

## PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERKEMBANGAN RASA SYUKUR ANAK USIA DINI

Tuti Hayati<sup>1</sup>, Heri Hidayat<sup>2</sup>, Khalidah Azzahra<sup>3</sup>, Seila Zahra Nurhaliza<sup>4</sup>,  
Silvia Vingka Yonita<sup>5</sup>, Fadilla Ayuningtyas<sup>6</sup>

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

e-mail: [thayati18@gmail.com](mailto:thayati18@gmail.com)<sup>1</sup>, [herihidayat@uinsgd.ac.id](mailto:herihidayat@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>, [khalidahazzahra00@gmail.com](mailto:khalidahazzahra00@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[seilazahra22@gmail.com](mailto:seilazahra22@gmail.com)<sup>4</sup>, [silviavingka@gmail.com](mailto:silviavingka@gmail.com)<sup>5</sup>, [fadillaayuningtyas@uinsgd.id](mailto:fadillaayuningtyas@uinsgd.id)<sup>6</sup>

Diterima: 15/06/2026; Direvisi: 10/07/2026; Diterbitkan: 15/09/2026

## ABSTRAK

Penanaman rasa syukur merupakan bagian penting dalam perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk menstimulasi nilai agama dan moral, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan rasa syukur anak usia dini masih terbatas. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap perkembangan sikap rasa syukur anak usia dini. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen menggunakan *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah sembilan anak kelompok B di POS PAUD Melati Putih yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur berdasarkan indikator rasa syukur yang mencakup kemampuan mengenali nikmat yang diterima, mengungkapkan rasa syukur, serta menunjukkan perilaku bersyukur dalam kehidupan sehari-hari. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji perbedaan untuk mengidentifikasi perbedaan kondisi sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian memperlihatkan ditemukan kemajuan rata-rata skor perkembangan rasa syukur anak setelah diberikan perlakuan melalui permainan edukatif tersebut. Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali nikmat, mengucapkan terima kasih, serta menerapkan perilaku berbagi dan menghargai orang lain. Berdasarkan hasil tersebut, maka permainan ular tangga dapat dikatakan berpengaruh positif untuk peningkatan rasa syukur anak usia dini dan mampu diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman nilai agama dan moral melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** permainan ular tangga, rasa syukur, anak usia dini, nilai agama dan moral, pembelajaran berbasis bermain

## ABSTRACT

Cultivating gratitude is an important part of the development of religious and moral values in early childhood that needs to be stimulated through learning activities that are appropriate to children's learning characteristics. Although various studies have shown that snakes and ladders games can be used to stimulate religious and moral values, research specifically examining the effect of snakes and ladders games on the development of gratitude in early childhood remains limited. This study aims to analyze the effect of using a snakes and ladders game on the development of gratitude in early childhood. The method used was a quantitative approach with a quasi-experimental design using a *one-group pretest-posttest*. The research subjects consisted of nine children in Group B at POS PAUD Melati Putih who were selected

using saturated sampling, as all members of the population were included as the research sample. Data were collected through structured observation based on gratitude indicators, including the ability to recognize blessings received, express gratitude, and demonstrate grateful behavior in daily life. Data analysis was conducted using descriptive statistics and a difference test to identify differences in conditions before and after the treatment was given. The results showed an improvement in the average score of children's gratitude development after receiving the treatment through the educational game. The children demonstrated improvements in their ability to recognize blessings, express gratitude, and practice sharing and appreciating others. Based on these results, the snakes and ladders game can be considered to have a positive effect on improving gratitude in early childhood and can be applied as one of the learning media to enhance children's understanding of religious and moral values through enjoyable play activities.

**Keywords:** snakes and ladders game, gratitude, early childhood, religious and moral values, play-based learning

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung dengan cepat yaitu masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini, anak mudah menyerap dan meniru perilaku yang ia lihat dan dengar (Apriani dkk., 2024). Menurut Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat enam aspek perkembangan yang perlu distimulasi secara optimal, yaitu nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Keenam aspek tersebut saling berhubungan dan berperan penting dalam mendukung tumbuh kembang anak dengan menyeluruh.

