



Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Berbasis Tri Hita Karana

Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari^{1*}

¹Jurusan PG PAUD, Fakultas Dharma Acarya IHDN Denpasar, Denpasar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 11 April 2021
Received in revised form
30 April 2021
Accepted 08 Mei 2021
Available online 25 Juni
2021

Kata Kunci:
media pembelajaran, ular
tangga, tri hita karana

Keywords:
*learning media, snake and
ladder, tri hita karana*

ABSTRAK

Sulitnya guru PAUD benuansa Hindu untuk mendapatkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai *Tri Hita Karana* kepada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran ular tangga “*Widya Suputra*” berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Subjek uji coba produk terdiri dari 10 orang ahli. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis data yaitu kuesioner. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus validasi isi Lawshe yaitu *Content Validity Ratio* (CVR). Hasil penelitian menunjukkan dari penilaian ahli materi dengan menggunakan CVR diperoleh perhitungan nilai CVR sebesar 0,99 dan nilai CVI sebesar 0,99. Ahli media diperoleh nilai CVR

sebesar 0,99. Terdapat satu butir instrumen yang mendapatkan nilai CVR sebesar 0,6 dan nilai CVI sebesar 0,97 sehingga cukup mendekati nilai batas minimum Lawshe. Dengan demikian media ular tangga “*Widya Suputra*” dinyatakan valid. Berdasarkan hal tersebut, media ular tangga “*Widya Suputra*” layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini dalam pengenalan nilai Tri Hita Karana. Implikasi penelitian ini media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

ABSTRAK

It is difficult for PAUD teachers with Hindu nuances to get learning media that can be used to instill the values of Tri Hita Karana to early childhood. The purpose of this study is to develop a snake and ladder learning media "Widya Suputra" based on the values of Tri Hita Karana. This type of research is a development research that uses the ADDIE model. The product trial subjects consisted of 10 experts. The methods used to collect data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to analyze the data is a questionnaire. The data of this research were analyzed by descriptive qualitative and quantitative analysis by using Lawshe's content validation formula, namely Content Validity Ratio (CVR). The results showed that from the assessment of material experts using CVR, the calculation of the CVR value was 0.99 and the CVI value was 0.99. Media experts obtained a CVR value of 0.99. There is one instrument item that gets a CVR value of 0.6 and a CVI value of 0.97 so that it is quite close to the Lawshe minimum limit value. Thus the snake ladder media "Widya Suputra" is declared valid. Based on this, the snake ladder media "Widya Suputra" is feasible to be applied to early childhood learning activities in recognizing the value of Tri Hita Karana. The implication of this research is that the developed media can be used by teachers in the learning process.

1. Pendahuluan

Pondasi awal seseorang dalam memperoleh pendidikan dalam upaya mengembangkan potensi yang dimilikinya dimulai dari anak usia dini. Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan

perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental (Asmara, 2020; Pratiwi & Rahmah, 2018; Trisnanti, Tirtayani, & Putra, 2018). Hal ini yang menyebabkan usia dini adalah usia emas (*golden age*) karena anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat (Joni, 2016; Sari, Yetti, & Hapidin, 2020). PAUD pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Aprinawati, 2017; Khasanah & Fauziah, 2021; Mardiyah, Yulianingsih, & Putri, 2021). Hal ini berarti dalam rentang umur anak usia dini, segala aspek perkembangannya dapat dimaksimalkan untuk menuju tahap perkembangan berikutnya. Anak usia dini menjadikan lingkungan atau orang di sekitarnya sebagai *row model* dalam bertindak dan berperilaku. Apabila lingkungan di sekitar anak kurang bagus, maka akan sangat berdampak pada perkembangan moral anak (Kurnia, Taufiq, & Silawati, 2015; Nurjani, 2019). Dengan demikian, sejak usia dini anak harus dibekali dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat agar anak dapat melindungi dirinya dari dampak negatif perkembangan jaman. Nilai-nilai yang dimaksud dalam hal ini adalah nilai Agama yang dianut anak, khususnya Agama Hindu.

