'a serta aturan permainan ditulis dalam sebuah buku panduan permainan media ular tangga.

Penelitian dalam bentuk pengembangan media ular tangga telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya dilakukan seperti Rindha Kurniawati yang mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, penelitian ini bertujuan untuk memperjelas konsep, pola dan urutan bilangan, mampu memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan dan menterjemahkan pengalaman bermain anak, media ini dikhususkan untuk anak 5-6 tahun (kelompok B), jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), namun penelitian ini hanya mendeskripsikan medianya, tetapi gambar media ular tangganya tidak ada.⁸ Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ahmad Faiz Ridwan yang menggunakan media ular tangga untuk melihat efektifitas dalam pembelajaran

⁸ Ridha Kurniawati, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yuniur Surabaya," PAUD Teratai, 2.1 (2013), 24–25.

kosakata bahasa inggris AUD pada kelompok B, perbedakan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini melihat efektifitas media ular tangga yang mengembangkan aspek bahasa anak serta tersedia gambar yang diberi dua warna didalam media penelitiannya.⁹ Akan tetapi peneliti yang dilakukan saat ini berbeda dari penelitian terdahulu dalam mengembangkan media ular tangga, dimana penelitian ini tujuannya untuk meningkatkan aspek kognitif dan nilai agama dan moral anak dalam pengenalan hadist dan do'a pada anak serta jenis penelitiannya menggunakan *research and development*, media ular tangga diberi beragam warna dan gambar animasi didalamnya.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam untuk mengembangkan sebuah media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a pada anak usia 5-6 tahun dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pengenalan Hadist dan Do'a Pada Anak Usia Dini Di TK TAUD Luqmanul Hakim Kota Langsa.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pengenalan hadist dan do'a melalui pembiasaan sima'i kurang menyenangkan bagi siswa

⁹ Ahmad Faiz Ridwan, “Keefektifan Permainan Snake and Ladder (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris AUD Pada Kelompok B RA Bunga Bangsa wali, Lahat, Sumatera Selatan,” 2021.

2. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum diterapkan didalam kelas.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu meluas serta dapat mengarahkan jalannya penelitian yang akan penulis laksanakan, maka penulis memberi batasan pada penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pengembangan permainan media ular tangga untuk pengenalan hadist dan do'a pada anak usia dini berupa:

1. Penelitian ini mengkaji tentang permainan media ular tangga untuk pengenalan hadist dan do'a pada anak dalam meningkatkan aspek kognitif serta nilai agama dan moral anak
2. Penelitian ini hanya terbatas pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK TAUD Luqmanul Hakim Kota Langsa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditetapkan maka rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana mengembangkan media ular tangga dalam mengenalkan hadist dan do'a pada anak usia dini?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk “mengembangkan media ular tangga dalam mengenalkan hadist dan do'a pada anak usia dini.”

F. Spesifikasi Produk

Berikut merupakan spesifikasi produk yang digunakan dalam pengembangan media ular tangga untuk pengenalan hadist dan do'a pada anak usia dini yaitu:

1. Permainan media ular tangga, sebuah media pembelajaran yang menggunakan poster, dadu kertas serta buku panduan yang dimainkan anak secara berkelompok
2. Permainan media ular tangga dibuat dari aplikasi *canva* dan *pixellab*
3. Setiap fiturnya seperti gambar di download dari internet (google) dan juga sebagian didesain dari fitur yang tersedia di aplikasi *canva* sedangkan seperti dadu kertas dibeli di aplikasi *shopee* atau bisa dibuat menggunakan kain fanel
4. Media ular tangga ini memiliki 25 kotak dengan isi gambar animasi tokoh Nussa dan Rara serta perintah yang berbeda-beda, semakin melanjutkan permainan media ular tangga maka semakin sulit
5. Permainan media ular tangga ini dimainkan oleh anak usia dini secara berkelompok dengan mengikuti aturan buku panduan dan guru sebagai fasilitator serta pendamping disekolah.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan permainan ular tangga untuk mengenalkan hadist dan do'a dalam

meningkatkan kognitif serta nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun

- b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan teori di dunia pendidikan.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah: untuk menambahkan wawasan ilmu dan pengetahuan secara praktis mengenai mengembangkan permainan media ular tangga untuk mengenalkan hadist dan do'a dalam meningkatkan kognitif serta nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi guru: diharapkan menjadi masukan bagi pendidik/guru untuk dapat secara optimal membantu mengembangkan permainan media ular tangga untuk mengenalkan hadist dan do'a dalam meningkatkan kognitif serta nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun.
- c. Bagi anak: diharapkan melalui media ini, kemampuan dalam aspek kognitif serta nilai agama dan moral dapat berkembang seperti pengenalan hadist dan do'a yang akan terapkan dalam kebiasaan kehidupan sehari-hari anak.

H. Definisi Operasional

Menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Ular Tangga

Media Ular Tangga adalah permainan yang dirancang khusus untuk anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan hadist dan do'a pada anak yang menggunakan bahan banner (flexy 280gr) berukuran 2 x 2 m dengan ukuran dadu kertas 9 x 9 cm serta diberi beragam warna dan gambar serta tokoh animasi Nussa dan Rara didalamnya.

2. Pengenalan hadist dan do'a

Pengenalan hadist dan do'a merupakan salah satu ruang lingkup dalam mengembangkan kognitif serta nilai agama dan moral pada anak. Pengenalan hadist dan do'a dalam penelitian ini mencakup seperti hadist niat, perintah saling menyayangi, larangan marah, kebersihan, senyum, makan dengan tangan kanan, menuntut ilmu. Sedangkan do'a yang diajarkan kepada anak, seperti do'a bangun tidur, bercermin, masuk kamar mandi, keluar kamar mandi, kedua orangtua, memakai pakaian, dan do'a sesudah belajar.

3. Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, namun dalam penelitian ini ditujukan pada anak berusia 5-6 tahun.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan prosedur pengembangan media pembelajaran yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini hanya mengikuti 6 langkah prosedur dari 10 prosedur penelitian Borg and Gall.

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, langkah pertama yang diambil oleh peneliti adalah melakukan proses pengumpulan data meliputi beberapa hal dengan cara melakukan kegiatan observasi untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan maupun masalah yang sedang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan observasi terkait : kurikulum seperti Prota, Prosem, RPPM, RPPH, serta mengamati setiap proses pembelajaran yang ada di TK TAUD Luqmanul Hakim. Berdasarkan dari pengamatan tersebut peneliti melihat bahwa dalam pengenalan hadist dan do'a terlihat anak hanya duduk ditempat dan mengulang-ngulang bacaan hadist dan do'a dari guru (metode sima'i), kurangnya media visual (gambar) menyebabkan anak kurang fokus memperhatikan guru serta ada sebagian anak yang sibuk bermain sendiri bahkan kadang anak mudah jenuh.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan hasil observasi bahwa penyebab permasalahan tersebut terdapat pada penyajian materi pengenalan hadist dan do'a dari pendidik atau guru

kurangnya memodifikasi media yang menjadikan anak tertarik dan menyenangkan dalam mengenalkan hadits dan do'a. untuk itu peneliti ingin mengenalkan hadist dan do'a dalam permainan yaitu media Ular Tangga.

Media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a merupakan permainan yang belum pernah dilakukan di TK TAUD tersebut. Permainan ini juga terdapat tokoh animasi yang terkenal di Indonesia yaitu Nussa dan Rara yang juga dapat menarik perhatian anak untuk bermain.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap kedua setelah hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba merancang media Ular Tangga dalam mengenalkan hadist dan do'a secara bertahap dalam mengembangkan produk diantaranya sebagai berikut:

- a. Merencanakan desain awal media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a, dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *PixelLab*
- b. Mengumpulkan hadist dan do'a yang diajarkan disekolah sesuai dengan silabus dan indikator yang diterapkan
- c. Merencanakan jumlah kotak yang ada di ular tangga serta perpaduan kombinasi warna
- d. Merencanakan tokoh animasi islami serta mencari dan mengumpulkan gambar ular yang tidak terdapat di aplikasi *Canva*
- e. Merencanakan bahan, ukuran media ular tangga yang digunakan

- f. Merencanakan warna dadu serta ukurannya
- g. Merencanakan buku panduan aturan permainan media ular tangga dengan menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Canva*
- h. Merancang kemasan produk media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a pada anak usia dini.

3. Pengembangan Desain Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a pada anak usia dini. Rancangan produk awal permainan itu didesain menggunakan aplikasi *canva* dan *pixellab* dengan rangkaian perlengkapan permainan seperti dadu kertas serta buku panduan aturan mainannya.

- a. Menentukan Materi dan Gambar yang digunakan

Materi yang disajikan dalam media ular tangga adalah materi-materi yang disesuaikan kurikulum disekolah serta tingkat perkembangan anak. Penyajian materi tersebut dibuat sesuai tahap usia anak 5-6 tahun dengan hadist dan do'a yang dipilih, yaitu do'a bangun tidur, bercermin, masuk kamar mandi, keluar kamar mandi, kedua orangtua, memakai pakaian, dan do'a sesudah belajar, sedangkan hadistnya yaitu hadist niat, perintah saling menyayangi, larangan marah, kebersihan, senyum, makan dengan tangan kanan, menuntut ilmu. Untuk pemilihan gambar dan tokoh animasi yang merupakan tokoh yang disukai oleh anak-anak di Indonesia yaitu Nussa dan Rara, ilustrasi gambar tokoh disesuaikan dengan hadist dan do'a yang ada di

media dan juga menambahkan kalimat thayyibah seperti: bismillah, alhamdulillah, allahu akbar, masyaallah) dan kalimat perlindungan (la haulawalaquata illa billah) serta kata pelengkap yang memberikan anak semangat serta kesabaran. Penyusunan hadist dan do'a dalam media ular tangga juga meningkat, semakin menuju finish perintahnya semakin meningkat terlihat dari hadist dan do'a yang lafadznya semakin panjang.

b. Membuat Desain Media Ular Tangga

Dalam membuat desain media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a peneliti menggunakan *canva* dan *pixellab*. Sedangkan perlengkapan media lainnya seperti dadu kertas menggunakan kain fanel.

