



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN
AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TAMAN
KANAK-KANAK TAHFIZ ASH SHOBAR
DESA SUNGAI PINANG**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

TUTI HELFI

NIM: 12010926156

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2024 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN
AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TAMAN
KANAK-KANAK TAHFIZ ASH SHOBAR
DESA SUNGAI PINANG**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

TUTI HELFI

NIM: 12010926156

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2024 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Moral Dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”**. Yang disusun oleh Tuti Helfi NIM 12010926156 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Dzulhijjah 1445 H

28 Juni 2024 M

Menyetujui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Heldaanita, M.Pd
NIP. 199307052019082001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Tuti Helfi NIM 12010926156 telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 09 Juli 2024 M / 3 Muharram 1446 H . Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 09 Juli 2024 M

3 Muharram 1446 H

Mengesahkan

Sidang Munaqosyah

Penguji I

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II

Indah Wati, M.Pd.E

Penguji III

Nurhayati, M.Pd.

Penguji IV

Dr. Zuhairansyah Arifin, M.A

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tuti Helfi
 Nim : 12010926156
 Tempat / tanggal lahir : Kebun Tinggi/ 18 maret 2001
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang

Menyatakan dengan sebenar-sebenarnya bahwa :

1. Penulisan skripsi dengan judu sebagaimana di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya ilmiah saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu, skripsi saya ini saya menyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 03 juli 2024

Yang membuat pernyataan



Tuti Helfi
 12010926156

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala. Berkat limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad Shallahu Alaihi Wa Sallam yang telah menuntun manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh penerangan.

Atas nikmat yang diberikan Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar**”, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Selain itu, penulis banyak mendapatkan bimbingan, nasehat, masukan, arahan, bantuan dan hal lainnya dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya terutama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekaligus untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda **Lamsudin** dan Ibunda **Fatima Sauri** yang telah berjasa mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang serta mendo'akan penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini, berkat kasih sayang dan dukungan moril serta materil dari merekalah peneliti bisa menyelesaikan studi ini.

Selain itu penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag . Wakil Rektor II Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd dan Wakil Rektor III Edi erwan, S.Pt.,M.Sc.,Ph.D. sebagai pimpinan yang telah memberikan kebijakan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. H. Kadar, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr.H. Zarkasih, M.Ag. selaku wakil dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd. selaku wakil dekan II Bidang Administrasi Umum, perencanaan dan keuangan.dan Dr. Amirah Diniaty, MPd kons. Selaku wakil dekan III Bidang Administrasi dan kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf karyawan/i yang telah mempermudah segala urusan penulis.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah, Nurkamelia Mukhtar, AH, M. Pd. Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Syarif Kasim Riau, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini ini.

4. Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag, Dosen Penasehat Akademik (PA) penulis yang telah membimbing penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

5. Heldanita, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama di bangku perkuliahan.

7. Seluruh Bapak dan Ibu guru mulai dari, SD, SMP, dan SMA yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuan dan mendidik.

8. Terkhusus untuk keluarga tercinta Meki Diandri (abang), Syahrul Hidayah (adik), yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi selama kuliah dan dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu karyawan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan bantuan dan pelayanan sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bantuan dan pelayanan sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.

10. Keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan semangat dan do'a.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

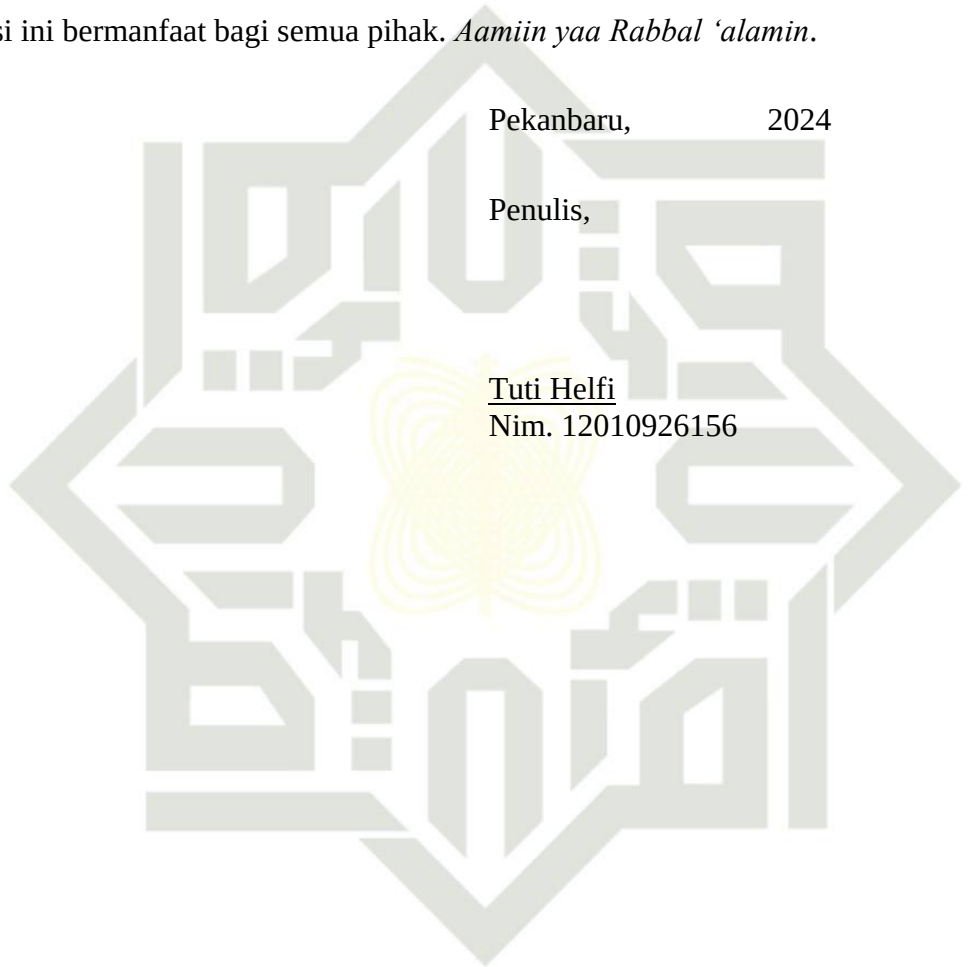
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis berdo'a semoga semua bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala dari Allah *Subhanahu wa Ta'ala* dan tercatat sebagai amal jariah di sisi-Nya. Akhirnya, kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* jualah kita berserah diri dan memohon ampunan serta pertolongan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin yaa Rabbal 'alamin*.

Pekanbaru, 2024

Penulis,

Tuti Helfi
Nim. 12010926156



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini. Shalawat serta salam senantiasa dituturkan kepada baginda nabi Muhammad sholallahu ‘alaihi wassalam. Tiada daya dan upaya kecuali hanya dengan pertolongannya.

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yakni Ayahanda Lamsudin dan Ibunda Fatima Sauri yang dalam sujudnya tiada henti mendoakan, yang selalu memberikan cinta yang tulus dan dukungan yang tak pernah putus. Beserta abang meki diandri dan adik Syahrul Hidayah yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti. Semoga persembahan kecil ini bisa menjadi kebanggaan bagi kita semua.

Teruntuk teman-teman PIAUD A angkatan 2020 terima kasih telah memberikan kesan yang begitu baik dan memahami perjalanan perkuliahan yang begitu singkat, semoga kita mampu mencapai mimpi dan kesuksesan yang kita idamkan sejak dulu, Amin.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Tuti Hefli, (2024): pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya variasi penggunaan alat permainan sebagai media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ular tangga sebagai alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini dan mengetahui kelayakan ular tangga sebagai alat permainan edukatif dalam perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan objeknya menstimulasi nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun. Dengan sampel 10 orang anak. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D) yang mengambil pengembangan Borg and Gall. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian adalah menggunakan data yang diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli media dan menggunakan statistik pengukuran skala likert. Berdasarkan dari hasil penelitian, rata-rata penilaian validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 81,25% penilaian ahli media mendapatkan persentase 97,9%, penilaian guru mendapatkan persentase 89,2% sehingga penilaian validator dikategorikan “sangat layak”. Dan dalam uji coba produk memperoleh hasil kegiatan (pre-test) 52,8% sedangkan pada kegiatan (post-test) sebesar 92,8% dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 40%, sehingga dapat disimpulkan produk hasil pengembangan alat permainan edukatif (APE) ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar layak untuk di gunakan.

Kata kunci : *alat permainan edukatif, kemampuan nilai moral dan agama, anak usia dini.*

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Tuti Helfi (2024): Developing Snakes and Ladders Educational Game Tool in Stimulating Moral and Religious Ability of 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Tahfiz Ash Shobar, Sungai Pinang Village, Tambang District, Kampar Regency

This research was instigated with the lack of variation in the use of game tools as interesting learning media. This research aimed at developing Snakes and Ladders as an educational game tool in stimulating early childhood moral and religious values development, and finding out the appropriateness of Snakes and Ladders as an educational game tool in stimulating early childhood moral and religious values development. The subjects of this research were 5-6 years old children, and the object was stimulating moral and religious values of 5-6 years old children. The samples were 10 children. It was Research and Development (R&D) adopting Borg and Gall development. Questionnaire, observation, and documentation were the instruments of collecting data. The technique of analyzing data was using data obtained from validator input at validation stage and media expert input, and using Likert scale measurement statistics. Based on the research findings, the mean score of material expert validator showed the appropriateness percentage 81.25%, the percentage of media expert assessment was 97.9%, and the percentage of teacher assessment was 89.2%, so validator assessment was on very appropriate category. In product test, the activity (pretest) result was 52.8%, and the activity (posttest) result was 92.8%. Therefore, there was an increase 40% so it could be concluded that the development result product of Snakes and Ladders educational game tool in stimulating moral and religious values ability of 5-6 years old children at Kindergarten of Tahfiz Ash Shobar, Sungai Pinang Village, Tambang District, Kampar Regency was appropriate to be used.

Keywords: Educational Game Tool, Moral and Religious Values Ability, Early Childhood

UIN SUSKA RIAU

ملخص

توتي هيلفي، (٢٠٢٤): تطوير أدوات لعبة السلم والثعبان التعليمية لتحفيز القدرات الأخلاقية والدينية لدى الأطفال الصغار بعمر ٥-٦ سنوات في روضة أطفال الصبر لتحفيظ القرآن في قرية سونجاي فينانج بمديرية تامبانج لمنطقة كامبار

خلفية هذا البحث هي عدم وجود تنوع في استخدام أدوات اللعبة كوسيلة تعليمية مثيرة للاهتمام. يهدف هذا البحث إلى تطوير لعبة السلم والثعبان التعليمية كأداة ألعاب تعليمية لتحفيز تطور القيم الأخلاقية والدينية لدى الأطفال ومعرفة مدى ملائمة لعبة السلم والثعبان التعليمية كأداة ألعاب تعليمية لتحفيز تطور القيم الأخلاقية والدينية لدى الأطفال. وأفراد البحث أطفال تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات، وموضوعه تحفيز القيم الأخلاقية والدينية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات. وعدد عينة البحث ١٠ أطفال. وهذا البحث هو بحث تطوري يأخذ في الاعتبار تطوير بورغ وجال. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي استبيان وملاحظة وتوثيق. وتقنية تحليل البيانات باستخدام البيانات التي تم الحصول عليها من مدخلات المدقق في مرحلة التحقق، ومدخلات خبراء الإعلام واستخدام إحصائيات قياس مقياس ليكرت. بناءً على نتائج البحث، حصلت تقييمات خبراء المواد في المتوسط على نسبة جدوى ٨١,٢٥٪، وتقييمات خبراء الإعلام على نسبة ٩٧,٩٪، وتقييمات المعلمين على نسبة ٨٩,٢٪، لذلك تم تصنيف تقييم المدقق على أنه "مجدي جداً". وفي تجربة المنتج كانت نتائج الاختبار القبلي ٥٢,٨٪، بينما في الاختبار البعدي كانت ٩٢,٨٪، وبذلك كانت هناك زيادة قدرها ٤٠٪، لذلك يمكن استنتاج أن منتج تطوير أدوات الألعاب التعليمية لتحفيز القدرات الأخلاقية والدينية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال الصبر لتحفيظ القرآن في قرية سونجاي فينانج بمديرية تامبانج لمنطقة كامبار مناسب للاستخدام.