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak taman kanak-kanak yang kekurangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak dalam belajar (Pebriana, 2017; Utomo, Ramli, & Furaidah, 2018; Yusnia, 2019). Pembelajaran untuk PAUD sangat memerlukan adanya keteladanan, contoh konkret, dan juga adanya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat anak tidak jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari (Trisnanti et al., 2018). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala PAUD Hindu Dharma Widya Paramitha menyatakan bahwa penerapan nilai *Tri Hita Karana* tersebut tanpa melibatkan media yang khusus, karena diakui bahwa keberadaan media pembelajaran di PAUD yang berkaitan dengan nilai-nilai Agama Hindu masih sulit ditemukan. Guru menanamkan konsep *Tri Hita Karana* dengan mengajak anak melakukan kegiatan di dalam maupun di luar lingkungan PAUD. Kegiatan yang kurang dikemas dengan kegiatan bermain dengan media tentu berdampak pada motivasi anak dalam melakukan kegiatan dan akhirnya bermuara pada kurang maksimalnya hasil yang diperoleh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar anak. Hadirnya media pembelajaran yang bervariasi membawa dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran (Putri, Handayani, & Akbar, 2020; Susiani, Pudjawan, & Renda, 2013). Media yang mengandung pesan memberikan informasi dari sumber ke penerima, yang bermaksud untuk merubah perilaku atau memberi masukan penambah informasi atau keterampilan (Aprinawati, 2017; Solihati, 2015). Agar belajar berhasil seoptimal mungkin, maka peran media menjadi krusial. Media pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini adalah ular tangga. Ular tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak sebagai sebuah hiburan (Afandi, 2015; Swastrini, Antara, & Tirtayani, 2016). Sarana bermain ular tangga terdiri dari selembar papa atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu (Mariyaningsih, 2012; Mulyani, 2013). Permainan ini juga memerlukan sebuah kerucut kecil yang tumpul sebagai pion dan dadu yang berisi gambar lingkaran dengan jumlah satu sampai enam pada sisi-sisi dadu. Selanjutnya, Ratnaningsih menjelaskan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani bidak (Fathan, 2017). Permainan ini termasuk kategori *board game* karena menggunakan alas dalam permainannya.

Dalam penelitian ini, permainan ular tangga yang dimaksud mengalami modifikasi. Modifikasi dilakukan dengan cara mengganti aturan permainan. Ular tangga yang biasanya hanya menjadi sebuah permainan biasa, selanjutnya dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai agama Hindu. Papan atau alas media ular tangga dibatasi hanya sampai 20 kotak sesuai dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dan guna mengefektifkan waktu. Ukuran setiap kotak $\pm 50 \times 50$ cm, karena dalam permainan ini anak akan menjadi bidaknya langsung. Gambar-gambar yang ada pada masing-masing kotak berbeda, sesuai dengan aplikasi nilai-nilai Agama Hindu yang akan ditanamkan pada anak usia dini, yaitu membiasakan anak berdoa, berperilaku hormat, jujur, mampu membedakan perbuatan baik dan buruk, tidak membeda-bedakan teman, menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan, dan lain sebagainya. Permainan ular tangga memiliki nilai edukatif bagi perkembangan anak usia dini apabila mampu dikemas dengan baik (Afifah & Hartatik, 2019; Wulanyani, 2014). Media ini dapat digunakan untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni (Hayati, 2016). Media ular tangga untuk mengenalkan nilai-nilai Agama Hindu ini selanjutnya diberinama "Widya Suputra". *Widya* atau dalam bahasa sansekerta Vidya berarti, *Widya* berarti ilmu, pengetahuan, kebenaran,

dan *Suputra* artinya anak yang cerdas, bijaksana, berbudi pekerti luhur dan membanggakan keluarga. Media pembelajaran ular tangga ini diberi nama dengan "*Widya Suputra*", hal tersebut dikarenakan dalam masing-masing kotak di alas atau papan ular tangga terdapat gambar-gambar yang merupakan cerminan dari perilaku atau sikap dari anak-anak yang baik (*suputra*). Anak-anak yang memainkan permainan ini akan mendapatkan ilmu (*widya*) atau pelajaran bagaimana seharusnya berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai atau ajaran Agama Hindu. Dengan mengetahui dan menerapkan gambar-gambar yang ada pada permainan ular tangga tersebut diharapkan anak yang memainkannya akan menjadi anak yang cerdas, baik, bijaksana dan berbudi pekerti luhur (*suputra*).