Adapun desain media pengenalan hadist dan do'a dan buku panduan media yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut:

1) Media Ular tangga



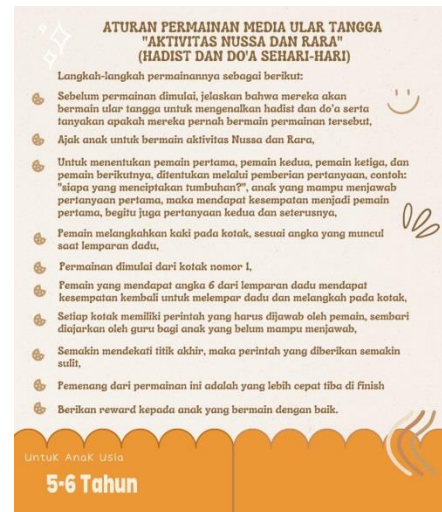
Gambar 4.1 Media Ular Tangga



Gambar 4.2 Dadu Kertas



Gambar 4. 3 Cover Buku Paduan



Gambar 4.4 Aturan Permainan



Gambar 4.5 aturan khusus anak



Gambar 4.6 ucapan didalam media



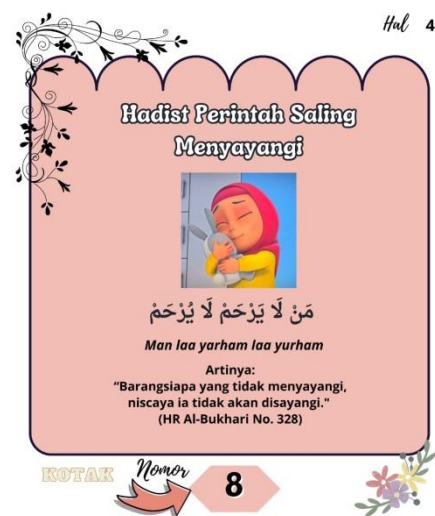
Gambar 4.7 Halaman 1



Gambar 4.8 Halaman 2



Gambar 4.9 Halaman 3



Gambar 4.10 Halaman 4



Gambar 4.11 Halaman 5



Gambar 4.12 Halaman 6



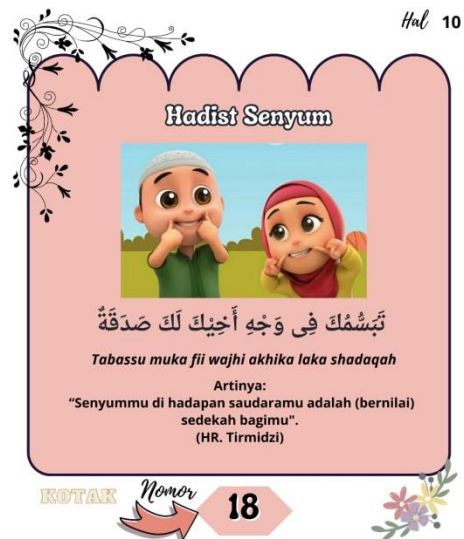
Gambar 4.13 Halaman 7



Gambar 4.14 Halaman 8



Gambar 4.15 Halaman 9



Gambar 4.16 Halaman 10



Gambar 4.17 Halaman 11



Gambar 4.18 Halaman 12



Gambar 4.19 Halaman 13



Gambar 4.20 Halaman 14

c. Menentukan Bahan dan Alat yang diperlukan

Jenis bahan yang digunakan dalam mendesain media ular tangga dengan aplikasi *canva* dan *pixellab* menggunakan HP, sedangkan dadu kertas menggunakan kain fanel, lem batang, korek, untuk bidaknya anak yang bermain sendiri di media ular tangga.

d. Pembuatan Media Ular Tangga dalam Pengenalan Hadist dan Do'a

Pembuatan media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a perlu menggunakan hp yang tersedia aplikasi *canva* dan *pixellab* dan perlu memiliki keterampilan yang dapat menguasai aplikasi *canva* dan *pixellab* tersebut. Media ular tangga ini perlu menggunakan aplikasi *canva* dan *pixellab* untuk mendesain seluruh rangkaian yang ada dalam media ular tangga seperti kotak, perpaduan warna, penambahan animasi dan gambar, tulisan, penomoran dan lainnya. Untuk perlengkapan media ular tangga seperti dadu kertas dibuat menggunakan kain fanel serta benang, jarum, dan kapas. Didalam isi materi media ular tangga untuk mengenalkan kepada anak usia dini tentang do'a dan hadist-hadist.



Gambar 4.21 HP sebagai media pembuatan permainan ular tangga



Gambar 4.22 canva sebagai aplikasi pembuatan permainan



Gambar 4.23 Pixellab sebagai aplikasi pembuatan permainan



Gambar 4.24 kain fanel, kapas, gunting, jarum, dan benang sebagai alat dan bahan pembuatan dadu

e. Validasi Ahli

Sebelum melakukan penelitian dan melakukan uji coba awal terlebih dahulu media ular tangga pengenalan hadist dan do'a harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penelitian dari ketiga ahli tersebut akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukannya uji coba lapangan. Selain itu juga untuk mengetahui bagaimana kelayakan media tersebut menurut tinjauan dari para ahli dibidangnya. Tinjauan dari para ahli selama proses validasi adalah sebagai berikut.

1) Ahli Materi 1

Ahli materi 1 yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah TK TAUD Luqmanul Hakim Kota Langsa yang ahli dalam bidang materi PAUD yaitu Ustadzah Mawaddah Ulya, M.Pd. Validasi dengan ahli materi dilakukan sebanyak satu kali yang dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Agustus 2023 di sekolah TK TAUD

Luqmanul Hakim Kota Langsa. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang materi pembelajaran anak usia dini yang dijadikan 10 indikator. Dapat dijabarkan sebagai berikut: Kesesuaian materi dengan kurikulum, Kesesuaian materi pengembangan media ular tangga dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, Kesesuaian font materi pengenalan hadist dan do'a untuk anak, Kesesuaian materi gambar animasi untuk anak, Kesesuaian pesan moral materi ular tangga, materi yang disajikan dengan tampilan menarik, Kesesuaian tingkat kesulitan tiap tahap dalam bermain media, penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman pengenalan hadist dan do'a anak, Penyajian materi memotivasi anak.