الكلمات الأساسية: أدوات اللعبة التعليمية، القدرات الأخلاقية والدينية، الأطفال



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Alasan Memilih Judul	4
C. Penegasan Istilah.....	5
D. Permasalahan.....	5
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Masalah.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	8
B. Pengertian Permainan Ular Tangga	11
C. Perkembangan Nilai Moral Dan Agama	16
D. Spesifik Produk	22
E. Kerangka Berfikir.....	28
F. Penelitian Terdahulu	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	32
C. Waktu Dan Lokasi Penelitian.....	37
D. Subjek Dan Objek Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan.....	47
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	47
B. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk.....	49
C. Hasil Pengujian Tahap I.....	59
D. Revisi Produk.....	61
E. Hasil Pengujian Tahap II.....	62



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

F. Pembahasan.....	66
G. Kelebihan Dan Kekurangan	76
PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR KEPUSTAKAAN	79
LAMPIRAN	83



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Kriteria Ahli Media dan Ahli Materi	36
Tabel III. 2 Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi	36
Tabel III. 3 Indikator Observasi	40
Tabel III. 4 Alternatif jawaban dan skor kuesioner (angket)	40
Tabel III. 5 Indikator Angket Penelitian	41
Tabel III. 6 Instrument Penelitian	42
Tabel III. 7 Dokumentasi Pengumpulan Data.....	43
Tabel III. 8 Skala Likert	44
Tabel III. 9 Kriteria kelayakan hasil validasi	44
Tabel III. 10 Kriteria Hasil Observasi.....	46
Tabel IV. 1 Nama-nama guru TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang.....	47
Tabel IV. 2 Hasil penilaian validasi ahli materi.....	59
Tabel IV. 3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	60
Tabel IV. 4 Penilaian Guru dan Kepala Sekolah	62
Tabel IV. 5 Hasil uji coba produk.....	64
Tabel IV. 6 Hasil uji coba produk post-test	65
Tabel IV. 7 Hasil pre-test dan post-test.....	66

UIN SUSKA RIAU

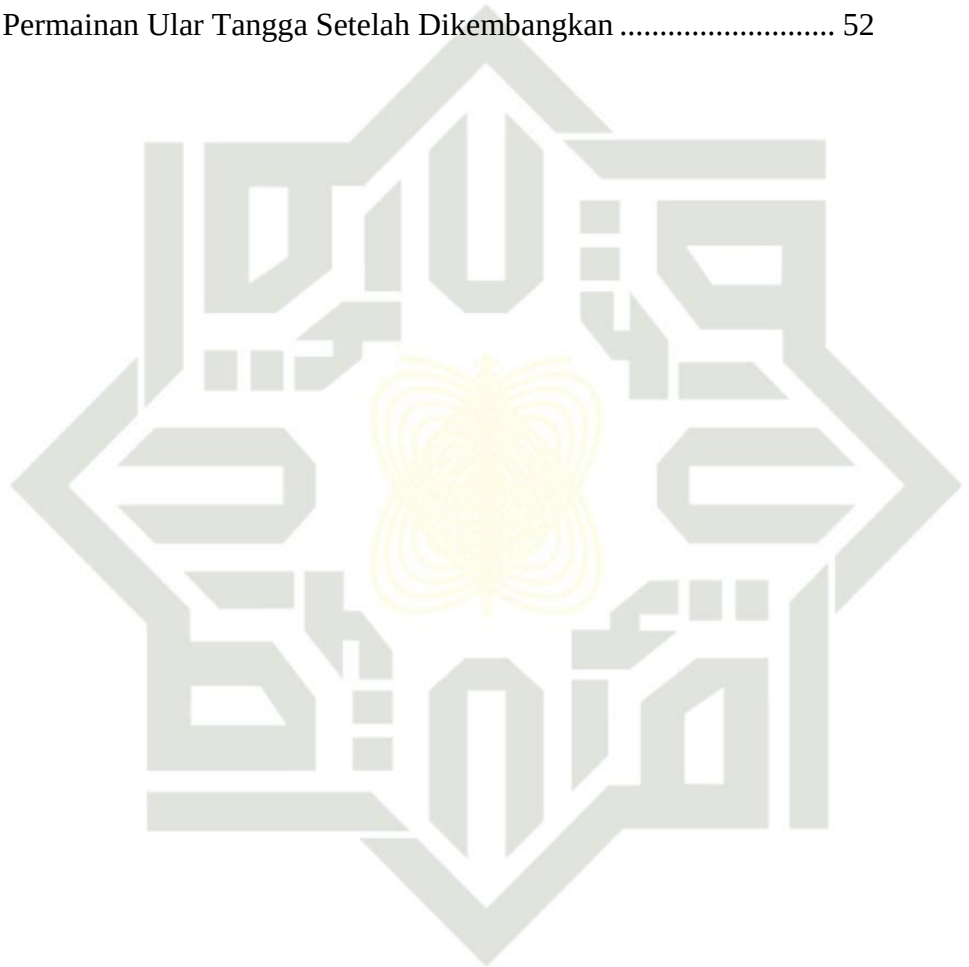


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 Langkah-langkah penggunaan Metode Reseach and Development (R&D)	34
Gambar IV. 1 Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan	51
Gambar IV. 2 Permainan Ular Tangga Setelah Dikembangkan	52



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman milenial saat ini perkembangan nilai agama dan moral sangat penting untuk diberikan kepada anak. Karena, banyak ditemukan kasus-kasus anak usia dini sudah mulai meniru ujaran kebencian, berbicara kurang sopan, senang meniru adengan kekerasan, bahkan meniru perilaku orang dewasa yang belum semestinya dilakukan anak-anak berdasarkan informasi dari media cetak maupun media elektronik.¹ Dengan meluasnya penggunaan internet juga tidak mengenal batasan umur. Seringkali banyaknya anak-anak yang masih sangat muda di sekitar kita yang sudah dikenalkan dengan perangkat internet. Sehingga dengan kemajuan teknologi dan penggunaan gadget, banyak anak-anak yang kecanduan sehingga tidak memperdulikan orang-orang di sekitar, bahkan perkembangan nilai moral dan agama banyak yang belum berkembang seperti tingkah laku anak yang kurang sopan, pemahaman anak tentang agama masih kurang.

Nilai moral dan agama bukan hanya berkaitan dengan masalah perilaku, namun beberapa pengetahuan dapat diajarkan kepada anak seperti mengajarkan huruf hijaiyah, mengajarkan anak membaca surat-surat pendek, doa dan hadist, menganjarkan sopan santun, menganjarkan anak berbuat baik dengan saling tolong-menolong, memberikan pemahaman kepada anak untuk mengetahui hari besar agama. sehingga nantinya anak dapat mengetahui bahwa moral dan agama itu penting diketahui sejak usia dini.

Maka perlu bagi guru dan orang tua untuk mencari solusi bagaimana menjadikan objek permainan itu menyenangkan bagi anak usia dini, sehingga mereka terselematkan dari permainan teknologi yang ada pada saat ini. Arena yang sempit dapat dijadikan sebagai suatu tempat bermain bagi anak-anak sehingga menjadi kesenangan yang dapat menjadikan mereka betah dengannya.

¹ Sharip,dkk. (2022) Pengembangan Bahan Ajar Maket Untuk Meningkatkan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 6 Tahun. *Jurnal Basicedu* vol6/4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Allah s.w.t berfirman dalam surah al-‘Ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِیَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ ﴿٦٤﴾

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.

Ayat di atas menjelaskan menurut jalalain Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main) sedangkan amal-amal takarrub termasuk perkara akhirat karena buahnya akan dipetik di akhirat nanti. (Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan) lafal al-hayawan artinya kehidupan (kalau mereka mengetahui) hal tersebut, niscaya mereka tidak akan memilih perkara duniawi dan meninggalkan perkara akhirat. bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekadar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara.² Dalam mencari permainan harus megarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas bahwa “kampung akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak usia dini semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.

Permainan anak-anak sangatlah beragam jenis dan macamannya. Diantaranya peneliti memilih salah satu permainan tradisional seperti permainan ular tangga. Permainan ular tangga juga bisa untuk kesehatan tubuh dan ketangkasan otak. Serta dengan anak bermain permainan ini bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama perkembangan nilai moral dan agamanya.

² Khadijah & Sitompul, L.S. (2020). Permainan Anak Usia Dini Dalam Perpekstif Islam. MUKADIMAH: jurnal Pendidikan, Sejarah, dan ilmu-ilmu Sosial, 4(2)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melsi berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih juga berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.³ Permainan ular tangga dimodifikasi dan dikembangkan terbuat dari daun pandan. Terdapat 35 kotak dan juga gambar yang dapat menarik perhatian anak, menggunakan angka arab serta mencantumkan beberapa nilai diantaranya 3 sifat tercela yang ditandai dengan ular dan 3 sifat terpuji yang ditandai dengan tangga. Media permainan ular tangga ini juga bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama perkembangan nilai moral dan agama.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang terdapat dalam Permendikbudristek No 7 Tahun 2022 sudah tercantum tentang perkembangan nilai moral dan agama pada anak usia dini.⁴

Adapun isi dari Permendikbudristek No 7 Tahun 2022 adalah nilai moral dan agama yang dimaksud meliputi :

“Mengetahui dan percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengetahui ajaran pokok agama, dan menunjukkan sikap menyayangi dirinya, sesama manusia serta alam sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa melalui partisipasi aktif dalam merawat diri dan lingkungannya”

Dari studi pendahuluan yang dilaksanakan di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar pada tanggal 08 Februari tahun 2024, sejalan dengan STPPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) tentang aspek perkembangan nilai moral dan agama maka dapat dijelaskan secara keseluruhan perkembangan nilai moral dan agama anak belum sesuai dengan perkembangan yang

³ Setiawati, Desri, & Solihatulmilah. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1).

⁴ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi No 7 Tahun 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seharusnya, kenyataan di lapangan kebanyakan anak memiliki tingkah laku yang kurang sopan, kurang bertanggung jawab, kurangnya pemahaman anak tentang dasar agama seperti membaca surat-surat pendek ketika anak di suruh sama gurunya membaca secara bersama anak tersebut membaca dengan lancar sedangkan ketika gurunya menyuruh membaca secara sendiri anak tersebut tidak bisa mengulangi lagi bacaan yang sudah beliau baca, selain itu Media atau metode yang diajarkan guru belum tepat digunakan terhadap perkembangan nilai moral agama anak, dan Fasilitas permainannya kurang memadai untuk perkembangan nilai moral dan agama anak.⁵

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar**”

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”, sebagai berikut:

1. Mengembangkan alat permainan edukatif ular tangga agar anak lebih tertarik dan bersemangat saat belajar.
2. Pemanfaatan bahan alam.
3. Permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai hal baru bagi anak dalam mengembangkan kemampuan nilai moral dan agama anak.

⁵ Observasi. 2024, februari, 8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Dari segi dana, waktu dan tenaga oleh penulis dirasa mampu untuk memenuhinya.

C. Penegasan Istilah

Peneliti akan menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan untuk menghindari kesalahan penafsiran. Berikut penjelasan secara rinci mengenai istilah yang digunakan:

Permianan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular.⁶

1. Moral adalah suatu tuntutan perilaku yang baik yang dimiliki individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap, dan tingkah laku.⁷
2. Nilai agama adalah Segala bentuk perilaku ataupun tindakan yang harus dikerjakan oleh seseorang merupakan arahan dari sistem agama yang dianutnya.⁸

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah
 - a) Nilai moral dan agama berkembang kurang baik
 - b) Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menstimulasi nilai moral dan agama anak
 - c) Kegiatan permainannya kurang mendorong nilai moral dan agama anak
2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas,`

⁶ Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 69

⁷ Ananda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 21

⁸ Nurma, N., & Purnama, S. (2022). Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di Tk Harapan Bunda Woyla Barat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya menstimulasi perkembangan nilai moral dan agama dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga usia 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana kelayakan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga dalam menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui kelayakan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga dalam menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam hal-hal berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara umum diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan anak usia dini khususnya pada perkembangan kemampuan nilai moral dan agama anak Usia 5-6 Tahun.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Bagi Guru untuk dapat mempermudah guru dalam pengenalan nilai moral dan agama pada anak, sebagai alat bantu dan alternatif alat

permainan edukatif untuk pengenalan nilai moral dan agama, sebagai ajakan untuk lebih mengembangkan alat permainan edukatif yang lebih variatif untuk anak, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan alat permainan edukatif guna meminimalisir kebosanan dalam pembelajaran

b) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan contoh bentuk peningkatan yang berbasis sekolah dalam meningkatkan kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini, guna meningkatkan mutu atau kualitas sekolah

c) Bagi Anak

manfaat penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan agama anak dan sebagai motivasi anak agar lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dapat dikembangkan lebih lanjut serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan edukatif

1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.⁹

Menurut Iffah alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar. Alat ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk permainan, karena dasarnya anak memang berada dalam masa bermain, maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya.¹⁰

Khasanah mengemukakan bahwa Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memiliki banyak ragam yang dapat digunakan anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.¹¹

Dari kutipan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala permainan yang di desain

⁹ Tri Ayu Lestari Natsir. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press, hal 27

¹⁰ Iffah, Nur. (2014). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Intelegensi Anak Tk. *Jurnal Lecturer Repository*.

