

PENGEMBANGAN NILAI AGAMA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA

Tasya Amelia Ramadhani¹, Aslamiah²
tasyaameliaa7@gmail.com¹, aslamiah@ulm.ac.id²
Universitas Lambung Mangkurat

Abstrak

Pembelajaran nilai agama anak usia dini merupakan aspek yang paling penting untuk pembentukan karakter dan moral yang menjadi dasar kehidupan anak di masa depan. Namun, pada pratiknya penerapan pembelajaran nilai diterapkan melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga memudahkan anak untuk mengingat dengan menggunakan tepukan dan irama. Berbagai lembaga telah menerapkan kegiatan pembiasaan sebagai strategi untuk mengenalkan nilai agama, seperti menyebutkan nama nabi, nama malaikat, kosakata dalam bahasa arab melalui kegiatan bernyanyi bersama. Meskipun demikian, evaluasi terhadap tingkat pemahaman anak terhadap pembiasaan masih memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan ular tangga sebagai media untuk mengukur pemahaman anak terhadap nilai agama yang telah ditanamkan melalui kegiatan pembiasaan yang diterapkan sekolah, mendeskripsikan antusias anak dalam permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek anak kelompok B2 di TK Noor Latifah Gambut yang telah menerapkan pembiasaan rutin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data di analisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang di muat pertanyaan pada setiap kolomnya mampu membantu guru mengidentifikasi tingkat pemahaman anak melalui kegiatan pembiasaan. Anak menunjukkan kemampuan yang baik dalam menyebutkan nama nabi, nama malaikat dll. selain sebagai alat ukur permainan ini juga dapat meningkatkan antusiasme anak, partisipasi aktif, dan interaksi terhadap teman sebaya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media ular tangga efektif untuk mengukur pemahaman anak terhadap nilai agama yang ditanamkan melalui pembiasaan di sekolah.

Kata Kunci: Nilai Agama, Anak Usia Dini, Permainan Ular Tangga.

Abstract

Early childhood religious values learning is the most important aspect for character and moral formation that will be the foundation of a child's life in the future. However, in practice, the implementation of value learning is implemented through fun activities that make it easier for children to remember by using clapping and rhythm. Various institutions have implemented habituation activities as a strategy to introduce religious values, such as mentioning the names of prophets, angels, and Arabic vocabulary through singing together. However, evaluating the level of children's understanding of habituation still requires an approach of early childhood learning. This study aims to determine how the use of the snakes and ladders game as a medium to measure children's understanding of religious values that have been instilled through habituation activities implemented by schools, describing children's enthusiasm in the snakes and ladders game. This study uses a descriptive qualitative approach with subjects of group B2 children at Noor Latifah Gambut Kindergarten who have implemented routine habituation. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the snakes and ladders game, which includes questions in each column, can help teachers identify children's level of understanding through habituation activities. Children demonstrated good abilities in naming prophets and angels, etc. in addition to being a measuring tool, this game can also increase children's enthusiasm, active participation, and interaction with peers in the learning process. Thus, the snakes and ladders game is an effective tool for measuring children's understanding of religious values instilled through habituation activities at school.

Keywords: Religious Values, Early Childhood, Snakes And Ladders Game.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Dimana pada usia ini anak sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat atau yang biasa disebut *golden age*, pada masa ini stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak untuk masa mendatang (Wahidah et al., 2024). Pada anak usia dini perkembangan otak anak berkembang mencapai hampir 80% dari kapasitas penuhnya. Pada fase ini anak mengembangkan pengetahuan melalui keterlibatan langsung dengan lingkungan dan aktivitas bermain yang bermakna sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Fitriani, 2025).

Masa anak usia dini adalah masa yang dipenuhi dengan kegiatan bermain, di mana aktivitas tersebut menjadi bagian penting dalam hidup anak. Sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain, bahkan tempat tidur pun sering dijadikannya sarana untuk bermain. Kegiatan bermain bagi anak adalah salah satu bentuk kebebasan yang sangat anak nikmati (Sitompul et al., 2025). Oleh karena itu, guru dapat mengintegrasikan penanaman nilai agama dengan pembiasaan nyanyian, bermain bersama sehingga anak dengan senang mengikuti kegiatan yang disajikan. Dikarenakan penanaman nilai agama adalah bagian paling penting dalam perkembangan anak.

Hakikat perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini adalah transformasi perilaku anak menjadi lebih baik salah satu sikap dasar yang harus dimiliki anak ialah nilai agama dan moral yang baik (A. N. Ilmi Azizah et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan perkembangan nilai agama pada anak usia dini merupakan perkembangan yang krusial yang dapat ditanamkan sedini mungkin pada anak. Sehingga anak tumbuh sebagai individu yang pola pikirnya, cara bicaranya, tindakan, moralitas cita-citanya, pandangan dan pertimbangannya terhadap masalah dilakukan dengan penuh kehati-hatian dan sejalan dengan ajaran agama (D. Lestari & Muqowim, 2020).

Penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan perkembangan nilai agama anak usia dini yang dimodifikasi dengan memberikan pertanyaan yang berbeda dalam setiap kolomnya untuk mengukur sejauh mana pembiasaan terhadap anak. Dengan permainan ular tangga ini anak terlibat langsung dalam prosesnya seperti melempar dadu dan menjalankannya di kolom sambil mengucapkan *basmallah* dan menghitung jumlah kolom sesuai angka dadu yang keluar. Media ini dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak serta melibatkan aktivitas motorik halus (N. G. A. M. Y. Lestari, 2021). Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih dengan memanfaatkan media berupa karton. Didalam permainan ular tangga, terdapat banyak kotak besar serta ilustrasi ular dan tangga yang mengandung konsep nilai agama yang bertujuan untuk merangsang penerapan pembiasaan pada anak. Pada permainan ini merupakan permainan yang sederhana dan mudah dilakukan oleh anak, sehingga dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Khadijah et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pengembangan nilai agama anak usia dini melalui ular tangga dalam pembelajaran yang bermakna bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali fenomena secara kontekstual sesuai kondisi nyata di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Noor Latifah Gambut yang beralamat di Jl. Irigasi Komplek Batara Sinar Dinar, Jalur Unus Raya. Pada kelompok B2, Sekolah tersebut telah menanamkan pembiasaan nilai agama melalui nyanyian dan tepukan yang menyenangkan.