Salah satu aspek yang memegang peranan penting adalah perkembangan moral dan agama karena menjadi landasan bagi anak dalam memahami sikap yang baik dan membangun kebiasaan positif, seperti bersikap sopan, menghargai orang lain, peduli terhadap lingkungan serta mensyukuri nikmat yang diterimanya. Kemampuan dan perkembangan moral dan agama bagi anak berkenaan pada kapasitas yang dimiliki anak dengan kemampuan anak dalam bersikap dan bertindak laku (Madyawati dkk., 2021).

Dalam konteks anak usia dini, pendidikan mengenai agama tidak sekadar menekankan kemampuan menghafal dan pelaksanaan ibadah, tidak hanya berfokus pada aspek tertentu, tetapi juga berperan dalam menginternalisasikan nilai-nilai spiritual terutama rasa syukur. Rasa syukur merupakan salah satu indikator dalam perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini yang ditanamkan agar tetap mengingat dan bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa (Putri dkk., 2025). Mengajarkan nilai rasa syukur kepada anak dapat membangun fondasi yang sesuai ketika anak berinteraksi sosial, bersikap terhadap diri sendiri dan orang lain, serta dalam mengelola emosi (Nurlina dkk., 2024).

Penanaman rasa syukur pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan kegiatan yang sesuai dengan cara belajar anak, yakni melalui aktivitas bermain. Dengan bermain, lingkungan belajar akan lebih interaktif dan kreatif sehingga mampu menunjang perkembangan anak secara holistik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain membuat anak akan menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak (Hasanah & Purnama, 2024). Salah satu bentuk implementasi pembelajaran berbasis bermain adalah dengan menggunakan alat peraga edukatif (APE). APE dapat menjadi

sarana yang digunakan untuk bermain karena mengandung nilai pendidikan (edukatif) serta dapat membantu mengembangkan kemampuan anak secara optimal (Sulastris dkk., 2017).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat digunakan untuk mengembangkan aspek nilai agama dan moral anak usia dini. Penelitian Savitri dkk. (2021) menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan untuk menstimulasi perilaku sopan santun anak usia dini. Fadila (2024) mengembangkan permainan ular tangga yang dirancang untuk menstimulasi nilai agama anak usia dini dan menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik belajar anak yang membutuhkan pengalaman konkret dalam memahami nilai-nilai keagamaan. Selain itu (Cinthia dkk., 2022) menemukan bahwa permainan ular tangga dapat membantu anak mengembangkan perilaku moral seperti mengucapkan terima kasih, sabar menunggu giliran, meminta tolong, bersikap jujur, dan mematuhi aturan. Penelitian Mustika & Suyadi (2021) juga turut menemukan bahwa alat permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai positif pada anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media permainan untuk menstimulasi nilai agama dan moral anak usia dini, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh permainan berbasis rasa syukur masih terbatas. Selain itu, belum banyak ditemukan media permainan ular tangga yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi indikator rasa syukur pada anak usia dini. Oleh karena itu, permainan ular tangga petualangan syukur dipandang memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk membantu anak memahami dan membiasakan perilaku syukur melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan ini dirancang untuk membantu anak mengenali, mengungkapkan, dan membiasakan perilaku bersyukur dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan rasa syukur anak kelompok B di POS PAUD Melati Putih.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pengembangan nilai agama dan moral, khususnya pada indikator rasa syukur, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental research*). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap perkembangan rasa syukur pada anak usia dini. Adapun desain penelitian yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu suatu rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian memperoleh perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*). Melalui design tersebut, peneliti dapat membandingkan hasil sebelum dan sesudah untuk mengetahui perubahan yang terjadi sebagai akibat dari penerapan permainan ular tangga.