Berdasarkan data hasil penelitian ahli materi 1, media ular tangga pengenalan hadist dan do'a mendapatkan jumlah skor keseluruhan 48 dari 10 indikator yang dinilai dengan presentase 96% diinterpretasikan kriteria "Sangat baik". Tetapi dari hasil penilaian validator memberikan saran untuk merevisi beberapa bagian, yaitu komentar dari ahli materi pada indikator 6 poin komunikatif diganti dengan moral guna agar penelitian fokus pada permainan yang akan dinilai pesan moral dari permainan ular tangga, tingkat kesulitan perlu perlu dibuat bertahap dan sebaiknya jika turun hanya satu perintah saja. Berikut ini perubahan yang dilakukan penelitian:



Gambar 4.25 sebelum direvisi



Gambar 4.26 setelah revisi

2) Ahli Materi 2

Ahli materi 2 yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah Dosen PIAUD FTIK IAIN Langsa yang ahli dalam bidang materi PAUD yaitu Ibu Syarfina, M.Pd. Validasi dengan ahli materi 2 dilakukan sebanyak satu kali yang dilaksanakan pada hari kamis, 30 Agustus 2023 di FTIK IAIN Langsa. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang materi pembelajaran anak usia dini yang dijadikan 10 indikator. Dapat dijabarkan sebagai berikut: Kesesuaian materi dengan STPPA, Kesesuaian materi pengembangan media ular tangga dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, Kesesuaian font materi pengenalan hadist dan do'a untuk anak, Kesesuaian materi gambar animasi untuk anak, Kesesuaian pesan moral materi ular tangga, materi yang disajikan dengan tampilan menarik, Kesesuaian tingkat kesulitan tiap tahap

dalam bermain media, penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman pengenalan hadist dan do'a anak, Penyajian materi memotivasi anak.

Berdasarkan data hasil penelitian ahli materi 2, media ular tangga pengenalan hadist dan do'a mendapatkan jumlah skor keseluruhan 47 dari 10 indikator yang dinilai dengan presentase 94% diinterpretasikan kriteria “Sangat baik”. Tetapi dari hasil penilaian validator memberikan saran untuk merevisi beberapa bagian , yaitu indikator ketercapaian perkembangan anak lebih kepada aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Sehingga, peneliti sebaiknya fokus kepada aspek kognitif. Berikut ini perubahan yang dilakukan penelitian:



Gambar 4.27 sebelum direvisi



Gambar 4.28 setelah direvisi

3) Ahli Media

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan komentar dan saran dari ahli media. Ahli media dalam pengembangan ini Dosen IAIN langsa yaitu Ibu Nazliati, M.Ed. Validasi dengan ahli media dilakukan 2 kali dengan melampirkan instrumen indikator penilaian pembelajaran yang dilakukan di fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Langsa. Validasi pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 01 Agustus 2023 dan validasi kedua tepat pada hari Senin, 21 Agustus 2023. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang media pembelajaran anak usia dini yang mencakup 3 aspek dan 10 indikator penilaian, yaitu: aspek Edukatif, teknis dan estetika sedangkan indikatornya yaitu: kesesuaian media dengan karakteristik anak TK kelompok B, kesesuaian media dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, ketetapan media dalam mengembangkan kemampuan anak, keamanan dan keawetan bahan yang digunakan, kesesuaian ukuran media ular tangga, kemenarikan desain kemasan, kejelasan gambar dan kesesuaian ukuran tulisan dalam media ular tangga, kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan, kejelasan tulisan angka yang digunakan, kesesuaian warna kotak dimedia ular tangga.

Berdasarkan 3 aspek dan 10 indikator yang sudah dijelaskan, hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli media pada validasi pertama mendapat skor 27 yang dinilai dengan presentase 87,09%.

Diinterpretasikan kriteria “sangat baik”. Pada tahap ini validasi ahli media memberikan saran dan komentar untuk merevisi beberapa bagian, komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu: gambarnya sebaiknya memakai tokoh animasi Nussa dan Rara jadi lebih fokus pada satu tokoh animasi, gambar harus jelas menunjukkan aktivitas tokoh, tulisan jangan sampai menutupi gambar, gambar disesuaikan dengan aktivitasnya, menggunakan bahasa anak-anak tidak terlalu formal dan singkat, penyebutan nama atau do’a harus familiar dengan keadaan si anak, ularnya boleh lebih langsing lagi, cara bermain digantikan hom pim pam dengan sesuatu yang lebih unik sesuai dengan permainan yang lebih islami, papan permainan tidak boleh diinjak, point ke 8 harus diganti kata-katanya, pemenang akan mendapat reward, dan gambar di buku panduan disesuaikan dengan gambar pada papan permainan. Sedangkan pada validasi kedua mendapat skor 58 yang dinilai dengan presentase 96,66%. Diinterpretasikan kriteria “Sangat baik”. Berikut ini perubahan yang dilakukan penelitian:



Gambar 4.29 Sebelum revisi



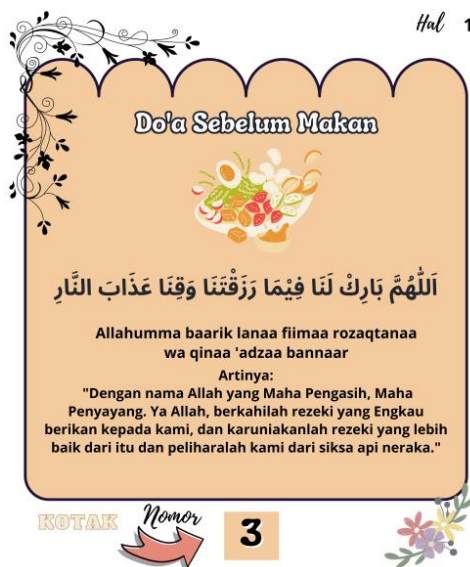
Gambar 4.30 Setelah revisi



Gambar 4.31 Cover sebelum revisi



Gambar 4.32 Cover setelah revisi



Gambar 4.33 sebelum revisi

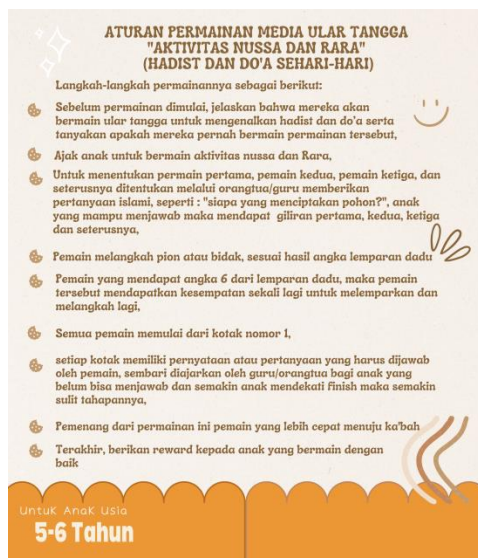


Gambar 4.34 setelah revisi

4) Ahli Bahasa

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan komentar dan saran dari ahli bahasa. Ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini Dosen Bahasa Indonesia FTIK IAIN Langsa yaitu Bapak Khairul Amri, S.Pd, M.Pd. Validasi dengan ahli bahasa dilakukan satu kali dengan melampirkan buku panduan serta media ular tangga yang dilakukan di fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN langsa pada hari Senin, 28 Agustus 2023. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup tentang media pembelajaran anak usia dini yang memiliki 4 indikator penilaian, yaitu: kesesuaian isi teks, kejelasan teks, konsisten penggunaan symbol dan isi teks sesuai dengan anak usia dini.

Berdasarkan keempat indikator tersebut, data yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa secara keseluruhan mendapatkan skor 18 dengan presentase 94, 73% diinterpretasikan kriteria “Sangat baik”. Pada tahap ini validasi ahli bahasa memberikan saran dan komentar untuk merevisi beberapa bagian, komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu: perbaiki tahapan langkah-langkah permainan, perbaiki penggunaan bahasa dan redaksi kalimat, dan format penulisan arab-latin harus disesuaikan. Setelah melakukan keseluruhan perbaikan maka media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do’a layak uji coba lapangan. Berikut ini perubahan yang dilakukan penelitian:



**Gambar 4.35 aturan permainan
sebelum revisi**



**Gambar 4.36 aturan permainan
setelah revisi**



Gambar 4.37 sebelum Revisi



Gambar 4.38 Setelah revisi

4. Hasil Uji Coba lapangan Awal

Uji coba lapangan awal peneliti menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil dari penelitian pada penggunaan media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a yang melibatkan 5 orang anak didik kelompok B TAUD Luqmanul Hakim.

Tabel 4.1 Data Hasil penelitian Pre-test

No	Nama Anak	Hadist dan Do'a				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Fawwaz		√			2
2	Abidzar	√				1
3	Dzizi	√				1

4	Nazila	√				1
5	Nakhwa	√				1
Jumlah						6

Tabel 4.2 Data Hasil penelitian Post-test

No	Nama Anak	Hadist dan Do'a				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Fawwaz			√		3
2	Abidzar		√			2
3	Dzizi			√		3
4	Nazila			√		3
5	Nakhwa			√		3
Jumlah						14

Berdasarkan hasil dari pre-test dan post-test, pada tahap pre-test sebelum menggunakan media ular tangga pengenalan hadist dan do'a mendapatkan hasil jumlah 6 dari total jumlah maksimal 9, jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga didapatkan hasil 66,66%, namun pada post-test yaitu setelah diterapkannya media ular tangga skor anak didik meningkat skor menjadi 14 dari total maksimal 17 dalam mengenal dan mengingat hadist dan do'a, sehingga hasil dari presentasinya mendapatkan hasil 82,35% dan dapat dikatakan bahwa media ular tangga pengenalan hadist dan do'a ini "layak/sangat baik".

Namun setelah peneliti melakukan uji coba lapangan awal, maka terlihat kelemahan pada media ular tangga pengenalan hadist dan do'a, yaitu saat

bermain anak-anak terlalu bahagia sehingga terjadi kericuhan yang disebabkan tidak adanya aturan khusus untuk anak, lalu hal lainnya yang terjadi guru terlalu berperan aktif dalam media ular tangga, yang dimana langsung membacakan pertanyaan dan mengintruksikan langkah kaki anak ke kotak selanjutnya, seharusnya anak mendeskripsikan terlebih dahulu gambar apa yang mereka lihat dan berpikir melangkahkan kaki ke nomor berapa, disini tugas guru hanya membantu saat mereka kesulitan. Selanjutnya kelemahan media ini terletak pada dadu yang mudah penyot dikarenakan sering dimainkan oleh anak dan terakhir dibutuhkan waktu yang lama dalam permainan ini.