¹¹ Khasanah, Ismatul, Dkk. 2016. Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape). Semarang: Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vo 4, hal 27

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedemikian rupa dengan mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan serta dapat mengedukasi anak usia dini guna menunjang aspek perkembangan pada anak. Rentang usia anak TK menjadi pertimbangan yang cermat ketika merancang alat permainan edukatif untuk anak. Alat permainan edukatif anak usia 4-5 dan 5-6 tahun tentunya berbeda satu sama lain.

2. Karakteristik Penggunaan Alat Permainan Edukatif

APE untuk anak biasanya dapat dikategorikan dalam beberapa kriteria yaitu alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat main sosial, alat main motorik kasar, menurut Bronson B Martha, secara lebih rinci kriteria tersebut adalah sebagai berikut biasanya mencakup alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat bermain sosial, alat main motorik kasar.

¹²Adapun rinciannya, sebagai berikut:

- a. Alat main eksplorasi merupakan peralatan dan bahan main yang dapat membantu peserta didik menemukan pengalaman dan hal baru. Alat dan bahan ini mencakup alat dan bahan bermain pembangunan, sains, bahan alam dan sebagainya. Contoh: permainan ular tangga.
- b. Alat main sensorimotor merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menstimulasi panca indera dan gerakan. Contoh : permainan ular tangga.
- c. Alat main sosial merupakan alat dan bahan main yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Alat dan bahan main ini merangsang peserta didik untuk berimajinasi tentang dirinya, bermain peran dengan orang lain, kejadian di sekitar, mengenal profesi, dan lainnya, contohnya permainan ular tangga.

¹² Ibid, hal.32.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Alat main motorik kasar merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Alat main motorik kasar ini dapat berupa permainan ular tangga.

3. Prinsip – prinsip Pengembangan APE

Dalam pengembangan alat ermainan edukatif, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pengembang supaya alat permainan yang dihasilkan dapat berfungsi dengan optimal.¹³

a. Prinsip Bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan edukatif hendaknya tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia

b. Prinsip Bentuk

Bahan alat permainan edukatif sebaiknya dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan

c. Prinsip Warna

Dalam pemilihan warna untuk alat permainan edukatif sebaiknya di pilih warna-warna yang cerah, seperti merah, kuning, hijau, dan biru.

d. Prinsip Manfaat

Alat permainan edukatif yang dikembangkan harus memiliki banyak manfaat bagi anak, terutama dalam memnstimulasi berbagai kecerdasannya.

e. Prinsip Kebutuhan

Dalam pengembangan alat permainan edukatif hendaknya disesuaikan dengan usia, minat, dan kebutuhan anak.

¹³ Sigit purnama, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Rosda,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Pengertian Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan

Menurut Sigit, permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela, tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar, dan bukan suatu kewajiban.¹⁴

Menurut Pupung Puspa permainan adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.¹⁵

Menurut piaget dalam bukunya rita Kurnia permainan adalah sebagai suatu media yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif pada anak-anak.¹⁶

Menurut Fadlilah permainan adalah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak.¹⁷

Berdasarkan dari beberapa kutipan di atas dapat di simpulkan bahwa permainan adalah hal yang tidak lepas dari kehidupan anak-anak, dimana kegiatan yang begitu menyenangkan bagi anak tanpa ada paksaan. Namun untuk anak usia dini harus memiliki alat permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

2. Manfaat Bermain

Menurut rita kurnia dalam bukunya aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi dan nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa

¹⁴ Ibid, hal.5

¹⁵ Pupung puspa, Anik Lestarinirum. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit Adjie Media Nusantara, hal 4

¹⁶ Rita kurnia. 2020. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Penerbit universitas riau press, hal 1

¹⁷ Fadillah. 2021. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, hal 8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu: ¹⁸

- a) Bagi perkembangan fisik, Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar, dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi (tangan, kaki, dan mata).
- c) Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian, dengan bermain anak dapat melepaskan ketenangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
- d) Bagi perkembangan aspek kognitif, dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- e) Bagi perkembangan alat penginderaan, aspek penginderaan (Penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- f) Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu alamiah pada diri anak.
- g) Sebagai media intervensi, bermain dapat melatih konsentrasi pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep warna, bentuk, dan lain-lain.

3. Pengertian ular tangga

Menurut Alamsyah dalam bukunya mengemukakan bahwa Ular Tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-

¹⁸ Ibid, Rita Kurnia, hal 49.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.¹⁹

Menurut Rita Kurniah, dalam jurnalnya permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.²⁰

Menurut kutipan di atas dapat di simpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

a. permainan ular tangga

Menurut Ratnaningsih manfaat media permainan ular tangga yaitu :²¹

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Mengenal kalah dan menang.
- 5) Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
- 6) Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu :

¹⁹ Alamsyah said dan Andi Budimanjaya. (2015). *9 Strategi Mengajar Multiple Intelligence Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenada Media Group), hal 240

²⁰ Ria kurnia, (2014) Media Ular Tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini (*Cakrawala dini*: vol, 5. No 2)

²¹ Ratnaningsih. N. N. 2014. "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro". Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Kelebihan

- a) Pada permainan ini mampu melatih kesabaran anak karena mengantri menunggu giliran
- b) Melatih kognitif anak saat menjumlahkan mata dadu dan menjumlahkan pertanyaan yang ada di kotak permainan
- c) Melatih kerjasama
- d) Memotivasi anak agar terus semangat dalam belajar
- e) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan guru
- f) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- g) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- h) Anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- i) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan Full colour
- j) Media ini tidak hanya mengembangkan nilai moral dan agama saja namun bisa mengembangkan ke enam aspek perkembangan anak usia dini

2. Kekurangan

- a) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- d) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Cara meminimalisir kekurangan
 - a) Sebagai guru harus kreatif dan pintar dalam menyiapkan materi dalam permainan ular tangga ini
 - b) Sebagai guru harus kreatif dalam menciptakan media permainan agar anak penasaran dan ingin terus memainkannya
 - c) Tidak perlu membuat peraturan yang rumit, buatlah peraturan yang mudah agar anak dapat memahami peraturan permainan
 - d) Dalam hal ini guru harus menjelaskan kepada anak aturan dan langkah-langkah permainan secara jelas kepada anak untuk menghindari keributan saat memainkannya.

b. Aturan Dan Langkah-Langkah Bermain Ular Tangga

- 1) Siapkan media permainan yaitu papan permainan ular tangga dan roda putar
- 2) Semua pemain berada pada petak yang bertuliskan start
- 3) Anak sebelum bermain berdoa terlebih dahulu
- 4) Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang memutar roda berputar dengan nilai tertinggi maka pemain akan maju pertama
- 5) Pemain akan melompat sesuai dengan angka hasil roda berputar
- 6) Angka tertinggi pada roda berputar adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada putarannya maka pemain tersebut mendapat giliran memutar roda berputar satu kali lagi dan pemain maju sesuai angka perolehan terakhir
- 7) Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka
- 8) Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular maka pemain turun di ekor ular

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 9) Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak seperti menyebutkan nama-nama malaikat. Jika benar maka pemain berhak mendapatkan giliran 2x.
- 10) Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish

C. Perkembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini

1. Perkembangan Nilai Moral anak usia dini

Nilai berasal dari bahasa Inggris *Value*, bahasa Latin *Valere* dan bahasa Prancis Kuno *Valoir* yang berarti harga. Akan tetapi jika kata tersebut dikaitkan dengan suatu objek atau dipersepsi dari suatu sudut pandang tertentu, maka harga yang terkandung didalamnya memiliki penilaian yang berbeda-beda.²²

Istilah moral berasal dari bahasa latin “*mores*” yang berarti adalah adat kebiasaan. Dalam bahasa Indonesia, moral diterjemahkan dengan arti susila. Yang dimaksud dengan moral adalah sesuai dengan ide-ide yang umum yang diterima tentang perilaku manusia, mana yang baik dan mana yang buruk.²³

Perkembangan moral sebuah perubahan yang berkaitan dengan aturan mengenai apa yang seharusnya dilakukan dalam berinteraksi kepada sesama manusia dengan menjunjung tinggi nilai kebaikan selama menjalani hidup.²⁴

menurut Hurlock, moral merupakan perilaku moral yang sesuai dengan ukuran moral yang berada dalam kelompok sosial tertentu. Moral sendiri berarti tata cara, kebiasaan dan adat. Perilaku moral

²² Halimatussa'diyah. (2020). *Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Multikultural* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, hal 9).

²³ Heri gunawan. (2014). *Pendidikan karakter konsep dan implementasi*, ALFABETA, hal 13

²⁴ Rahman, Kencana, NurFaizah. (2020). *Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini: panduan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan praktisi PAUD*. Edu Publisher, hal 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikendalikan melalui konsep-konsep moral atau peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya.²⁵

Menurut Kohlberg dalam bukunya Sjarkawi menyatakan bahwa moral adalah faktor penentu yang melahirkan perilaku moral. Oleh karena itu, untuk menemukan perilaku moral yang sebenarnya dapat ditelusuri melalui pertimbangannya.²⁶

Dari kutipan diatas dapat di simpulkan bahwa nilai moral adalah perbuatan baik yang harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga manusia yang selama hidupnya melakukan perbuatan yang baik maka ia berhak mendapatkan julukan manusia yang bermoral.

2. Perkembangan nilai agama anak usia ini

Secara etimologis kata “agama” berasal dari bahasa Sanskrit, yaitu yang tersusun dari dua kata, a =tidak dan gam = pergi. Jadi agama artinya adalah tidak pergi, tetap di tempat, diwarisi secara turun temurun. Menurut Nasution dalam bukunya Nurhasanah menyatakan bahwa agama mengandung arti ikatan yang harus dipegang dan dipenuhi manusia.²⁷ Ikatan yang dimaksud berasal dari salah satu kekuatan yang lebih tinggi daripada manusia sebagai kekuatan gaib yang tidak dapat ditangkap dengan panca indera, namun mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia sehari-hari.

Menurut Otib Satibi agama adalah aturan dan wahyu Tuhan yang sengaja diturunkan agar manusia teratur, damai, sejahtera, bermatabat, dan bahagia baik di dunia maupun di akhirat.²⁸

Menurut Emile Durkheim yang dikutip oleh Imam Nurjannah agama adalah suatu sistem yang terpadu yang terdiri atas kepercayaan dan Pratik yang berhubungan dengan hal yang suci dan menyatukan

²⁵ Putra Andi Widhia. (2020). *Membangun Moral Dan Etika Siswa Sekolah Dasar* (Nadiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, hal 3).

²⁶ Sjarkawi. (2009). *Pembentukan kepribadian anak peran moral intelektual, emosional, dan social sebagai wujud integritas membangun jati diri*. PT Bumi Aksara, hal 39

²⁷ Nurhasanah Bakhtiar. (2012). *Pendidikan agama islam untuk perguruan tinggi umum*. Universitas Riau, hal 1

²⁸ Otib Satibi Hidayat. (2015). *Metode pengembangan moral dan nilai-nilai agama*. Universitas terbuka, hal 9.4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

semua penganutnya dalam suatu komunitas moral yang dinamakan umat.²⁹

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat di simpulkan bahwa perilaku keagamaan adalah suatu pola penghayatan kesadaran seseorang tentang keyakinannya terhadap adanya tuhan yang diwujudkan dalam pemahaman akan nilai-nilai agama yang dianutnya, dalam memenuhi perintah dan menjauhi larangan agama dengan keikhlasan hati serta dengan jiwa dan raga.

3. Penanaman Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini

Ada beberapa cara penanaman nilai agama dan moral bagi anak usia dini diantara lain:³⁰

a. Mengenalkan Tuhan

Anak butuh penjelasan nyata terkait Tuhan. Sedangkan anak belum mengetahui Tuhan secara nyata. Pendidik dapat memanfaatkan beberapa cara mengenalkan Tuhan kepada anak khususnya melalui bermain. Pendidik menjelaskan dan mengajukan pertanyaan pada anak dalam aktivitas alam atau karyawisata guna mengenalkan ciptaan Tuhan, pendidik menceritakan sifat dan nama Tuhan, pendidik berdoa ketika akan memulai atau mengakhiri kegiatan, menyarankan untuk terus mengungkapkan rasa syukur pada Tuhan atas rizki, bersabar atas musibah.

b. Mengenalkan Ibadah

Anak diperkenalkan ibadah dimulai dari mendasar, khususnya kebersihan lingkungan dan kebersihan diri ketika akan

²⁹ Imah Nurjannah. (2018). Perbedaan perkembangan moral dan agama pada anak usia dini 5-6 tahun di tk islam dan umum kecamatan cipayung. *Jurnal pendidikan PAUD*, vol 03/1

³⁰ Dadan Suryana. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini : Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenadamedia, hal 60-61).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melaksanakan ibadah. Kemudian mengenalkan ibadah yang dijalankan umat islam.