Temuan penelitian sebelumnya mengenai media ular tangga menyatakan bahwa media ular tangga dapat membantu siswa belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Novita & Sundari, 2020; Zulfana, Purwadi, & Mudzanatun, 2020). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media ular tangga dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan karena pembelajaran menjadi seperti bermain *game* (Maqdalena & Widiastuti, 2018; Prameswari, 2018). Belum adanya kajian mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis Tri Hita Karana untuk anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga "*Widya Suputra*" berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

2. Metode

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Namun, karena situasi pandemi Covid-19, langkah pengembangan media hanya dibatasi sampai pada tahap uji ahli saja. Model ini dipilih atas dasar bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah seluruh PAUD yang ada di Kabupaten Tabanan. Sedangkan sampel penelitian adalah PAUD yang bernuansa Hindu yang ada di Kabupaten Tabanan yang berjumlah tiga Lembaga (PAUD Hindu Udiana Sari, PAUD Hindu Dharma Widya Paramitha dan TK Hindu Yowana Widya Mandala). Adapun subjek pada penelitian pengembangan ini adalah 5 orang ahli materi yang memahami konsep PAUD dan 5 orang ahli media pembelajaran. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Adapun isi-kisi instrument tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Uji Coba Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Materi	Kesesuaian dengan indikator perkembangan moral-agama, tujuan pembelajaran, implementasi nilai-nilai Tri Hita Karana, dan karakteristik pengguna
2.	Ilustrasi Gambar	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan nilai-nilai Tri Hita Karana, menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran, mudah dipahami
3.	Panduan dan Informasi	Memuat langkah-langkah yang sistematis, memberikan penjelasan kepada pengguna

Tabel 2. Kisi-Kisi Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Konsistensi	Kepraktisan dan ukuran media
2.	Format	Tata letak, kejelasan penyajian informasi, kemenarikan tampilan
3.	Pengorganisasian	Penggunaan kalimat, kesesuaian dengan karakteristik anak
4.	Desain	Penggunaan ilustrasi gambar, resolusi gambar, kontras warna, kesesuaian ukuran dan jenis huruf

Data yang terkumpul dari instrumen yang diisi oleh responden ditabulasi. Data yang telah ditabulasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil penilaian media pembelajaran ular tangga "*Widya Suputra*" oleh uji ahli media dan uji ahli materi oleh guru PAUD bernuansa Hindu di Kabupaten Tabanan. Teknik analisis data secara kuantitatif dilakukan dengan mengelompokkan dan mendeskripsikan saran dan masukan validator yang tertuang pada angket uji ahli. Hasil analisis data ini

selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada produk pengembangan, dalam hal ini adalah media pembelajaran "Widya Suputra". Teknik analisis data ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket untuk melihat validitas media. Analisis validasi media pembelajaran ular tangga "Widya Suputra" menggunakan metode analisis *Content Validity Ratio* (CVR).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini akan menghasilkan rancang bangun media dan hasil uji media oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Rancangan dan desain pengembangan media pembelajaran ular tangga "Widya Suputra" ini menggunakan model ADDIE, namun dibatasi hanya sampai pada tahap uji validasi ahli saja. Berikut ini adalah prosedur pengembangan media ular tangga "Widya Suputra". Pertama dimulai dari tahap analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk penanaman nilai-nilai Agama Hindu di PAUD. Media yang ada selama ini masih bersifat umum tidak terfokus pada muatan nilai Agama Hindu. Analisis kurikulum, ditemukan bahwa lingkup perkembangan nilai agama dan moral untuk usia 5-6 tahun adalah: a) mengenal agama yang dianut, b) mengerjakan ibadah, c) berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dan lain sebagainya, d) menjaga kebersihan diri dan lingkungan, e) mengetahui hari besar agama, dan f) menghormati (toleransi) agama orang lain. Selanjutnya STTPA aspek agama dan moral pada Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 disesuaikan kembali dengan STPPA agama dan moral yang dikembangkan oleh lembaga yang bernuansa Hindu di Kabupaten Tabanan. Analisis karakteristik anak dan lingkungan, diperoleh bahwa anak usia dini berada pada tahap pra operasional konkret sehingga kegiatan yang diberikan harus melibatkan benda-benda yang konkret. Selain itu, anak usia dini belajar melalui bermain, sehingga media penanaman nilai-nilai Agama Hindu ini juga harus memenuhi unsur menyenangkan, mudah digunakan oleh anak dan bermakna. Anak usia dini dalam hal ini berinteraksi pada lingkungan yang bermuatan nilai-nilai agama Hindu, hal ini dikarenakan sebagian besar lingkungan tempat tinggal anak memang beragama Hindu.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (desain). Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu: menentukan bentuk/desain media. Desain yang dimaksud meliputi penentuan ukuran, jenis dan komposisi gambar pada rancangan media pembelajaran ular tangga "Widya Suputra" dan desain dari buku petunjuk penggunaannya. Desain media ini dikemas serta dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menentukan nilai-nilai Tri Hita Karana yang digunakan pada desain media. Konsep dari Tri Hita Karana selanjutnya diaplikasikan pada nilai-nilai yang dapat diterapkan pada anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi nilai-nilai Tri Hita Karana tersebut disesuaikan dengan STTPA Moral-agama anak usai 5-6 Tahun yang tertuang pada kurikulum 2013 PAUD. Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* media ular tangga "Widya Suputra". Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan, yaitu: Pengumpulan data dari berbagai sumber. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan data dari segala sumber atau referensi yang dibutuhkan (didasarkan pula dari tahap analisis kompetensi) sebagai bahan materi yang akan digunakan pada media. Selain itu, dalam pengumpulan data dari berbagai sumber ini peneliti juga menggunakan teknik wawancara. Pembuatan gambar ilustrasi. Dalam proses pengembangan media pembelajaran ular tangga "Widya Suputra", dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang dapat ditiru oleh anak. Tujuan dari gambar ilustrasi ini adalah memberikan bayangan kepada tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Agama Hindu. Ilustrasi gambar yang dibuat didasarkan pada implementasi konsep Tri Hita Karana yang dikembangkan di lembaga dan disesuaikan dengan STTPA moral agama anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil pengembangan media disajikan pada gambar 1.

Setelah media dikembangkan tahap selanjutnya yaitu validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari kelima ahli materi, selanjutnya data yang diperoleh diolah secara kuantitatif dengan menggunakan metode analisis *Content Validity Ratio* (CVR). Berdasarkan penghitungan data dengan CVR tersebut diperoleh perhitungan nilai CVR setiap butir instrumen untuk 5 validator sebesar 0,99. Setelah didapatkan nilai CVR, kemudian dihitung nilai CVI (*Content Validity Index*) untuk menggambarkan bahwa secara keseluruhan butir instrument memiliki validitas yang baik. Adapun hasil penghitungan CVI untuk 5 orang ahli materi adalah 0,99 sehingga memenuhi nilai batas minimum Lawshe. Dengan demikian materi yang dimuat pada media ular tangga "Widya Suputra" dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Validator juga memberikan catatan pada instrument yang diberikan. Sebagian besar catatan yang diberikan bersifat positif. Berikut ini adalah catatan dan masukan yang diberikan oleh ahli materi pelajaran. Berdasarkan masukan dari ahli materi tersebut, selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan *prototype* media ular tangga "Widya Suputra".