**Gambar 1.** Tahapan Proses Penelitian

Penelitian dilaksanakan di POS PAUD Melati Putih pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian berjumlah 9 anak yang terdiri atas anak laki-laki dan perempuan berusia 6–7 tahun. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan dari pihak terkait sebelum pelaksanaan penelitian. Selain itu, *informed consent* telah diperoleh dari orang tua atau wali peserta didik sebelum proses pengumpulan data dilakukan. Persetujuan tersebut diberikan setelah orang tua atau wali memperoleh penjelasan mengenai tujuan, prosedur, dan pelaksanaan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi terstruktur. Observasi dilakukan untuk mengukur perkembangan rasa syukur anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Instrumen penelitian disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran PAUD Fase Fondasi (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), serta konsep *gratitude* yang dikemukakan oleh Emmons (2003). Indikator rasa syukur yang digunakan mencakup tiga dimensi utama, yaitu kemampuan mengenali nikmat yang diterima, kemampuan mengucapkan rasa syukur, dan kemampuan menunjukkan perilaku bersyukur dalam kehidupan sehari-hari.

Perlakuan dalam penelitian ini diberikan melalui permainan ular tangga yang dirancang untuk menstimulasi perilaku bersyukur pada anak usia dini. Permainan dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan dengan melibatkan aktivitas yang mendorong anak mengenali, mengungkapkan, dan mempraktikkan rasa syukur melalui berbagai tantangan yang terdapat pada media permainan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran perkembangan rasa syukur anak sebelum dan sesudah perlakuan melalui perhitungan nilai rata-rata, skor minimum, skor maksimum dan persentase capaian perkembangan. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*t-test*) untuk sampel berpasangan (*paired sample t-test*) guna mengetahui perbedaan skor *pretest* dan *posttest* setelah pemberian perlakuan berupa permainan ular tangga. Perhitungan uji-t dilakukan secara manual dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hipotesis penelitian diterima apabila t hitung lebih besar daripada t tabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini disajikan secara sistematis untuk menggambarkan perkembangan rasa syukur anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan ular tangga. ular tangga.

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest* Perkembangan Rasa Syukur Anak

| No. | Nama Anak | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Selisih |
|-----|-----------|----------------|-----------------|---------|
| 1.  | Arfan     | 26             | 31              | 5       |
| 2.  | Faiz      | 31             | 34              | 3       |
| 3.  | Galuh     | 25             | 29              | 4       |
| 4.  | Delisha   | 34             | 35              | 1       |
| 5.  | Syakila   | 34             | 34              | 0       |
| 6.  | Kelvin    | 19             | 24              | 5       |
| 7.  | Azril     | 32             | 35              | 3       |
| 8.  | Rifal     | 31             | 32              | 1       |
| 9.  | Khanza    | 21             | 27              | 6       |

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar anak mengalami peningkatan skor setelah mengikuti permainan ular tangga. Peningkatan tertinggi diperoleh Khanza dengan selisih skor sebesar 6 poin, sedangkan peningkatan terendah diperoleh Delisha dan Rifal dengan peningkatan masing-masing sebesar 1 poin. Sementara itu, Syakila tidak mengalami perubahan skor antara *pretest* dan *posttest*.

Untuk memperoleh gambaran umum mengenai perkembangan rasa syukur anak sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan analisis statistik deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

| Kategori        | N | Rata-rata |
|-----------------|---|-----------|
| <i>Pretest</i>  | 9 | 28,11     |
| <i>Posttest</i> | 9 | 31,22     |

Tabel 2 menunjukkan rata-rata skor perkembangan rasa syukur anak meningkat dari 28,11 pada saat *pretest* menjadi 31,22 pada saat *posttest*. Dengan demikian terdapat peningkatan rata-rata sebesar 3,11 poin setelah anak mengikuti permainan ular tangga.

**Tabel 3.** Rata-rata Skor Indikator

| No. | Indikator                                                   | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Selisih |
|-----|-------------------------------------------------------------|----------------|-----------------|---------|
| 1.  | Menyebutkan hal-hal yang disyukuri                          | 2,67           | 2,89            | 0,22    |
| 2.  | Mengenali makanan, kesehatan, dan lingkungan sebagai nikmat | 2,44           | 2,89            | 0,44    |
| 3.  | Menunjukkan rasa senang terhadap hal yang dimiliki          | 3,11           | 3,33            | 0,22    |
| 4.  | Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan           | 3,00           | 3,33            | 0,33    |
| 5.  | Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan                         | 3,67           | 3,67            | 0       |
| No. | Indikator                                                   | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Selisih |
| 6.  | Mengungkapkan rasa senang dan terima kasih                  | 2,89           | 3,11            | 0,22    |
| 7.  | Menjaga barang milik pribadi dan bersama                    | 2,44           | 3,00            | 0,56    |
| 8.  | Menjaga kebersihan diri dan lingkungan                      | 2,78           | 3,00            | 0,22    |
| 9.  | Berbagi makanan atau mainan                                 | 2,56           | 3,11            | 0,56    |
| 10. | Menghargai bantuan dan perhatian orang lain                 | 2,56           | 2,89            | 0,33    |