- c. Menanamkan akhlak mulia

Penanaman akhlak mulia dilakukan dengan membiasakan diri berdo'a sebelum melakukan pekerjaan, mensyukuri segala nikmat Tuhan yang diberikan, saling menolong, menghargai dan menghormati.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini

Faktor yang mempengaruhi perkembangan agama dan moral anak sebagai berikut :³¹

- a. Kurang tertanamnya jiwa agama pada setiap orang pada suatu di lingkungan masyarakat.
- b. Keadaan sosial, ekonomi, politik dan keamanan masyarakat yang kurang stabil
- c. banyak tulisan dan gambar yang tidak mengindahkan ajaran agama dan dasar moral
- d. Kurangnya kesadaran orang tua atau urgensi pendidikan agama dan budi pekerti bagi anak.
- e. Kurang adanya bimbingan untuk mengisi waktu luang bagi anak.
- f. Selain itu perbuatan yang berbeda di antara manusia pada prinsipnya dipengaruhi oleh dua faktor :³²
- g. Faktor dari dalam yang dibawa sejak lahir dan ini merupakan karakter yang dibawa sejak lahir
- h. Faktor dari luar seperti pengaruh lingkungan keluarga, sekolah atau tempat bermain

³¹ Anwar Zain. (2021). *Strategi Pengembangan Nilai Agama & Moral Anak Usia Dini*. (Cirebon : Penerbit Insania, hal 44).

³² Rahmat Djatmika. (1987). *Sistem Etika Islam*, (Jakarta : Pustaka Islam, hal 73).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Indikator Perkembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi republik Indonesia (permendikbudbudristek) No 7 Tahun 2022 tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini yang mencakupi ruang lingkup materi PAUD yang diturunkan dari bentuk deskripsi capaian perkembangan anak dalam STPPA tentang nilai moral dan agama anak yaitu:³³

- a. Mengenal dan percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengenal ajaran pokok agama, dan menunjukkan sikap menyayangi dirinya, sesama manusia serta alam sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa melalui partisipasi aktif dalam merawat diri dan lingkungannya, yang mencakup materi:
 - 1) ajaran pokok agama sebagai bentuk pengenalan dan penanaman kepercayaan anak pada Tuhan Yang Maha Esa sesuai agamanya masing-masing;
 - 2) menjaga kebugaran, merawat kesehatan, kebersihan, keselamatan dan keamanan diri sebagai bentuk rasa sayang anak terhadap dirinya dan wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa;
 - 3) saling menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya sebagai bentuk toleransi dan kasih sayang terhadap ciptaan Tuhan Yang Maha Esa; dan
 - 4) merawat alam melalui kegiatan sehari-hari sebagai bentuk rasa sayang terhadap binatang, tanaman, dan alam yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengenal identitas diri, mengetahui kebiasaan di keluarga, sekolah, dan masyarakat, mengetahui dirinya merupakan bagian

³³ Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi republik Indonesia nomor 7 tahun 2022. Standar isi pada pendidikan anak usia dini, hal.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari warga Indonesia, serta mengetahui keberadaan negara lain di dunia, yang mencakup materi:

- 1) identitas dirinya terbentuk dari berbagai karakteristik, termasuk gender, minat, agama, sosial, dan budaya;
 - 2) kesadaran diri bahwa setiap orang memiliki karakteristik dan kebiasaan yang berbeda;
 - 3) menyesuaikan diri dengan lingkungan (keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan pemahaman di setiap lingkungan memiliki kebiasaan, aturan yang berbeda, yang perlu diketahui dan dihargai agar dirinya lebih terampil dalam melakukan kegiatan sehari-hari;
 - 4) peran sebagai diri, anggota keluarga, warga sekolah, warga masyarakat, dan warga negara sebagai fondasi dalam pengenalan hak, tanggung jawab, dan peduli pada sesama, lingkungan, seni, budaya, dan menjaga kelestariannya; dan
 - 5) identitas kenegaraan melalui pengenalan simbol, antara lain: bahasa, bendera, lambang negara, lagu kebangsaan, dan informasi lainnya tentang Indonesia dan negara lain.
- c. Mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku, serta memiliki rasa senang terhadap belajar, menghargai usahanya sendiri untuk menjadi lebih baik, dan memiliki keinginan untuk berusaha kembali ketika belum berhasil, yang mencakup materi:
- 1) kebiasaan dan aturan yang berlaku sehingga perlu mengendalikan dirinya;
 - 2) melihat dan merasakan proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan;
 - 3) proses belajar dapat terjadi di mana saja dan memaknainya sebagai media untuk dapat menjadi lebih baik;
 - 4) usaha dan hasil sama pentingnya serta keberhasilan dapat dicapai melalui berbagai cara ketika belum berhasil; dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) pentingnya kepercayaan diri dan kemandirian dalam berpikir dan bertindak melalui berbagai aktivitas sehari-hari sebagai fondasi pembentukan pribadi yang berdikari dan tangguh.

D. Spesifik Produk**1. Produk asli permainan ular tangga**

Permainan ini dimainkan di India pada awal abad ke -2 Masehi. Permainan ini pertama kali diperkenalkan oleh dnyaneshwar, seorang santo Marathi yang hidup pada abad ke- 13 Masehi. Permainan ular tangga ini menjadi populer dikalangan anak-anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Produk permainan ular tangga yang akan dikembangkan



Permainan Ular Tangga adalah sebuah permainan yang dimainkan dua orang anak atau lebih, sesuai dengan namanya dalam kotak permainan itu ada ular dan tangga dan ada perintah dan gambar-gambar yang ada di dalam setiap kotaknya ada angka 1-35 dalam angka arab, dan ada juga gambar-gambar agar lebih menarik anak untuk memainkannya dan bisa meningkatkan nilai moral dan agama anak.

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Produk yang dihasilkan berupa permainan ular tangga

- 1) Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan sangat mudah di cari dan aman untuk anak usia dini
- 2) Permainan ular tangga ini didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak usia dini.
- 3) Permainan sederhana berbentuk tikar, dan dilengkapi dengan kotak-kotak yang berisi gambar dan angka
- 4) Di dalam permainan ada sebuah tantangan (*challenge*)
- 5) Permainan ular tangga ini dirancang untuk melatih kemampuan nilai moral dan agama anak, selain nilai moral dan agama, beberapa aspek lain juga dapat dikembangkan seperti, motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif.
- 6) Permainan ini terinspirasi dari permainan terdahulu dan penulis ingin mengembangkannya menjadi sebuah permainan yang lebih menarik
- 7) Permainan ular tangga ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran agar permainan menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak lebih bersemangat dalam belajar
- 8) Permainan ular tangga ini merupakan media untuk menstimulasi beberapa aspek perkembangan nilai moral dan agama.

3. Cara pembuatan ular tangga

Alat dan bahan: daun pandan, kaos tangan, angko, gambar-gambar ular tangga yang sudah didesain bahan spanduk, cat warna, tutup kaleng cat, pisau, paku, kayu

Alat dan bahan buat roda berputar



Proses pembuatan roda berputar



hasil roda berputar

Alat dan bahan buat tikar



daun pandan



proses poengambilan daun

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Proses penjemuran daun



proses membelah daun



Proses pennganyaman daun pandan



hasil



Desain awal permainan ular tangga



hasil permainan ular tang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Cara membuat permainan ular tangga

- a) Pertama siapkan alat dan bahan
- b) Menganyam daun pandan berbentuk tikar
- c) Membuat desain permainan ular tangga
- d) Langkah selanjutnya mencetak desain permainan ular tangga dengan bahan spanduk yang nanti akan di tempel di tikar
- e) Merapikan dan memberi warna pada tikar, tunggu hingga kering lalu menempelkan spanduk permainan ular tangga yang sudah dicetak pada tikar
- f) Langkah ke enam adalah membuat roda berputar

5. Prosedur permainan ular tangga

Permainan ini tetap dimainkan seperti berbagai tempat, namun dalam ini kajian terdapat sebuah inovasi baru. Dengan memasukkan unsur untuk mengembangkan kemampuan nilai moral dan agama anak dan menjadikan permainan yang menyenangkan bagi anak. Cara bermainnya yaitu :

- a. Siapkan komponen media permainan ular tangga
- b. Semua pemain berada pada petak yang bertuliskan start
- c. Anak berdo'a sebelum melakukan permainan
- d. Untuk memulai permainan, anak dipersilahkan memutar roda berputar
- e. Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang memutar roda berputar dengan nilai tertinggi maka pemain akan maju pertama
- f. Pemain memajukan pion sesuai dengan angka hasil putaran roda berputar
- g. Angka tertinggi pada roda berputar adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada putarannya maka pemain tersebut mendapat giliran memutar roda berputar satu kali lagi dan pemain maju dan melangkah sesuai angka perolehan terakhir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

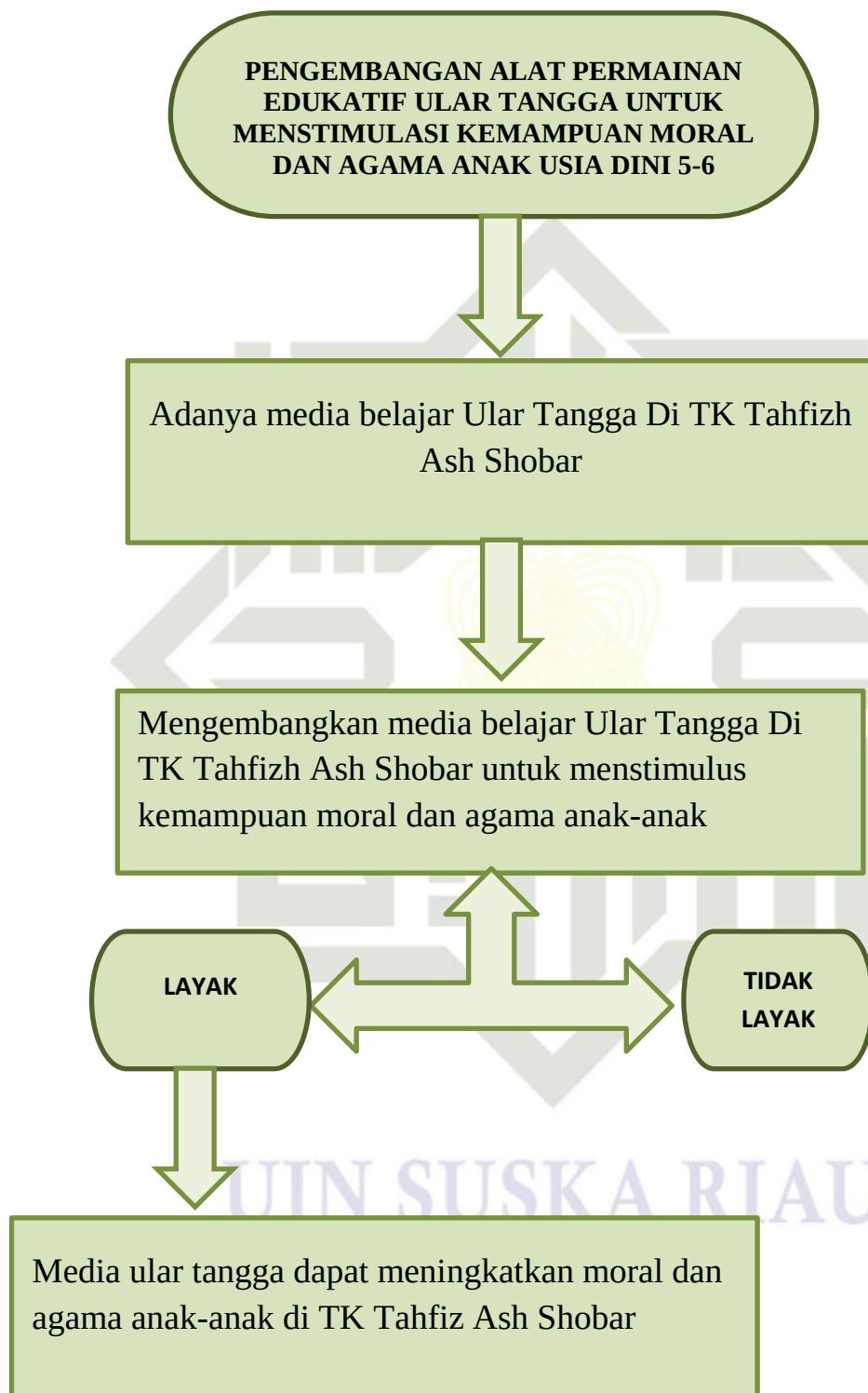
- h. Ketika anak atau pemain sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak. Jika benar maka pemain berhak mendapat giliran 2x
- i. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
- j. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
- k. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish

E. Kerangka Berfikir

Peneliti haruslah menerapkan kerangka berpikir hal ini akan memudahkan pembaca akan memahami alur penelitian dan akan memudahkan pemahaman bagi si peneliti. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk melakukan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah beberapa yang berkaitan dengan judul peneliti :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asmanidar yang berjudul “pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan sangat valid untuk di jadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral bagi anak usia dini.³⁴ Dari penelitian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan permainan ular tangga. Perbedaanya terletak pada objek yang akan di teliti.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hartika yang berjudul “pengaruh permainan ular tangga islami terhadap perilaku moral anak pada kelompok B TK Citra Samata”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku moral anak sebelum melakukan permainan ular tangga islami pada kelompok B TK Citra Samata berada pada kategori sedang dengan rentang nilai 16-29 dengan nilai rata-rata 18, perilaku moral anak setelah melakukan permainan ular tangga islami pada kelompok B TK Citra Samata berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai 34-37 dengan nilai rata rata 35. Hasil penelitian jika dibandingkan sebelum dan setelah melekaukan permainan ular tangga islami maka terdapat pengaruh positif terhadap perilaku moral anak pada kelompok B TK Citra Samata.³⁵ Dari peneletian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti sama-sama menggunakan permainan ular

³⁴ Husna asmanidar, dkk.(2022). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Vol 7(1)

³⁵ Andi Sitti Hartika, dkk. (2020). Pengaruh permainan ular tangga islami terhadap perilaku moral anak pada kelompok B TK Citra Samata. *Journal of early childhood education*. Vol 3(1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tangga.perbedaannya pada peneliti sebelumnya menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode R&D.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Haunika Wati yang berjudul “pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6 tahun”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga didesain sesuai karakteristik anak sehingga dapat digunakan dalam meningkatkan karakter islami pada anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio kecamatan air rami kabupaten mukomuko.³⁶ Dari penelitian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti sama-sama menggunakan permainan ular tangga namun peneliti melakukan pengembangan permainan ular tangga.

³⁶ Haunika wati. (2021). Pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia dini 4-6 tahun di tk dharma bakti desa talang rio kecamatan air rami kabupaten mukomuko

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan permainan ular tangga terhadap kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*research and development*).

Menurut Sugiyono penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Deavelopment*) yaitu penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁷ Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan pada level 3 yaitu meneliti dan menguji produk dalam rangka mengembangkan produk yang telah ada. Melalui pengembangan diharapkan produk yang telah ada menjadi semakin efektif, efisien, praktis, menarik dan memuaskan.

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Borg and Gall berpendapat bahwa, pendekatan Research and Development (R & D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.³⁸

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk menstimulasi nilai moral dan agama anak adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall yang terdiri dari

³⁷ Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hal. 752

³⁸ Ibid, hal. 753

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sepuluh tahap. Berdasarkan tahapan dalam penelitian dan pengembangan, peneliti membatasi tahapan hanya sampai tujuh tahapan saja. Adapun hal yang menyebabkan penyederhanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Kertabatan Waktu**

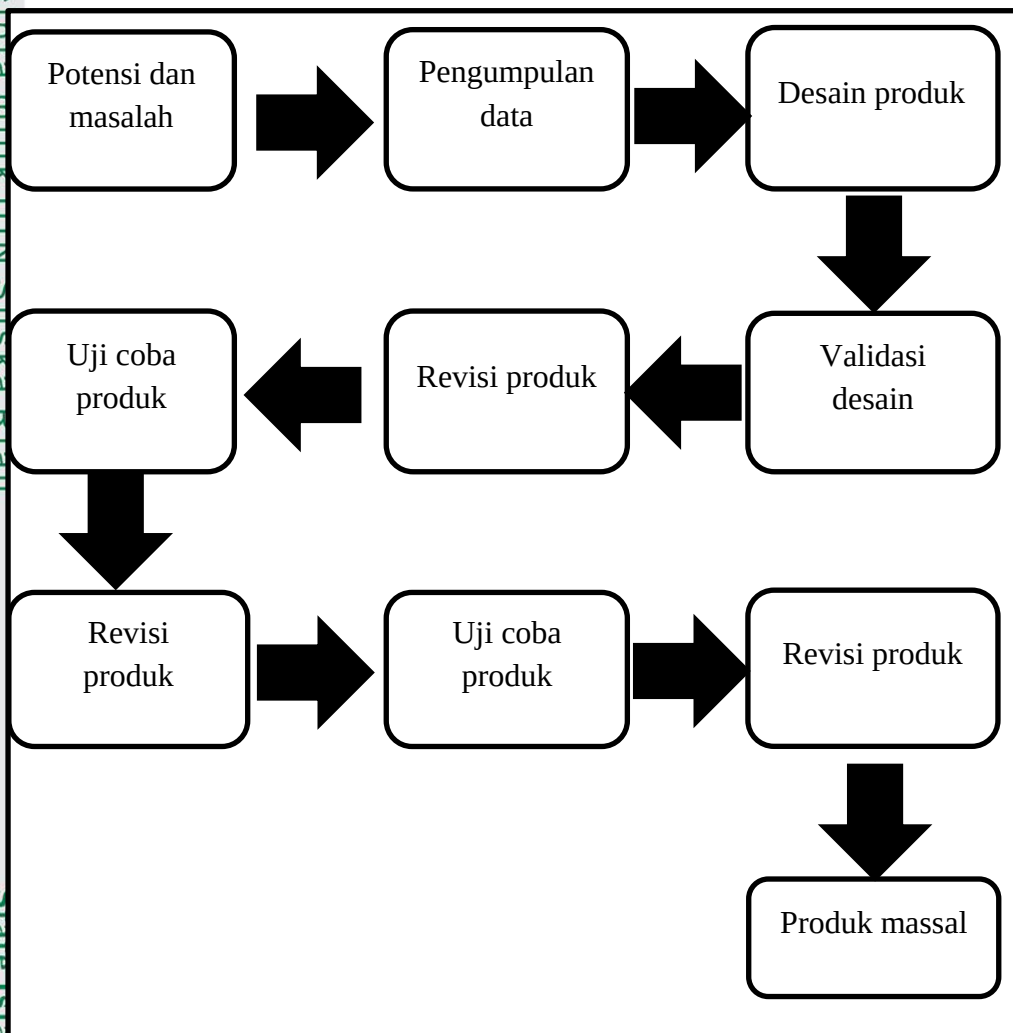
Penelitian dan pengembangan ini disederhanakan menjadi tujuh tahapan saja, mengingat jika menggunakan sepuluh tahapan akan membutuhkan waktu yang lebih banyak. Jadi, jika disederhanakan menjadi tujuh tahapan, akan membuat waktu penelitian ini menjadi lebih efisien dan efektif.

2. **Keterbatasan Dana**

Faktor keterbatasan biaya juga menjadi salah satu alasan dalam penyederhanaan tahapan dalam penelitian ini. Mengingat jika menggunakan sepuluh tahapan akan memerlukan biaya yang besar, oleh karena itu penyederhanaan ini diharapkan dapat diselesaikan sesuai dengan harga yang terjangkau.

Adapun sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut :

GambarIII. 1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D)



a. Potensi dan masalah

Potensi merupakan sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah yang baik. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi. Sehingga permasalahan yang ditemukan bisa didayagunakan.

Melakukan observasi dan wawancara dengan guru di TK Tahfiz Ash Shobar media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun hanya menggunakan media buku bergambar sehingga kemampuan nilai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

moral dan agama anak sangatlah minim, hal inilah menjadi salah satu masalah yang dialami guru di TK Tahfiz Ash Shobar.

b. Mengumpulkan informasi

Survey lapangan dilakukan bertahap pada TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang yang menjadi tempat sasaran peneliti, dilakukan dengan cara observasi. Data yang dikumpulkan mencakup faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran, serta penggunaan Alat Permainan Edukatif.

c. Desain produk

Berdasarkan pada hasil survey di lapangan, diperoleh keputusan mengenai desain seperti apa yang ditampilkan pada Alat Permainan Edukatif ini. Permainan ular tangga ini bermanfaat bagi anak didik untuk meningkatkan kemampuan nilai moral dan agama anak, sehingga kemampuan nilai moral dan agama anak bisa berjalan sesuai yang diharapkan.

d. Validasi desain

Validasi desain adalah proses penilai rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian dalam metode mengajar baru berdasarkan pemikiran secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain media pembelajaran ular tangga ini, sehingga dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang diharapkan dan layak sesuai dengan kebutuhan. Adapun yang menjadi validator harus memiliki kriteria sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 1 Kriteria Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Kriteria
1.	Ahli media pembelajaran	a. Minimal lulus S2 b. Pengalaman mengajar lebih dari 2 tahun c. Guru
2.	Ahli materi	a. Minimal lulus S2 b. Pengalaman belajar lebih dari 2 tahun c. Guru

Tabel III. 2 Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Nama validator
1.	Ahli media pembelajaran	Ruliana Fajrianti, M.Pd.
2.	Ahli materi	Nurkamelia Mukhtar, AH, M. Pd

e. Perbaikan desain

Berdasarkan pendapat ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dilakukan perbaikan atau revisi untuk mencapai hasil yang maksimal kemudian akan diuji cobakan kembali yaitu uji coba produk.

f. Uji coba produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan uji coba produk. Menurut Emzir, uji coba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas.³⁹

³⁹ Emzir, Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), H. 273

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Revisi Produk

Menurut Emzir, revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) uji coba dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (c) data untuk merevisi produk dapat diaring melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran pengguna produk.⁴⁰

C. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di TK Tahfiz Ash Shobar desa Sungai Pinang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu terhitung dari bulan maret 2024 sampai Juni 2024.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk diteliti. Jika berbicara tentang subjek penelitian, sebelumnya harus berbicara dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang nantinya akan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian. Subjek pada penelitian adalah alat permainan Ular Tangga yang akan diteliti kelayakannya untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak. Objek pada penelitian ini adalah masalah yang ingin diteliti yaitu menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan ular tangga di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

⁴⁰ *Ibid*, Hal 273

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi, metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap tingkah laku dan aktivitas anak pada waktu tertentu atau pada saat melakukan aktivitas tertentu. Metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kebiasaan, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian.⁴¹ Dalam penelitian dan pengembangan ini kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan nilai moral dan agama anak TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

2. Angket

Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab.⁴² Pengisian angket dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada ahli media, ahli materi, kepala sekolah, guru di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan.

3. Dokumentasi

Berasal dari kata “dokumen” yang berarti barang-barang yang tertulis.⁴³ Teknik ini merupakan suatu metode pengumpulan data

⁴¹ Johni Dimyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal. 92

⁴² Juliansyah Noor, (2012) *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Disertasi, Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Predana Media Group), hal.138

⁴³ Suharsimi Arikunto, (2002) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara), hal. 135.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melalui peninggalan tertulis, seperti buku, transkrip, foto, arsip-arsip dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁴⁴

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritis dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut merupakan instrumen penelitian berdasarkan pendapat Walker dan Hess dalam Azhard Arsyad mengenai kriteria penilaian.⁴⁵ Dalam penelitian ini Instrumen atau alat pengumpulan data adalah menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan bekerjasama dengan kepala sekolah dan pengawas yang mengajar di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar untuk memperhatikan dan mengamati pembelajaran anak-anak menggunakan permainan ular tangga.

Observasi dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur yakni pengamatan peneliti terhadap subjek atau objek penelitian yang diamati secara terstruktur. Menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas menggunakan ular tangga kreatif dan menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan.