Pada kelemahan media tersebut, validator ahli materi 2 yaitu Ibu Syarfina, M.Pd memberikan catatan komentar dan saran untuk merevisi, yaitu: dibutuhkan panduan/aturan permainan yang lebih detail kepada anak dan untuk alat dan bahan dadu dipertimbangkan untuk ketahanan jangka panjang. Setelah dibuat aturan permainan khusus untuk anak peneliti menjumpai validator ahli bahasa di FTIK IAIN Langsa yaitu Bapak Khairul Amri, S.Pd, M.Pd, sesuai dengan data validasi keempat indikator tersebut, data yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa secara keseluruhan untuk aturan permainan khusus anak mendapatkan skor 17 dengan presentase 89,47% diinterpretasikan kriteria “Sangat baik”. Pada tahap ini validasi ahli bahasa memberikan saran dan komentar untuk merevisi beberapa bagian, komentar dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu: perbaiki kosa kata, gunakan kata yang sesuai dengan perkembangan anak. Setelah melakukan perbaikan maka media ular tangga dalam pengenalan hadist

dan do'a layak uji coba lapangan kembali. Berikut ini perubahan yang dilakukan penelitian:



Gambar 4.39 sebelum revisi



Gambar 4.40 setelah revisi

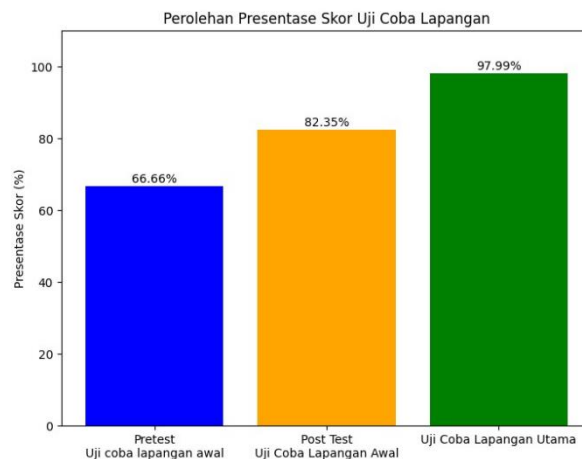
5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa media ular tangga pengenalan hadist dan do'a sudah layak dan sangat baik untuk digunakan oleh anak didik kelompok B pada anak usia dini, namun ada perlu yang diperbaiki yaitu: a). Dibutuhkannya panduan/aturan permainan khusus anak, b). anak berhitung dan melihat sendiri angka ke kotak mana yang harus mereka langkah namun jika mereka salah, tugas dari guru hanya mengajarkan. c). Biarkan anak mendeskripsikan sendiri gambar yang ada di kotak sehingga mereka tahu arti dari perintah gambar tersebut, namun jika anak belum mampu maka guru membaca isi dari perintah tersebut. Dengan demikian anak saat bermain mereka lebih

berekplorasi dan berimajinasi ketika bermain media tersebut d). bahan dadu dipertimbangkan untuk ketahanan jangka panjang.

6. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama penggunaan media ular tangga dalam pengenalan hadist dan do'a yang melibatkan 10 anak didik kelompok B TK TAUD Luqmanul hakim. Berdasarkan penilaian observasi, penilaian anak didik didapatkan hasil bahwa jumlahnya adalah 586 dari jumlah total maksimal 598. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga didapatkan hasil 97,99%, dan dapat dikatakan media ular tangga pengenalan hadist dan do'a “layak/sangat baik”. Dari hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya sangat suka, antusias, tertarik pada media tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada uji pelaksanaan ini mendapatkan respon yang baik dari anak didik.



Gambar 4.41 Perolehan Presentase Skor Uji Coba Lapangan

B. Pembahasan

Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media ular tangga dengan memperkenalkan hadist dan do'a kepada anak-anak kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim. Pengembangan media ular tangga bertujuan menciptakan suasana baru dan cara belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Media ular tangga yang telah dicetak memvisualkan gambar dan warna yang menarik untuk anak-anak. Penggunaan media ini dapat mempermudah ingatan anak-anak dalam menghafal hadist dan do'a. Berdasarkan pengamatan penghafalan hadist dan do'a masih dilakukan dengan melakukan pembacaan dan mengulangi secara bersama-sama dengan guru dan anak-anak dinilai sulit dalam belajar dan menghafal, oleh sebab itu peneliti mengembangkan sebuah media ular tangga untuk menarik perhatian anak, menyenangkan untuk dipelajari, meningkatkan kemampuan anak, dan menciptakan suasana baru. Media ini merupakan permainan yang disukai oleh anak-anak dan dapat dimainkan oleh beberapa anak serta dibimbing langsung oleh guru.

Penerapan media yang ada di PAUD Luqmanul Hakim masih tergolong sedikit dan kurangnya media visual yang disediakan. Pembacaan dan penghafalan hadits dan do'a masih dibimbing dan dibaca bersama-sama di kelas. Penggunaan media ini bagus untuk anak dimana mereka mempunyai karakter rasa ingin tau yang tinggi, aktif, unik, imajinasi yang kuat, dan berjiwa petualangan. Pemilihan media juga memperhatikan peralatan yang mudah didapat, tahan lama, menarik, dan mudah digunakan.

Penggunaan media ular tangga dikembangkan untuk mempermudah anak dalam menghafal hadist dan do'a melalui permainan. Pengembangan produk media permainan ular tangga didasarkan pada prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi: a) Prinsip kesiapan dan motivasi, b) Prinsip pemanfaatan alat untuk menarik perhatian, c) Aktivitas partisipatif anak didik, d) Prinsip umpan balik, dan e) Pengulangan. Media permainan ular tangga ini dikembangkan melalui proses penelitian dan pengembangan yang mengikuti pendekatan Borg and Gall dalam tahapan-tahapan yang telah ditetapkan dalam metode R&D.