Berdasarkan Tabel 3, indikator dengan skor *pretest* tertinggi adalah indikator 5, yaitu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan dengan rata-rata 3,67. Hasil ini menunjukkan bahwa perilaku berdoa telah menjadi kebiasaan yang cukup baik pada anak sebelum perlakuan diberikan.

Selanjutnya, skor *pretest* terendah terdapat pada indikator 2 dan indikator 7 dengan rata-rata 2,44. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali makanan, kesehatan, dan lingkungan sebagai nikmat yang perlu disyukuri serta kemampuan menjaga barang sebagai bentuk rasa syukur masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal.

Pada tahap *posttest*, indikator dengan skor tertinggi tetap diperoleh indikator 5 dengan rata-rata 3,67, diikuti indikator 3 dan indikator 4 yang masing-masing memperoleh rata-rata 3,33. Hasil ini menunjukkan bahwa perilaku berdoa, menunjukkan rasa senang terhadap hal

baik yang dimiliki, dan mengucapkan terima kasih merupakan perilaku syukur yang plaing tampak pada anak setelah perlakuan diberikan.

Adapun peningkatan terbesar terjadi pada indikator 9, yaitu kesediaan berbagi makanan, mainan, atau perlengkapan dengan teman sebagai bentuk rasa syukur atas apa yang dimiliki dengan peningkatan sebesar 0,67 poin. Peningkatan berikutnya terjadi pada indikator 7 yaitu menjaga dan menggunakan barang milik pribadi maupun bersama dengan baik sebagai bentuk rasa syukur dengan peningkatan sebesar 0,56 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat memengaruhi perilaku syukur anak usia dini. Untuk mengetahui signifikansi peningkatan yang terjadi, dilakukan uji *paired sample t-test*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

| Variabel             | Rata-rata | SD    | SE    | t     | df | t table |
|----------------------|-----------|-------|-------|-------|----|---------|
| Pretest-<br>Posttest | 3,11      | 2,088 | 0,696 | 4,469 | 8  | 2,306   |

Tabel 4 menunjukkan perolehan nilai t hitung sebesar 4,469 dan t tabel sebesar 2,306 pada taraf signifikansi 5%. Karena t hitung > t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, permainan Ular Tangga Petualangan Syukur berpengaruh terhadap perkembangan rasa syukur anak usia dini.

### Pembahasan

Permainan Ular Tangga Petualangan Syukur terbukti mampu menjadi media yang mendukung perkembangan rasa syukur anak usia dini. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menyediakan kesempatan bagi anak untuk memfasilitasi proses belajar anak yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Dalam proses bermain, anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai aktivitas yang menuntut mereka mengenali nikmat yang dimiliki, mengungkapkan rasa terima kasih, dan menunjukkan perilaku positif kepada orang lain. Kondisi tersebut menjadikan nilai-nilai yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Mustika dan Suyadi yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini karena anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Mustika & Suyadi, 2021). Temuan serupa juga dikemukakan oleh Juniarti, Hardiyanti, dan Sutisna yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu internalisasi mengembangkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini dengan lebih optimal (Juniarti dkk., 2022).