⁴⁴ *Ibid*, hal 206

⁴⁵ Azhar arsyad, (2012) *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers), hal.175

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 3 Indikator Observasi

No	Indikator Observasi
1	Anak dapat mengenal nilai agama yang dianut
2	Anak dapat berperilaku terpuji
3	Anak mampu saling menyangi antar sesama
4	Anak mampu mengenal nama-nama nabi
5	Anak mampu hafal nama-nama malaikat dan tugasnya
6	Anak dapat mengerjakan ibadah

2. Angket

Dalam penelitian ini Angket diberikan kepada responden yaitu ahli media, ahli materi, kepala sekolah dan guru berupa sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan data bagaimana media permainan ular tangga untuk menstimulasi perkembangan kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Instrumen menggunakan skala likert dan skala yang sesuai yaitu dengan tingkatan penilaian dalam bentuk sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju.

Tabel III. 4 Alternatif jawaban dan skor kuesioner (angket)

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 5 Indikator Angket Penelitian

Isi angket	Indikator	Waktu
Produk	1. Identitas produk 2. Kualitas produk 3. Keamanan produk 4. Kegunaan produk	Selama penelitian
Penggunaan produk	1. Prosedur penggunaan 2. Kelebihan dalam menggunakan produk 3. Kekurangan dalam menggunakan produk	Selama penelitian
Aspek perkembangan nilai moral dan agama	1. Materi yang ada pada alat permainan edukatif ular tangga dapat mengembangkan nilai moral dan agama anak usia dini 2. Pengaruh produk dan materi dalam mengembangkan nilai moral dan agama anak usia dini	Selama penelitian

validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang materi pembelajaran anak usia dini. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan materi pembelajaran ular tangga. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak di sekolah.

a. Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Alat Permainan Edukatif (APE). Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan alat permainan edukatif ular tangga. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak di sekolah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Angket tanggapan kepala sekolah dan guru

Instrument kuesioner untuk orang guru dan kepala sekolah, guru mengisi ketika melakukan uji coba lapangan yang akan menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan ular tangga. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran.

Tabel III. 6 Instrument Penelitian

No	Instru ment	Tujuan	Sumber	Waktu
1.	Angket validasi ahli materi	Memperoleh saran dan kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
2.	Angket validasi ahli media	Memperoleh saran dan kelayakan desain	Ahli media	Selama penelitian
3.	Angket tanggap an kepala sekolah	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan alat permainan edukatif pembelajaran yang digunakan	Anak usia 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash Shobar	Selama penelitian
4.	Angket tanggap an guru	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan alat permainan	Anak usia 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash	Selama penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		edukatif yang digunakan	Shobar	
--	--	-------------------------	--------	--

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan penting tentang peristiwa yang terlalu berisi data-data penting untuk laporan dan sebagainya. Dokumentasi ini bisa saja dalam bentuk tulisan, gambar atau karya selama kegiatan berlangsung. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar serta foto aktivitas anak saat melakukan kegiatan bermain permainan ular tangga.

Tabel III. 7 Dokumentasi Pengumpulan Data

No	Data	Jenis Dokumentasi
1	Aktifitas anak	Foto
2	Profil sekolah	Dokumentasi sekolah
3	Visi misi sekolah	Dokumentasi sekolah
4	Struktur organisasi sekolah	Dokumentasi sekolah

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis data angket

Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi pembelajaran anak usia 5-6 tahun (kelompok B). Angket

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dibagikan untuk ahli materi dan media berupa skala likert. Penilaian ahli media dan materi dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner likert. Adapun empat kategori skala likert adalah:

Tabel III. 8 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

Hasil kusioner validator dibuat dalam bentuk tabel. Berikutnya dicari rata-rata skor tersebut menggunakan rumus yaitu

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Presentasi tingkat kevalidan

X= Skor jawaban responden

Xi= Skor jawaban tertinggi

Berikutnya disesuaikan dengan kategori yang terlihat pada tabel.

Tabel III. 9 Kriteria kelayakan hasil validasi

Skor persentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < p \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang layak
$p \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap alat permainan edukatif ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas pada ular tangga untuk Pendidikan Anak Usia Dini usia 5-6 tahun untuk menstimulasi nilai moral dan agama dikategori sangat layak atau layak.

2. Analisis data dan observasi

Hasil observasi anak eksperimen individual dan eksperimen asesmen kelompok kecil digunakan untuk memantau perkembangan nilai agama dan moral anak menggunakan permainan ular tangga selama proses pembelajaran. Pengelolaan data yang diperoleh melalui kusioner perkembangan lingkungan bermain ular tangga dalam menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini adalah:

- a. Menghitung jumlah yang memilih kategori sudah muncul (SB), dan belum muncul (BM).
- b. Menghitung persentase skor yang memilih kategori sudah muncul (SB), dan belum muncul (BM) dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase motivasi

F = jumlah skor seluruh setiap aspek

N = jumlah skor total setiap aspek

Tabel III. 10 Kriteria Hasil Observasi

No	Persentase	Keterangan
1.	0% - 65%	Belum muncul
2.	66% - 100%	Sudah muncul

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang terdiri dari 2 validator, yakni validator ahli materi dan validator ahli media, diperoleh bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak dalam menstimulus nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun. Dengan rincian presentase yang didapat dari ahli materi sebesar 81,25 %, sedangkan presentase kelayakan yang didapat dari validator ahli media sebesar 97,9%. Kemudian rata-rata presentase yang didapat dari hasil penilaian guru sebesar 89,2%. Dan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ular tangga sangat layak dalam menstimulus nilai moral dan agama anak.

Perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini dikelompok B bisa dinyatakan berkembang karna anak mampu mengenal siapa tuhan umat islam, anak mampu membedakan mana perilaku baik dan mana perilaku buruk, anak mampu belajar mempraktikkan kegiatan ibadah seperti shalat, bersedekah, saling tolong menolong, dan melakukan gerakan serta instruksi lainnya dengan baik dan benar dalam permainan ular tangga.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai upaya untuk meningkatkan penelitian lebih lanjut mengenai alat permainan edukatif ular tangga, maka beberapa saran disampaikan sebagai berikut :

1. Bagi pendidik

Diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif ular tangga sebagai salah satu alternatif alat permainan maupun media pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal. Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan oleh pendidik guna

menunjang untuk proses pembelajaran sebaiknya alat permainan edukatif (APE) atau media dibuat dengan menarik dan inovatif sehingga peserta didik dapat aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran .

2. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat mengembangkan alat permainan edukatif berupa ular tangga dengan tema atau inovasi lainnya sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amamsyah said dan Andi Budimanjaya,(2015). *9 Strategi Mengajar Multiple Intelligence Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Anda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Andi Sitti Hartika, dkk. (2020). Pengaruh permainan ular tangga islami terhadap perilaku moral anak pada kelompok B TK Citra Samata. *Journal of early childhood education*. Vol 3(1)
- Arwar Zain. (2021). *Strategi Pengembangan Nilai Agama & Moral Anak Usia Dini*. Cirebon : Penerbit Insania.
- Ardy Wiyani, Novan. 2014, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Azhar arsyad, (2012) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Dadan Suryana.(2016) *Pendidikan Anak Usia Dini : Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Prenadamedia.
- Departemen Agama RI. (2010). *Al-Qur'an Dan Terjemahan*. Bandung : PT Syigma Examedia Arkanleema.
- Eka setiawati dkk. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan nilai moral anak, *jurnal petik*, vol 5/1
- Elizabeth, B. Hurlock. (1978) *Teori Perkembangan*, (Yogyakarta: Mei Meitasari Thang Tjangdrasa.
- Enzir. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. (Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadillah. (2021). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Fizah, Prinanda, J. N., Rahma, U., & Dara, Y. P. (2018). School well-being pada siswa berprestasi sekolah dasar yang melaksanakan program penguatan pendidikan karakter. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2).
- Hajimatussa'diyah.(2020). *Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Multikultural* Surabaya: CV.Jakad Media Publishing.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hunika wati. (2021). Pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia dini 4-6 tahun di tk dharma bakti desa talang rio kecamatan air rami kabupaten mukomuko
- Hefniy, H., & Harmonis, M. (2020). Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini. *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management*, 2(1)
- Heri Gunawan.(2014). *Pendidikan karakter konsep dan implementasi*, Alfabeta.
- Husna asmanidar, dkk.(2022). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Vol 7(1)
- Jaliah, J. Upaya meningkatkan sikap sabar menunggu giliran melalui metode demonstrasi pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(2)
- Iffah, Nur.(2014). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Dan Intelegensi Anak Tk. *Jurnal Lecturer Repository*.
- Imah Nurjannah.(2018). Perbedaan perkembangan moral dan agama pada anak usia dini 5-6 tahun di tk islam dan umum kecamatan cipayung. *Jurnal pendidikan PAUD*,vol 03/1
- Johni Dimyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jhansyah Noor.(2012) *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Disertasi*, Dan Karya Ilmiah Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Khadijah & Sitompul,L.S. (2020). Permainan Anak Usia Dini Dalam Perpekstif Islam. Mukadimah: *jurnal Pendidikan,Sejarah,dan ilmu-ilmu Sosial*,4(2)
- Khasanah, Ismatul, Dkk. (2016). Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape). Semarang: Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo
- Mansur, (2011) *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam Yogyakarta* : Pustaka Pelajar.
- Masganti, M. (2017). Aktivitas-Aktivitas Pengembangan Perilaku Beragama Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 5(1).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nomiyati,dkk 2022, upaya guru dalam menumbuhkan perkembangan moral agama pada anak usia dini di paud mantas tolas, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini(Masa Keemasan)*, 2 (2),
- Narhasanah Bakhtiar.(2012). *Pendidikan agama islam untuk perguruan tinggi umum*.Universitas riau.
- Nurma, N., & Purnama, S. (2022). Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di Tk Harapan Bunda Woyla Barat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Orb Satibi Hidayat.(2015). *Metode pengembangan moral dan agama*. Universitas terbuka.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi No 7 Tahun (2022) Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan,riset dan teknologi republic Indonesia nomor 7 tahun (2022). Standar isi pada pendidikan anak usia dini.
- Pupung puspa,Anik Lestarinigrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit Adjie Media Nusantara.
- Putra Andi Widhia. (2020). *Membangun Moral Dan Etika Siswa Sekolah Dasar Madiun*: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Qudrotullah. (2022). *Buku Ajar Psikologi Agama Jawa Tengah*: PT Lakeisha.
- Rahmat Djatmika. (1987). *Sistem Etika Islam*, Jakarta : Pustaka Islam.
- Rahman, kencana, nurfaizah. (2020). *Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini panduan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan praktisi PAUD*.
- Rita kurnia. (2020). *Permainan tradisional riau anak usia dini*. Universitas riau press.
- Rita kurnia, (2014) Media Ular Tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *jurnal Cakrawala dini*: vol, 5. No 2.
- Setiawati, Desri, & Solihatulmilah. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1).
- Syarip,Najamuddin,Sinaga,dan Ramadani,(2022) Pengembangan Bahan Ajar Maket Untuk Meningkatkan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 6 Tahun. *Jurnal Basicedu* vol6/4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sigit purnama, dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Rosda.
- Siti Fadryana Fitroh, Evi Dwi Novita Sari. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 95-105
- Starkawi. (2009). *Pembentukan kepribadian anak peran moral intelektual, emosional, dan sosial sebagai wujud integritas membangun jati diri*. PT Bumi Aksara.
- Sumarni, Sigit Dwi Sucipto. (2017). *Bimbingan dan konseling implementasi pada PAUD*, Palembang:cv amanah.
- Suharsimi Arikunto. (2022) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2019) *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, S., Destiyanti, A. Z., & Sulaikha, N. A. (2019). Perkembangan nilai agama-moral tidak tercapai pada anak usia dasar: Studi kasus di Kelas VB SD Muhammadiyah Karang Bendo Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Islam*, 6(1).
- Tri Ayu Lestari Natsir. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

Foto Dokumentasi Pada Saat Penelitian Pada TK Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

1. foto dokumentasi sekolah



Foto di luar kelas TK Tahfiz Ash Shobar



Foto halaman TK Tahfiz Ash Shobar

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Foto di dalam kelas TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang



Foto taman bermain TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi Proses Pembelajaran dan Penerapan alat permainan ular tangga



Foto anak sebelum di berikan alat permainan edukatif ular tangga



foto anak menghitung kotak dalam permainan ular tangga

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Foto anak sedang memutar roda berputar sebelum bermain ular tangga



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

-

Foto anak membaca perintah dalam kotak permainan ular tangga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET PENELITIAN GURU

Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di taman kanak-kanak tahfiz ash shobar desa sungai pinang kecamatan tambang kabupaten kampar.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : SARI DEWI, S.Pd
 Jabatan : GURU TK
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN

- II. Jawablah pertanyaan dibawah ini yang meyangkut penilaian anda tentang pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dengan memberikn tanda (ceklis) pada kolom yang menurut anda paling sesuia.