Studi awal dilaksanakan dengan melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap perencanaan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah permainan ular tangga sebagai media yang bertujuan untuk memperbaiki kemampuan anak dalam menghafal hadist dan do'a. Setelah merancang media pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan anak seperti ukuran, bahan, penggunaan, dan faktor keamanan, langkah berikutnya adalah memvalidasi produk kepada tiga kelompok ahli: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Evaluasi terhadap produk awal ini meliputi penilaian terhadap kurikulum, STPPA, isi materi, cara penyajian, dan tujuan pembelajaran (ahli materi), serta aspek fisik, penggunaan warna, ilustrasi, dan desain grafis (ahli media). Selain itu, ahli bahasa mengevaluasi penggunaan bahasa dan kejelasan pesan. Setelah evaluasi ini, ada peluang untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi, ahli materi 1 memberikan penilaian yang menghasilkan skor keseluruhan 48 dari 10 indikator, dengan presentase 96%, yang

diklasifikasikan sebagai kriteria "Sangat baik". Sementara itu, ahli materi 2 memberikan penilaian dengan skor keseluruhan 47 dari 10 indikator, mencapai presentase 94%, juga dikategorikan sebagai "Sangat baik". Evaluasi dari ahli media dilakukan dua kali: pada penilaian pertama, media ular tangga memperoleh skor 27 dengan presentase 87,09%, dipersepsikan sebagai "Sangat Baik". Namun, pada penilaian kedua, media ini mencapai skor 58 dengan presentase 96,66%, diklasifikasikan sebagai "Sangat baik". Ahli bahasa memberikan evaluasi sebanyak satu kali dengan skor 18 dan presentase 94,73%, yang juga dianggap "Sangat baik". Jika ditinjau dari segi data kuantitatif, hasil evaluasi ini memberikan gambaran mengenai kualitas media pembelajaran dalam dimensi kualitatif yang beragam.

Pada tahap validasi ahli pengenalan hadits dan do'a harus terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Peneliti menerima saran dan masukan dari para ahli. Ahli materi 1 memberikan validasi dengan satu komentar, mengusulkan untuk mengubah indikator komunikatif menjadi pesan moral dalam permainan ular tangga serta menyarankan agar tingkat kesulitan perlu disusun secara bertahap, dan turunnya hanya satu perintah saja saat pemain turun. Selanjutnya, ahli materi 2 memberikan validasi dengan satu komentar, menyarankan fokus pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini dalam penelitian. Ahli media memberikan validasi sebanyak dua kali dengan sejumlah saran, termasuk penggunaan tokoh animasi Nussa dan Rara, penekanan pada aktivitas tokoh dalam gambar, penyesuaian bahasa yang lebih sesuai untuk anak-anak, serta perbaikan fitur-fitur permainan yang lebih islami. Terakhir, ahli bahasa memberikan validasi satu kali dengan saran untuk

memperbaiki langkah-langkah permainan, penggunaan bahasa, redaksi kalimat, dan format penulisan Arab-Latin. Setelah melakukan semua perbaikan yang disarankan, media ular tangga untuk pengenalan hadits dan do'a dianggap layak untuk diuji coba lapangan.

Pada tahap uji coba, peneliti melaksanakan tiga tahap uji coba: uji coba lapangan awal (pre-test dan Post-test), uji coba lapangan utama, dengan menggunakan 13 pertanyaan untuk pre-test dan melakukan uji cob amedia untuk perkembangan post-testnya, sedangkan untuk uji coba lapangan utama menggunakan 12 indikator penilaian. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan melibatkan 5 anak dari kelompok B PAUD Luqmanul Hakim, yang mencakup pre-test dan post-test. Pre-test untuk pengenalan hadits dan do'a tanpa media ular tangga menghasilkan skor 6 dari total 9, dengan presentase 66,66%. Sementara pada post-test dengan penerapan media ular tangga, skor meningkat menjadi 14 dari total 17, mencapai persentase 82,35% yang masuk dalam kategori "layak/sangat baik". Namun, temuan dari uji coba lapangan menunjukkan bahwa meskipun media ini layak dan sangat baik, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Misalnya, harus ada buku panduan/aturan khusus untuk anak serta dalam hal anak berhitung dan menentukan langkah mereka sendiri dalam permainan serta memberikan deskripsi terhadap gambar-gambar yang ada di kotak permainan dan untuk bahan dadu dipertimbangkan untuk ketahanan jangka panjang. Dari kelemahan tersebut peneliti membuat aturan khusus anak dengan hasil ahli bahasa memberikan penilaian yang menghasilkan skor 17 dengan presentase 89,47% dikategorikan "sangat baik".

Pada uji coba lapangan utama melibatkan 10 anak, hasil yang diperoleh adalah 586 dari total 598 dengan persentase 97,99%, menyatakan bahwa media ular tangga pengenalan hadis dan doa "layak/sangat baik". Pengamatan selama pelaksanaan uji coba menunjukkan bahwa respon subjek penelitian umumnya sangat positif, anak-anak tertarik dengan warna dan animasi didalamnya yang membuat mereka senang dengan menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap media tersebut. Jadi, penggunaan media ular tangga mendapat tanggapan yang baik dari anak-anak dan dianggap cocok untuk digunakan dalam konteks pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta nilai agama dan moral bagi anak didik pada usia 5-6 tahun.