Analisis data menggunakan model yang interaktif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan metode ini diharapkan memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengembangan nilai agama anak usia dini melalui ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memasukkan pertanyaan islami pada setiap kotaknya, pertanyaan meliputi, nama nabi, nama malaikat, jumlah rukun sholat dll. anak yang berhenti pada kotak yang sesuai dengan angka dadu mendapatkan pertanyaan dan anak diminta menjawab pertanyaan sesuai pembiasaan yang telah diterapkan di sekolah. Apabila anak menjawab dengan benar permainan akan dilanjutkan sebaliknya, jika anak belum mampu menjawabnya guru dapat memberikan penguatan serta bimbingan. Dalam kegiatan bermain ular tangga ini anak sangat antusias mengikutinya dan anak mampu bersabar menunggu gilirannya untuk main. Berdasarkan hasil pengamatan lapangan sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut dikarenakan pertanyaan di kotak terintegrasi dengan pembiasaan yang dilakukan di sekolah. Anak menjawab dengan nyanyian dan diikuti oleh temannya sehingga suasana main menjadi menyenangkan dan bermakna. Pada kegiatan ini semua anak antusias menunggu giliran mainnya dari temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak serta memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil pembiasaan di sekolah. Adapun beberapa aspek yang teramati sebagai berikut :

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Observasi		Kategori
			Belum Muncul	Sudah Muncul	
1	Pembiasaan Nilai Agama	Anak mampu menyebutkan nama nabi, nama malaikat, jumlah raak sholat dll.		√	Baik
2	Keterlibatan Anak	Anak menunjukkan ketertarikan dan semangat dalam mengikuti permainan		√	Baik
3	Keberanian Menjawab Pertanyaan	Anak berani menjawab tanpa adanya paksaan dari guru		√	Baik
4	Mengikuti Aturan Permainan	Anak mampu menunggu giliran dan mengikuti permainan dengan baik		√	Baik

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi lapangan, ditemukan bahwa anak sangat antusias mengikuti kegiatan main yang diintegrasikan dengan nilai agama yang telah diterapkan di sekolah.



Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pengembangan nilai agama anak usia dini melalui ular tangga dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan nilai agama anak . permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai media bermain saja, tetapi juga sebagai sarana mengukur serta memperkuat pemahaman anak terhadap materi pembiasaan yang dilakukan di sekolah. Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang tidak terlepas dari adanya ilustrasi atau foto yang terdapat pada papan permainan, seperti gambar ular dan tangga, serta ilustrasi yang sesuai dengan tema permainan. Gambar tersebut memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi sehingga menarik perhatian anak untuk mengikuti permainan (Cinthia et al., 2022).

Sejalan dengan penelitian (Khanifah et al., 2026) yang menunjukkan bahwa penanaman nilai agama melalui media permainan ular tangga mampu membantu anak memahami nilai agama secara konkret dan menyenangkan. Permainan ular tangga juga berfungsi sebagai media stimulasi yang efektif bagi anak, dilakukan secara bersamaan teman sebaya anak dapat mencari solusi atas tantangan sederhana tanpa merasa takut (Aulia & Hibana, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan nilai agama anak usia dini melalui ular tangga mampu melaksanakan pembelajaran yang interaktif, anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain ular tangga dan mampu menjawab berbagai pertanyaan yang terdapat pada kotak dengan semangat dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, A., & Hibana. (2022). MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA. Vol 8, No.
- Azizah, A. N. Ilmi, Arifah, A. N., Astutik, Wulandari, B., Apriliani, E. I., Pradhana, K. W., Syifa, N. F., Husna, N., Rahayu, N., Muthmainnah, N. A., Sauqi, Q., Muflihah, R. A., Sauqi, S., Sulastri, & Widayanti, W. (2024). PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL (A. 'Ilmi Azizah (ed.); p. 4). Tahta Media Group. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/687/699>
- Cinthia, C., Fakhrana, A., Aini, L., Ritonga, E. R., & Khadijah. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasi Kencana Cindy. 4(3), 886–892.
- Fitriani, H. (2025). KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. 14, 1–11.
- Khadijah, Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). PERMAINAN ULAR TANGGA

- DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERILAKU HORMAT DI RA. DARUL FAZRI. 6(4), 1340–1351. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>
- Khanifah, K. N., Huda, C., & Muntomimah, S. (2026). Penanaman Kebiasaan Anak Indonesia Hebat melalui Permainan Tradisional Ular Tangga sebagai Media Pembiasaan Karakter Anak Usia Dini. 9, 3453–3458.
- Lestari, D., & Muqowim. (2020). PENGEMBANGAN NILAI AGAMA PADA ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF ISLAM. 3, 77–85.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga. 8(1), 23–30.
- Sitompul, P., Purba, B., Silalahi, D., Pangaribuan, J., & Soelistya, D. (2025). Peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa melalui pelatihan penulisan artikel yang efektif. *Kaizen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 15–22.
- Wahidah, I. A., Jazariyah, & Purnamasari, Y. M. (2024). Media House Counting untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. 4(2), 199–214.