III. Kriteria penilaian

SS : Sangat Setuju, dengan nilai skor 4
 S : Setuju, dengan nilai skor 3
 TS : Tidak Setuju, dengan nilai skor 2
 STS : Sangat Tidak Setju, dengan nilai skor 1

IV. Pertanyaan

Produk pengembangan permainan ular tangga

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator Penilaian	Materi	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
Materi	1. Ular tangga ini dapat menstimulasi nilai moral dan agama anak	✓			
	2. Materi pada ular tangga ini dapat menstimulasi kreativitas anak		✓		
	3. Desain yang digunakan menarik	✓			
Penyajian	4. Huruf dan angka pada ular tangga jelas	✓			
	5. Warna media menarik	✓			
	6. Proses yang dilakukan saat bermain jelas dan tidak membosankan	✓			
	7. Tantangan sesuai dengan perkembangan nilai moral dan agama anak		✓		

Pekanbaru, 20-05 2024

Menyetujui,

Guru Kelas


SARI DEWI, S.Pd



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET PENELITIAN KEPALA SEKOLAH

Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di taman kanak-kanak tahfiz ash shobar desa sungai pinang kecamatan tambang kabupaten kampar.

V. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : DEWI ANDESTA SUSILA, S.Pd-2
 Jabatan : KEPALA SEKOLAH
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN

VI. Jawablah pertanyaan dibawah ini yang meyangkut penilaian anda tentang pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dengan memberikn tanda (ceklis) pada kolom yang menurut anda paling sesuai.

VII. Kriteria penilaian

SS : Sangat Setuju, dengan nilai skor 4
 S : Setuju, dengan nilai skor 3
 TS : Tidak Setuju, dengan nilai skor 2
 STS : Sangat Tidak Setju, dengan nilai skor 1

VIII. Pertanyaan

Produk pengembangan permainan ular tangga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

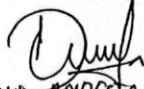
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator Penilaian	Materi	Alternatif Pilihan			
		SS	S	TS	STS
Materi	1. Ular tangga ini dapat menstimulasi nilai moral dan agama anak	✓			
	2. Materi pada ular tangga ini dapat menstimulasi kreativitas anak		✓		
	3. Desain yang digunakan menarik	✓			
Penyajian	4. Huruf dan angka pada ular tangga jelas		✓		
	5. Warna media menarik	✓			
	6. Proses yang dilakukan saat bermain jelas dan tidak membosankan	✓			
	7. Tantangan sesuai dengan perkembangan nilai moral dan agama anak	✓			

Pekanbaru, 20-05-2024

Menyetujui,

Kepala Sekolah


DEWI ANDESTA SUSILA, S.Pd.I



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : “Pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga untuk menstimulasi kemampuan moral dan agama Anak usia Dini 5-6 Tahun Di TK Tahfiz Ash Shobar Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”

Sasaran Program : Anak Didik Usia 5-6 Tahun di TK Tahfiz Ash Shobar

Peneliti : Tuti Helfi (12010926156)

Validator : Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:
Kriteria penilaian.

SS	: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4
S	: Setuju, dengan nilai skor 3
TS	: Tidak setuju, dengan nilai skor 2
STS	: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1

Komentar dan Saran Validator ahli materi tentang “Pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga untuk menstimulasi kemampuan moral dan agama Anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaen Kampar”

Indikator Penilaian	Materi	Alternatif pilihan			
		SS	S	TS	STS
Tema/ Segi Edukatif	1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD		✓		
	2. Dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar anak	✓			
	3. Membantu kelancaran kegiatan belajar dan mengajar		✓		
	4. Alat permainan edukatif ular tangga dapat memberikan pembelajaran bagi perkembangan AUD		✓		
Isi Ular Tangga Kreatif	5. Materi pada ular tangga berkaitan dengan perkembangan moral dan agama anak usia dini	✓			
	6. Desain disajikan dengan jelas		✓		
	7. Kesesuaian media dengan materi		✓		
	8. Materi berhubungan dengan moral dan agama anak		✓		
Penyajian	9. Alat permainan edukatif pembelajaran menarik untuk anak –		✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	anak				
	10. Tantangan pada ular tangga sesuai dengan perkembangan moral dan agama anak		✓		
	11. Warna pada alat permainan edukatif menarik untuk anak – anak	✓			
	12. Alat permainan edukatif pembelajaran mudah digunakan		✓		

Pekanbaru, 2024

Mengetahui, Validator Materi

Nurkamelia Mukhtar AH, M. Pd.

NIP.

A. Komentar

Upayakan materi yg di masukkan pada APE sesuai dengan konsep perkembangan Nilai Agama dan Moral anak. → masukkan unsur 3 dimensi Namun fokus pd nilai moral & agama.

B. Saran

Update Pemasangan Kertas M&K.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 2024


 Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd
 Nip 198812032019032013



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

FORMAT PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: "Pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga untuk menstimulusi kemampuan moral dan agama Anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar"
Sasaran Program	: Anak Didik Usia 5-6 Tahun Di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang
Peneliti	: Tuti Helfi (12010926156)
Validator	: Ruliana Fajrianti, M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Kriteria penilaian

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator Penilaian	Materi	Skor			
		SS	S	TS	STS
Cover	1. Tampilan Menarik	✓			
Segi estetika atau keindahan	2. Kesesuaian Ukuran yang digunakan	✓			
	3. Kombinasi warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5- 6 tahun	✓			
Segi Inovasi	4. Desain permainan yang menarik	✓			
	5. Kesesuaian permainan terhadap perkembangan moral dan agama anak	✓			
	6. Terdapat challenge yang menarik sesuai dengan perkembangan moral dan agama anak	✓			
Teknik Pembuatan	7. Keawetan bahan media permainan ular tangga	✓			
	8. Ketahanan alat permainan edukatif ular taangga	✓			
	9. Keamanan bahan yang digunakan	✓			
	10. Kepraktisan alat permainan edukatif (mudah disimpan dan dipindahkan)		✓		
Pemakaian	11. Kesesuaian media				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	permainan dengan nilai moral dan agama anak	✓			
	12. Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)		✓		
	13. Ketepatan media dalam mengembangkan nilai moral dan agama anak	✓			

Komentar dan Saran Validator ahli media tentang Pengembangan alat Permainan edukatif Ular Tangga untuk Menstimulasi kemampuan moral dan agama Anak Usia Dini 5-6 tahun Di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

A. Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan: Dapat divisi kelapangan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator).

Nama Validator : Ruliana Fajrianti, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 29 April 2024


Ruliana Fajrianti, M.Pd
 Nip



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)

TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Semester/bulan/minggu ke : 1/mei/2
 Hari/tangga : senin/ 13 mei 2024
 Kelas : B
 Tema/subtema : LINGKUNGAN/tempat ibadah
 Sub-sub tema : mesjid
 Kompetensi dasar : NAM (1.1, 1.2) FISMOR (4.3) KOG (2.2, 2.3, 3.5, 4.7)
 BAHASA (3.11, 4.11, 4.12) SOSEM (2.5, 2.6) SENI (3.15, 4.15)

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mampu menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Anak dapat menyebutkan tempat ibadah umat Islam
3. Anak dapat menulis kata masjid
4. Anak dapat menirukan gambar masjid dan mewarnainya
5. Anak dapat melafalkan bacaan doa masuk masjid
6. Anak dapat menjawab sesuai pertanyaan
7. Anak dapat menyajikan berbagai hasil karya

Materi Kegiatan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Pengenalan tempat ibadah umat Islam
4. Menulis kata masjid
5. Menirukan gambar masjid dan mewarnainya
6. Melafalkan bacaan doa masuk masjid

Alat dan Bahan

1. Buku tulis, buku gambar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pensil
3. Pensil warna/ krayon
4. Majalah

Kegiatan Baris berbaris

1. Sebelum masuk kelas, anak berbaris di depan kelas dan menyanyikan lagu lonceng berbunyi

Kegiatan Belajar

A. Kegiatan Pembuka

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu sebelum belajar Bersama anak
2. Membaca surat Al-Fatihah, berdo'a sebelum belajar, membacakan asmaul husna, dan membaca surah-surah pendek
3. Guru bertanya tentang perasaan anak hari ini
4. Guru mengajak anak bertepuk semangat Bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini

B. Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan tentang tema lingkunganku dan sub tema tempat ibadah/masjidku
2. Mengamati tempat ibadah, menyebutkan tempat ibadah umat islam
3. Menandai jalur menuju tempat ibadah
4. Anak di dorong untuk bertanya kepada guru tentang tempat ibadah
5. Guru memberikan tugas kepada anak yang akan dilakukan, yaitu menuliskan kata "MASJID", menirukan gambar masjid dan mewarnainya
6. Guru mencontohkan melafalkan bacaan doa masuk masjid dan anak mengikutinya

C. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaanannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa setelah belajar

D. Rencana Penilaian

1. Observasi, hasil karya

E. Indikator penilaian

Nilai agama da moral	1.1, 1.2	Mengucapkan salam Membaca doa dan sebelum dan sesudah kegiatan Melakukan gerakan yang melatih motorik halus
Fisik motorik	4.3	Dengan kegiatan menulis dan membaca, dan Gerakan yang dicontohkan oleh guru dan mengetahui dan menyebutkan tempat ibadah
Kognitif	2.2, 2.3, 3.5, 4.7	Umat islam, dapat memecahkan masalah menandai jalur untuk menuju tempat ibadah
Bahasa	3.11, 4. 11, 4.2	Dpat bertanya, mengungkapkan pendapat
Sosial emosional	2.5, 2.6	Menunjukkan sikap percaya diri
Seni	3.14, 4.15	Menirukan gambar masjid dan mewarnainya.

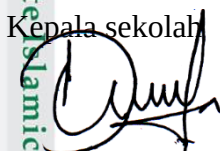
Sungai Pinang, 13 mei 2024

Mengethui,

Guru kelas



Sari Dewi, S.Pd



Dewi Andesta Susila, S.Pd.I

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PEMBANGUNAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

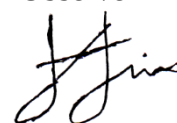
Nama Anak : khaira

Kelas : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			Kejadian yang teramati
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Khaira mengenal siapa tuhan umat islam ketika khaira bisa mengantri saat bermain ular tangga. Khaira bisa sabar dengan sabar khaira akan disayang allah
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Khaira memahami surga ketika khaira melaksanakan shalat
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Khaira sebelum mulai bermain ular tangga khaira baca basmallah
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Khaira sudah hafal surah al-maun dan baca kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keseharian		√	Khaira mampu menghafal doa setelah azan dengan lancer
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Khaira mampu menghafal hadits kasih saayang
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Khaira bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Khaira bisa menerima kekalahan saat khaira kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Khaira bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyangi antar sesama	a. Suka menolong		√	Khaira mau membantu guru saat guru minta tolong kepada khaira
	b. Suka berbagi		√	Khaira mau berbagi makanan kepada temannya
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Khaira bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Khaira bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Mengajak ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Khaira rajin mengaji dan melaksanakan shalat

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Tuti Helfi

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : Aisyah

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			Kejadian yang teramati
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Aisyah mengenal siapa tuhan umat islam ketika guru menjelaskan siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Aisyah memahami neraka apabila aisyah meninggalkan shalat, kalau orang meninggalkan shalat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Aisyah membaca alhamdulillah saat aisyah bersin
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Aisyah sudah hafal surah al-kafirun dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Aisyah mampu menghafal doa keluar rumah dengan lancar
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Aisyah mampu menghafal hadis menahan amarah
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Aisyah bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Aisyah bisa menerima kekalahan saat Aisyah kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Aisyah bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyangi antar sesame	c. Suka menolong		√	Aisyah mau membantu guru saat guru minta tolong kepada aisyah
	d. Suka berbagi		√	Aisyah mau berbagi makanan kepada temannya
4. Mengenal nabi dan rasul	b. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Aisyah bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	b. Mengenal nama nama malaikat		√	Aisyah bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Menghakan ibadah	b. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Aisyah rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observ



Tuti Helfi

1. Dianggap sebagai bagian dari seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : Zafirah

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			Kejadian yang teramati
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Zafirah mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada zahirah siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Zahirah memahami neraka apabila zahirah berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Zahirah membaca alhamdulillah saat zahirah menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Zahirah sudah hafal surah al-lahab dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Zahirah mampu menghafal doa bangun tidur dengan lancar
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Zahirah mampu menghafal hadis kebersihan
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Zahirah bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Zahirah bisa menerima kekalahan saat zahirah kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Zahirah bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyngi antar sesame	C. Suka menolong		√	Zahirah mau membantu guru saat guru minta tolong kepada zahirah
	D. Suka berbagi		√	Zahirah mau berbagi makanan kepada temannya
4. Mengenal nabi dan rasul	H. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Zahirah bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Zahirah bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Mengetahui ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Zahirah rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Tuti helfi