Penelitian ini mengadopsi metodologi pengembangan Borg and Gall yang mengikuti enam langkah prosedur yang relevan. Awalnya, penelitian dimulai dengan fase Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal, yang menghasilkan pemahaman akan kekurangan dalam metode pembelajaran serta kebutuhan akan penggunaan media visual setelah analisis kurikulum dan observasi di TK TAUD Luqmanul Hakim. Langkah selanjutnya, yakni Perencanaan, difokuskan pada perancangan awal media ular tangga yang melibatkan penambahan tokoh animasi Islami, perencanaan bahan-bahan, dan perancangan kemasan. Pengembangan Desain Produk menjadi fokus tahap berikutnya, dengan pemilihan materi dan gambar serta realisasi media ular tangga, yang kemudian divalidasi oleh berbagai ahli. Uji coba lapangan melibatkan anak-anak dalam pre-test dan post-test, yang menjadi landasan untuk merevisi hasil uji coba lapangan demi meningkatkan panduan permainan yang khusus bagi anak-anak. Pada tahap akhir, Hasil Uji Coba Lapangan Utama, partisipasi anak

menghasilkan tanggapan yang positif, menandakan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap media ular tangga yang telah dikembangkan, mencerminkan implementasi sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall yang diterapkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menunjukkan keterbaruan yang signifikan dari penelitian terkait sebelumnya dalam beberapa aspek penting. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan inovatif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media ular tangga untuk memperkenalkan hadist dan do'a kepada anak usia 5-6 tahun. Pendekatan ini berbeda dari penelitian terdahulu yang lebih terfokus pada peningkatan kemampuan kognitif dalam bidang sains, matematika, atau percaya diri. Keterbaruan ini memberikan dimensi baru dalam penggunaan media ular tangga sebagai alat untuk memperluas pemahaman anak terhadap nilai-nilai agama dan spiritualitas dalam usia dini. Kedua, penelitian ini menunjukkan peningkatan dalam metode pengembangan dan evaluasi media ular tangga. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan R&D (Research & Development), penelitian ini melibatkan proses yang lebih terperinci dalam mengembangkan media tersebut, termasuk observasi awal, perencanaan yang matang, evaluasi oleh sejumlah ahli, dan uji coba lapangan yang melibatkan anak-anak dalam beberapa tahapan. Ini menandai keseriusan peneliti dalam memastikan kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Ketiga, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan aspek kognitif didalamnya seperti pada penelitian sebelumnya yang sama-sama menggunakan metode R & D

dengan target usia yang sama, disini peneliti mengembangkan media ular tangga menerapkan nilai agama didalamnya yaitu hadist dan doa. Penerapan hadist dan doa di media ular tangga dapat membuat anak menghafal lebih cepat, memperbaiki kemampuan belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang baru, metode belajar menggunakan media ular tangga ini juga sama dengan penelitian sebelumnya namun penelitian sebelumnya lebih berfokus pada meningkatkan pengetahuan sains dan matematika, pengembangan konsep bilangan dan kepercayaan diri anak namun penelitian ini dikembangkan dengan memodifikasi media ular tangga untuk mengoptimalkan perkembangan anak terutama dalam menghafal hadist dan doa

Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya memberikan kontribusi baru dalam penggunaan media ular tangga dalam konteks pendidikan anak usia 5-6 tahun, tetapi juga menunjukkan evolusi dan kemajuan dalam pendekatan pengembangan media pembelajaran yang lebih holistik, kreatif, dan berorientasi pada nilai-nilai agama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa media ular tangga untuk mengenalkan hadist dan do'a kepada anak usia dini, khususnya pada kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Luqmanul Hakim. Media ini melibatkan permainan dengan poster, dadu kertas, dan buku panduan, dengan fokus pada aspek kognitif dan nilai agama serta moral anak. Proses Evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menghasilkan penilaian "sangat baik" terhadap kurikulum, isi materi, desain grafis, dan penggunaan bahasa. Uji coba lapangan awal dan utama menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penghafalan hadist dan do'a pada anak-anak, dengan respon positif dan tingginya minat serta antusiasme dari subjek penelitian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ular tangga untuk mengenalkan hadist dan do'a pada anak usia dini, sejumlah saran dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pengembangan Bahan Pendukung

Perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan bahan pendukung tambahan, seperti buku panduan khusus anak yang dapat memberikan petunjuk langkah-langkah permainan dengan lebih rinci dan mengakomodasi karakteristik perkembangan anak usia dini

2. Pengembangan Variasi Permainan

Menyusun variasi permainan dalam media ular tangga dapat meningkatkan daya tarik anak terhadap pembelajaran. Penambahan variasi perintah atau aturan permainan yang berbeda pada setiap kotak permainan dapat membuat pembelajaran lebih dinamis.

3. Pengembangan Konteks Penerapan

Menyesuaikan konteks penerapan media ular tangga dengan kebutuhan dan kebijakan di berbagai lembaga PAUD. Hal ini dapat melibatkan kolaborasi dengan pihak-pihak terkait guna memastikan penggunaan media sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran di tingkat PAUD.

4. Penelitian Lanjutan

Melakukan penelitian lanjutan untuk mengukur secara lebih rinci dampak penggunaan media ular tangga terhadap perkembangan kognitif dan nilai agama serta moral anak usia dini. Hal ini dapat memberikan kontribusi tambahan terhadap pemahaman efektivitas media ini dalam jangka panjang.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan pengembangan media ular tangga dapat terus dioptimalkan dan dapat menjadi sumber pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi anak usia dini.