Perkembangan rasa syukur yang muncul setelah pemberian perlakuan menunjukkan bahwa nilai-nilai agama dan moral dapat ditumbuhkan serta dikembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada anak. Dalam permainan ular tangga Petualangan Syukur, anak tidak hanya melakukan aktivitas melempar dadu dan memindahkan pion, tetapi juga dihadapkan pada berbagai kartu syukur yang berisi tantangan dan pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Melalui kartu tersebut, anak diajak untuk menyebutkan hal-hal yang disyukuri, mengungkapkan pengalaman yang menyenangkan, menunjukkan cara menghargai bantuan orang lain, serta menceritakan bentuk-bentuk perilaku bersyukur yang dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman bermain dengan pengalaman nyata yang mereka alami di lingkungan rumah maupun sekolah. Dengan demikian, anak tidak hanya memahami konsep syukur sebagai

ungkapan verbal berupa ucapan terima kasih, tetapi juga sebagai perilaku yang diwujudkan melalui tindakan nyata, seperti menjaga barang yang dimiliki, berbagi dengan teman, menjaga kebersihan lingkungan, dan menghargai bantuan orang lain. Proses refleksi yang muncul melalui kartu syukur membantu anak membangun pemahaman yang lebih konkret mengenai makna syukur sehingga nilai yang dipelajari tidak berhenti pada tingkat pengetahuan, tetapi mulai terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori bermain sosial yang dinyatakan oleh Mildred Parten, terutama pada tahap *cooperative play* atau bermain kooperatif. Pada tahap ini, anak terlibat dalam aktivitas bermain yang dilakukan secara bersama-sama dengan adanya interaksi, komunikasi, kerja sama, serta tujuan yang ingin dicapai secara kelompok. Selama permainan berlangsung, anak berpartisipasi aktif melalui kegiatan menunggu giliran, berbagi cerita dan pengalaman, mendengarkan teman, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan. Interaksi yang terbentuk selama proses tersebut tidak hanya mendukung perkembangan kemampuan sosial juga komunikasi anak, namun juga membantu mereka memahami serta menerapkan perilaku bersyukur melalui pengalaman belajar yang nyata dan bermakna (Pratiwi, 2017).

Dalam penelitian Meilasari dan Ichsan yang menyatakan bahwa penanaman nilai agama dan moral pada anak usia dini lebih efektif dilakukan melalui penerapan kebiasaan sehari-hari, keteladanan, dan pengalaman langsung dibandingkan dengan pemberian materi melalui verbal semata (Meilasari & Ichsan, 2024). Penelitian Anwar dan Cholimah juga menjelaskan bahwa pengembangan nilai agama dan moral memerlukan strategi yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang mengandung nilai-nilai positif sehingga anak dapat memahami makna perilaku tersebut secara konkret (Anwar & Cholimah, 2023).

Keberhasilan permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi media yang efektif guna mengembangkan nilai karakter seperti rasa syukur pada anak usia dini. Permainan mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi anak untuk beradaptasi secara aktif dalam setiap kegiatan belajar. Selain itu, aturan dan tantangan yang terdapat dalam permainan memungkinkan anak belajar mengenai konsekuensi perilaku, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan kebiasaan positif secara bertahap. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Khairriyah dkk. yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga modifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif (Khairriyah dkk., 2024). Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Fadila yang menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan aspek keagamaan anak karena konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk aktivitas yang lebih konkret dan mudah dipahami (Fadila, 2024).

Dari perspektif perkembangan anak usia dini, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rasa syukur dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terarah. Rasa syukur pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali hal-hal yang baik dalam kehidupannya, tetapi juga kemampuan untuk menunjukkan respons positif terhadap berbagai kebaikan yang diterima. Melalui permainan, anak memperoleh kesempatan untuk berlatih mengekspresikan rasa syukur dalam berbagai bentuk perilaku yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan nilai agama dan moral perlu dilakukan melalui kegiatan yang dekat dengan pengalaman anak

agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penelitian Juhriati dan Rahmi menunjukkan bahwa pembinaan perilaku yang dilakukan secara konsisten dapat membantu anak mengembangkan pemahaman mengenai nilai agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari (Juhriati & Rahmi, 2021).