1. Diambil dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

2. Diambil dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : Qiara

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			Kejadian yang teramati
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Qiara mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada Qiara siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Qiara memahami neraka apabila qiara berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Qiara membaca alhadulillah saat qiara menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Qiara sudah hafal surah an-nas dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Qiaara mampu menghafal doa mauk wc dengan lancar
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Qiara mampu menghafal hadis keutamaan memberi senyuman
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Qiara bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Qiara bisa menerima kekalahan saat qiara kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Qiara bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyngi antar sesame	a. Suka menolong		√	Qiara mau membantu guru saat guru minta tolong
	b. Suka berbagi		√	Qiara mau berbagi untuk berinfak
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Qiara bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Qiara bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Menghajikan ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Qiara rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan Ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Tuti Helfi

1. Diarahkan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

2. Diarahkan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Diarahkan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Diarahkan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Diarahkan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Diarahkan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : Muhammad Ozil

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	Kejadian yang teramati
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Ozil mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada ozil siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Ozil memahami neraka apabila ozil berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Ozil membaca alhadulillah saat ozil menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Ozil sudah hafal surah quraisy dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Ozil mampu menghafal doa keluar wc dengan lancer
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Ozil mampu menghafal hadist menuntut ilmu
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Ozil bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Ozil bisa menerima kekalahan saat ozil kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Ozil bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyengi antar sesame	a. Suka menolong		√	Ozil mau membantu guru saat guru minta tolong
	b. Suka berbagi		√	Ozil mau berbagi untuk berinfak
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Ozil bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Ozil bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Menghajikan ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Ozil rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan Ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Tuti Helfi

1. Diarahkan mengungkap sebagai bagian dari seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : Bilqis Mazilla Arsyia

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	Kejadian yang teramati
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Bilqis mengenal siapa tuhan umat islam ketika khaira bisa mengantri saat bermain ular tangga. bilqis bisa sabar dengan sabar khaira akan disayang allah
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	bilqis memahami surga ketika bilqis melaksanakan shalat
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	bilqis sebelum mulai bermain ular tangga bilqis baca basmallah
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	bilqis sudah hafal surah al- fil dan baca kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Khaira mampu menghafal doa setelah azan dengan lancer
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Bilqis mampu menghafal hadits kasih saayang
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Bilqis bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Bilqis bisa menerima kekalahan saat bilqis kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Bilqis bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyangi antar sesame	a. Suka menolong		√	Bilqis mau membantu guru saat guru minta tolong kepada bilqis
	b. Suka berbagi		√	Bilqis mau berbagi makanan kepada temannya
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Bilqis bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Bilqis bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Mengajak ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Bilqis rajin mengaji dan melaksanakan shalat

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Tuti Helfi

1. Dianggap mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

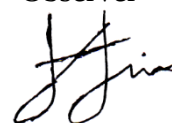
Nama Anak : Muhammad hafiz alfarizi

Kelas : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	Kejadian yang teramati
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Hafiz mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada hafiz siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	hafiz memahami neraka apabila hafiz berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Hafiz membaca alhadulillah saat hafiz menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Hafiz sudah hafal surah al-humazah dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Hafiz mampu menghafal doa naik kendarran dengan lancar
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Hafiz mampu menghafal hadis kebersihan
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Hafiz bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Hafiz bisa menerima kekalahan saat hafiz kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Hafiz bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyagi antar sesama	a. Suka menolong		√	Hafiz mau membantu guru saat guru minta tolong
	b. Suka berbagi		√	Hafiz mau berbagi untuk berinfak
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Hafiz bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Hafiz bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Menghjakan ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Hafiz rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Zastia Safitri

1. Dianggap mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PERKEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : Habib Nabil Al-ghifari

Kelas : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	Kejadian yang teramati
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Habib mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada habib siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Habib memahami neraka apabila habib berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Habib membaca alhamdulillah saat habib menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Habib sudah hafal surah al-falaq dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keseharian		√	Habib mampu menghafal doa bangun tidur dengan lancer
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Habib mampu menghafal hadist kebersihan
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Habib bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Habib bisa menerima kekalahan saat habib kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Habib bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyengi antar sesame	a. Suka menolong		√	Habib mau membantu guru saat guru minta tolong
	b. Suka berbagi		√	Habib mau berbagi untuk berinfak
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Habib bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Habib bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Menghajikan ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Habib rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan Ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Zastia Safitri

1. Diarahkan mengungkap sebagai bagian dari seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : sakil

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			Kejadian yang teramati
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Sakil mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada sakil siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Sakil memahami neraka apabila sakil berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	Sakil membaca alhamdulillah saat sakil menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Sakil sudah hafal surah an-nasr dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Sakil mampu menghafal doa sebelum makan dengan lancar
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Sakil mampu menghafal hadis kebersihan
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Sakil bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Sakil bisa menerima kekalahan saat sakil kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Sakil bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyangi antar sesama	a. Suka menolong		√	Sakil mau membantu guru saat guru minta tolong
	b. Suka berbagi		√	Sakil mau berbagi untuk berinfak
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Sakil bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	H. Mengenal nama nama malaikat		√	sakil bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Mengejakan ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Sakil rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Zastia Safitri

1. Diambil dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

2. Diambil dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MEMSTIMULASI KEMAMPUAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG

Nama Anak : shanum

Kelompok : B

Standar Perkembangan	Hasil pengamatan			
	Indikator	Belum muncul	Sudah muncul	Kejadian yang teramati
1. Anak dapat mengenal nilai agama yang dianutnya	a. Anak mengenal siapa tuhan umat islam		√	Shanum mengenal siapa tuhan umat islam saat guru bertanya kepada shanum siapa yang menciptakan manusia, tumbuhan, hewan
	b. Anak memahami mengenai surga dan neraka		√	Shanum memahami neraka apabila habib berbuat salah dan ngak boleh jadi orang jahat akan masuk neraka
	c. Anak mampu mengucapkan kalimat takbir, tasbih, tahmid, dan istigfar		√	shanum membaca alhadulillah saat shanum menyelesaikan dan berada di finish saat bermain ular tangga
	d. Anak mampu hafal surah-surah pendek		√	Shanum sudah hafal surah an-nas dan berani maju kedepan
	e. Anak mampu hafal doa keeseharian		√	Shanum mampu menghafal doa sebelum tidur dengan lancar
	f. Anak mampu hafal hadist		√	Shanum mampu menghafal hadis kebersihan
2. Anak dapat berperilaku terpuji	a. Anak bersikap jujur dan mengakui kesalahan		√	Shanum bersikap jujur saat bermain ular tangga
	b. Ketika melakukan permainan anak bisa menerima kekalahan serta tidak menyombongkan diri saat menang		√	Shanum bisa menerima kekalahan saat shanum kalah saat bermain ular tangga
	c. Sabar dan bisa menahan amarah		√	Shanum bisa sabar saat beliau menunggu giliran saat bermain ular tangga
3. Menyengi antar sesame	a. Suka menolong		√	Shanum mau membantu guru saat guru minta tolong
	b. Suka berbagi		√	Shanum mau berbagi untuk berinfak
4. Mengenal nabi dan rasul	a. Mengenal nama-nama nabi dan rasul		√	Shanum bisa hafal nama-nama nabi
5. Mengenal nama-nama malaikat	a. Mengenal nama nama malaikat		√	Shanum bisa menghafal nama-nama malaikat dan bserta tugasnya
6. Menghajikan ibadah	a. Terbiasa mengerjakan ibadah seperti shalat, puasa, dan mengaji		√	Shanum rajin mengaji dan melaksanakan shalat, rajin puasa pada bulan ramadhan

Pekanbaru, 13 mei 2024

Observer



Zastia Safitri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/5519/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 05 Maret 2024

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
TK Ash Shobar Kampar
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

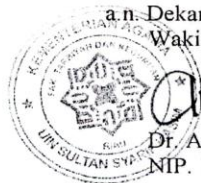
Nama : Tuti Helfi
NIM : 12010926156
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



TK TAHFIZ ASH SHOBAR
DESA SUNGAI PINANG KECAMATAN TAMBANG
KAMPAR PROVINSI RIAU

Alamat : RT 001 RW 001 Dusun II Desa Sungai Pinang Kode POS 28462
 Email : pospaudasshobar.sungaipinang@gmail.com

Nomor : 012/TK TAHFIZ ASH/SP/III/2024

Sungai Pinang, 26 Maret 2024

Lampiran : -

Kepada

Perihal : Balasan Surat Izin Melakukan Prariset

YTH,

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN
 KEGURUAN

Di Pekanbaru

Asslamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh,

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Sultan Syarif Kasim Riau nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/5519/2024, berkenaan dengan permohonan izin melakukan prariset , maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan prariset di TK TAHFIZ ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU, kepada :

Nama	: Tuti Helfi
Nim	: 12010926156
Semester /tahun	: VIII (Delapan) / 2024
Program	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU

Demikian surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Sungai Pinang, 26 Maret 2024

Mengetahui

Kepala sekolah TK TAHFIZ ASH SHOBAR

DEWI ANDESTA SUSILA, S.Pd.I

Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/64555
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-7029/Un.04/F.II/PP.00.9/03/2024 Tanggal 27 Maret 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

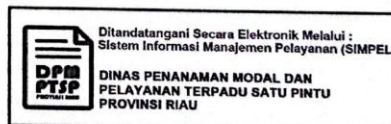
1. Nama : **TUTI HELFI**
2. NIM / KTP : **120109261560**
3. Program Studi : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
4. Jenjang : **S1**
5. Alamat : **PEKANBARU**
6. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG**
7. Lokasi Penelitian : **TAMAN KANAK-KANAK ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 2 April 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar
Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7029/Un.04/F.II/PP.00.9/03/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 27 Maret 2024 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Kampar

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Tuti Helfi
NIM : 12010926156
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ula- Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Moral Dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Ash Shobar Desa Sungai Pinang

Lokasi Penelitian : TK Ash Shobar Desa Sungai Pinang
Waktu Penelitian : 3 Bulan (27 Maret 2024 s.d 27 Juni 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

a.n. Rektor

Dekan



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146

BANGKINANG

Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor: 071/BKBP/2024/212

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Dari Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor: 503/DMPTSP/NON IZIN-RISET/64555 Tanggal 02 April 2024, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Nama | : TUTI HELFI |
| 2. NIM | : 120109261560 |
| 3. Universitas | : UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 5. Jenjang | : S1 |
| 6. Alamat | : PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINANN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MESNTIMULASI KEMAMPUAN MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG |
| 8. Lokasi | : TAMAN KANAK-KANAK ASH SHOBAR DESA SUNGAI PINANG |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/prariset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
pada tanggal 02 April 2024

a.n. KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR
Kepala Bidang Ideologi, wawasan kebangsaan
dan Karakter Bangsa



Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Ketua Taman Kanak-Kanak Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kabupaten Kampar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soelbrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftk@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor. : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5251/2024

Pekanbaru, 28 Februari 2024

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Kepada

Yth.

1. Helda Nita, S.Pd.I., M.Pd.

2.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : TUTI HELFI

NIM : 12010926156

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi kemampuan nilai moral dan agama anak usia dini 5-6 tahun di TK Ash Shobar Desa Sungai pinang

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zarkasim, M.Ag.

NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Nomor

Un.04/F.II.4/PP.00.9/11953/2024

Pekanbaru,08 Juli 2024

Biasa

Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)

Kepada

Yth.

1. Heldanita, M.Pd.

2.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Tuti Helfi

NIM : 12010926156

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

W a s s a l a m

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.

NIP. 19721017 199703 1004

Tembusan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Tuti Helifi, anak kedua dari pasangan ayahanda Lamsudin dan ibunda Fatima Sauri yang bertempat tinggal di desa Sungai Pinang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penulis dilahirkan di Kebun Tinggi, tanggal 18 Maret 2001. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 009 Kebun Tinggi (Tahun 2007-2013), melanjutkan sekolah di MTSN 01 Situjuah Batua (Tahun 2013-2016), melanjutkan sekolah di SMAN 01 Situjuah Limo Nagari kabupaten Lima Puluh Kota (Tahun 2016-2019), setelah itu melanjutkan perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur ujian tertulis Mandiri pada tahun 2020. Penulis diterima sebagai mahasiswi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Bandar Petalangan Desa Lubuk Raja tahun 2023 pada Bulan Juli – Agustus. Kemudian penulis menyelesaikan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Babussalam Kota Pekanbaru pada Bulan September – November tahun 2021.