Gambar 1. Media Ular Tangga

Tabel 3. Komentar, Saran, dan Perbaikan Produk Ahli Materi

No.	Komentar dan Saran	Perbaikan
1.	Penyajian pertanyaan, gambar pada media ular tangga, dadu dan materi yang dituangkan sudah sesuai dengan implementasi nilai-nilai agama Hindu yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak	-
2.	Alangkah baiknya pakaian yang digunakan pada gambar adalah pakaian adat agama Hindu, dengan demikian anak secara tidak langsung sudah diperkenalkan pakaian untuk umat Hindu.	Mengganti beberapa ilustrasi gambar pada alas, buku panduan dan kartu pertanyaan yang seharusnya menggunakan pakaian sembahyang umat Hindu.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga “Widya Suputra” mendapatkan kategori valid sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga “Widya Suputra” layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran ular tangga “Widya Suputra” layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, anak usia dini (2 - 7 tahun) berada pada tahap perkembangan praoperasional konkret (Izzati & Yulsyofriend, 2020; Kurnia et al., 2015; Wulandari & Purwanta, 2021). Hal tersebut berarti bahwa anak usia dini belum dapat berpikir secara abstrak sehingga memerlukan media dalam kegiatan pembelajarannya. Media ular tangga “Widya Suputra” merupakan salah satu bentuk media pembelajaran anak usia dini yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal dan menerapkan nilai-nilai agama Hindu, khususnya Tri Hita Karana. Media ini didesain sesuai dengan karakteristik dan hakekat pembelajaran anak usia dini yaitu melalui bermain dan memberikan pengalaman langsung melalui *learning by activity*. Media pembelajaran yang didesain sesuai dengan karakteristik siswa memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Aprinawati, 2017; Putri et al., 2020; Susiani et al., 2013). Dalam kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak, guru atau orang dewasa dapat mengajukan beberapa aturan yang harus ditaati selama bermain, sekaligus mendiskusikan tentang hadiah (*reward*) yang akan diberikan kepada anak yang mentaati aturan, dan hukuman (*punishment*) yang diberikan kepada anak yang melanggar aturan yang sudah disepakati sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar (Khaironi, 2017).

Kedua, media pembelajaran ular tangga “Widya Suputra” layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan spiritual pada anak. Peningkatan potensi spiritual anak diberikan melalui pengalaman dengan tujuan agar menjadi suatu kebiasaan, baik di dalam maupun di luar sekolah (Safitri, Novia; Kuswanto, 2019). Berdasarkan hasil uji validitas produk, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini di PAUD bernunasa Hindu Kabupaten Tabanan. Hal tersebut dikarenakan media ular tangga “Widya Suputra” dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan, kurikulum yang berlaku dan dikembangkan dengan model pengembangan yang tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Materi yang dikembangkan dalam media ular tangga “Widya Suputra” dari konsep Tri Hita Karana. Tri Hita Karana merupakan konsep dasar yang mengharapakan manusia untuk menjaga hubungan diantara ketiga unsur sehingga dapat mencapai

kebahagiaan (Anjani, 2017; Hutasoit, 2017; Kusumayani, 2019). Ketiga unsur tersebut yaitu antara manusia dengan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (*Parhyangan*), antara manusia dengan sesamanya (*Pawongan*), antara manusia dengan lingkungannya (*Palemahan*) (Sedana, Suwatra, & Suranata, 2013; Weda, Putra, Parmiti, & Suwatra, 2016). Esensi spiritual (*Parhyangan*) yaitu untuk selalu tulus ikhlas serta bersyukur atas apapun yang dialami; esensi sosial (*Pawongan*) yaitu memupuk rasa cinta kasih dalam kehidupan masyarakat; esensi alam lingkungan (*Palemahan*) yaitu menjaga lingkungan sekitar sehingga memberi manfaat bagi kehidupan makhluk (Lilik, 2019). Nilai-nilai dari masing-masing unsur Tri Hita Karana tersebut selanjutnya disesuaikan dengan STTPA moral agama anak usia 5-6 tahun.

Ketiga, media pembelajaran ular tangga “Widya Suputra” layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena meningkatkan semangat belajar siswa. Permainan ular tangga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan gerak anak (Hendrik; Marhadi; Kungku, 2017). Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Arianti, Wiarta, & Darsana, 2019; Dara Asshofi & Damayani, 2019; Kurnia, Damayani, & Kiswoyo, 2019). Media ular tangga “Widya Suputra” memiliki ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan dengan papan ular tangga pada umumnya yaitu berkisar 3 x 3 m dan jumlah kotak yang terdapat pada papan dibatasi hanya sampai 20 kotak, dimana setiap kota berukuran 50 x 50 cm. Hal ini dikarenakan anak yang bermain menjadi pionnya langsung. Dalam setiap kotak terdapat gambar yang merupakan cerminan dari nilai-nilai Agama Hindu, khususnya implementasi dari *Tri Hita Karana*. Ukuran dadu yang digunakan berukuran 25 x 25 cm, sehingga melatih kekuatan otot anak saat melempar dan melibatkan gerak seluruh anggota badan saat bermain. Hal ini yang menyebabkan anak merasa bermain padahal sesungguhnya anak sedang belajar sehingga media ini menciptakan suasana menyenangkan bagi anak. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik (Mediatati & Suryaningsih, 2017; Prabaningrum & Putra, 2019; Suantara, Ganing, Agung, & Wulandari, 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Afandi, 2015; Mariyaningsih, 2012; Swastrini et al., 2016). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar. implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