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran nilai agama dan moral pada anak usia dini, khususnya pada aspek rasa syukur yang masih relatif jarang dijadikan fokus dalam pengembangan media permainan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengembangan perilaku moral dan keagamaan secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengintegrasikan indikator-indikator rasa syukur ke dalam aktivitas permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang dirancang secara terarah dapat menjadi sarana untuk membantu anak memahami dan membiasakan perilaku bersyukur dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Satriani mengemukakan bahwa pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini perlu dilakukan melalui kegiatan yang memberikan pengalaman nyata dan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku yang diharapkan (Satriani, 2023). Selain itu, pendidikan moral pada anak usia dini akan lebih bermakna apabila nilai yang diajarkan diintegrasikan ke dalam aktivitas yang dekat dengan pengalaman anak sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rukiyati dkk., 2023). Dengan demikian, permainan Ular Tangga Petualangan Syukur tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu menanamkan rasa syukur, mendukung pembentukan karakter dan penguatan aspek nilai agama dan moral anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga Petualangan Syukur berpengaruh terhadap perkembangan rasa syukur anak kelompok B di POS PAUD Melati Putih. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata perkembangan rasa syukur anak dari sebelum hingga sesudah pemberian perlakuan, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5%.

Permainan ular tangga Petualangan Syukur yang dimodifikasi dengan kartu syukur mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak dalam mengenali nikmat yang diterima, mengungkapkan rasa syukur, serta menunjukkan perilaku bersyukur dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, permainan Ular Tangga Petualangan Syukur dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan rasa syukur sebagai bagian dari aspek nilai agama dan moral pada anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N. A. O., & Cholimah, N. (2023). Strategi penanaman nilai agama dan moral di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7649–7660. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4759>
- Cinthia, C., Fakhrana, A., Aini, L., Ritonga, E. R., & Khadijah. (2022). Pengembangan permainan ular tangga dalam mengembangkan moral AUD di TK Bina Anaprasa Kencana. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 886–892. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4611>
- Emmons, R. A., McCullough, M. E., & Tsang, J. (2003). The assessment of gratitude. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Positive psychological assessment: A handbook of*

- models and measures* (pp. 327–341). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10612-021>
- Fadila, S. N. (2024). Pengembangan permainan ular tangga dalam mengembangkan nilai agama anak usia dini. *Journal of Early Childhood Education*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.15408/jece.v6i1.40857>
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran bermain dalam optimalisasi pembelajaran anak usia dini: Studi kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(2), 171–182. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v11i2.26462>
- Juhriati, I., & Rahmi, A. (2021). Implementasi nilai agama dan moral melalui metode esensi pembinaan perilaku pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1070–1076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1147>
- Juniarti, Y., Hardiyanti, W. E., & Sutisna, I. (2022). Using Smart Apps Creator to internalize religious and moral values of children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7273–7282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3619>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022, February 4). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Khairriyah, A., Amanda, T. D., Putri, I. A., & Siregar, M. (2024). Persepsi guru terhadap permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 10(1), 11–19. <https://doi.org/10.29062/seling.v10i1.2140>
- Madyawati, L., Marhumah, M., & Rafiq, A. (2021). Urgensi nilai agama pada moral anak di era Society 5.0. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(2), 132–143. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah.jaip.2021.vol18\(2\).6781](https://doi.org/10.25299/al-hikmah.jaip.2021.vol18(2).6781)
- Meilasari, D., & Ichsan, I. (2024). Metode penanaman nilai agama dan moral pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 789–795. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.3820>
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh alat permainan edukatif kartu bergambar terhadap moral dan agama anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Nurlina, N., Halima, H., Selman, H., Muallimah, M., Usman, U., & Amalia, W. O. S. (2024). Integrasi nilai-nilai religius dalam pendidikan karakter anak usia dini. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(10), 252–260. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i10.5253>
- Putri, D. I., Handayani, F. F., & Rohmah, N. (2025). Representasi nilai syukur dalam film animasi Nussa dan Rara untuk anak usia dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 147–160. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v4i2.1727>
- Rukiyati, R., Siswoyo, D., & Hendrowibowo, L. (2023). Pendidikan nilai-nilai moral anak usia dini di taman kanak-kanak berbasis Islam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4709–4721. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4680>
- Satriani, S. (2023). Nilai agama dan moral untuk anak usia 4–6 tahun: Analisis kebijakan terbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5418–5426. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4979>



- Savitri, I. G. A. P., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2021). Menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini melalui media permainan ular tangga. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.38359>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM pembuatan alat permainan edukatif (APE) ramah anak bagi guru PAUD di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84–91. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>