4. Simpulan

Kesimpulan Dari Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Yang Berbasis Nilai-Nilai Tri Hita Karana Mendapat Kualifikasi Validitas Sangat Baik Sehingga Layak Untuk Diterapkan Pada Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Pengenalan Nilai-Nilai Agama Hindu. Media Pembelajaran Ini Dapat Menciptakan Suasana Belajar Yang Nyaman Dan Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Sehingga Berdampak Pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa.

Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Anjani, S. (2017). Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Berbasis Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5, 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.10794>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Arianti, Wiarta, & Darsana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Asmara, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A TK Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan*

- Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v6i1.3624>.
- Dara Asshofi, M. P., & Damayani, A. T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21881>.
- Fathan. (2017). Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.
- Hayati, N. M. I. M. (2016). Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vo. 9 no. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10688>.
- Hendrik; Marhadi; Kungku, C. (2017). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, Vol. 5(2), 58–72.
- Hutasoit, H. (2017). Menuju Sustainability Dengan Tri Hita Karana (Sebuah Studi Interpretif Pada Masyarakat Bali). *Jurnal Manajemen Pendidikan Perkantoran*, 13(2), 85–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/bmj.v13i2.917>.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.486>.
- Joni, J. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.44>.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>
- Khasanah, B. L., & Fauziah, P. (2021). Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.627>.
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2015). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10520>.
- Kurnia, Damayani, & Kiswoyo. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17772>.
- Kusumayani, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi IPA Siswa IV SD. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20805>.
- Lilik, I. K. M. (2019). Esensi Tri Hita Karana Perspektif Pendidikan Agama Hindu. *Ejournal Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya*, Vol. 10 No, 60–80.
- Maqdalena, & Widiastuti. (2018). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. *Satya Widya: Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 34(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2021). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>.
- Mariyaningsih, N. (2012). Penerapan Metode Kontekstual Investigasi Bisnis Dan Game Ular Tangga Kombi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Komunikasi Bisnis. *Dinamika Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v7i2.4908>.
- Mediatati, N., & Suryaningsih, I. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i2.10146>.
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Nurjani, Y. Y. (2019). Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Journal of Sport*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1026>.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Prabaningrum, & Putra. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted

- Individualization Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 414. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21775>.
- Prameswari, N. K. (2018). Peningkatan Dalam Penggunaan Media Ular Tangga Mata Kuliah Pendidikan PKn SD Materi Strategi Pembelajaran Pada Kemampuan Kognitif Mahasiswa Semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2188>.
- Pratiwi, & Rahmah. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran untuk Mengembangkan Motorik Halus AUD. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2018.181-190>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Safitri, Novia; Kuswanto, C. W. A. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai dan Moral Agama Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, Vol. 1(2), 29–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipons Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- Sedana, Suwatra, & Suranata. (2013). Pengaruh Model CTL Bermuatan Tri Hita Karena Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di Gugus I Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.839>.
- Solihati, S. (2015). Efektifitas Media Panggung Boneka untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Anak Usia Dini. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.2345/modeling.v2i2.2176>.
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473–480. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>.
- Susiani, P. E., Pudjawan, K., & Renda, N. T. (2013). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Boneka Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Anak Kelompok B TK Satya Kumara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v1i1.1138>.
- Swastriani, Antara, P. A., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v4i2.7764>.
- Trisnanti, I. A. N. L., Tirtayani, L. A., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B TK Gugus Mawa. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 346. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v6i1.15200>.
- Utomo, I. A., Ramli, M., & Furaidah, F. (2018). Penerapan Strategi Bermain melalui Media Busy Book untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12553>.
- Weda, I. W., Putra, G., Parmiti, D. P., & Suwatra. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Bermuatan Tri Hita Karena Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7166>.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.
- Wulanyani, N. M. S. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jpsi.6976>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.
- Zulfana, F., Purwadi, & Mudzanatun. (2020). Pengaruh Model Nht Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd N 02 Ujung Pandan Jepara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.474>.