

# Menstimulasi Perilaku Sopan Santun pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga

I Gusti Ayu Putu Savitri<sup>1\*</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, Nice Maylani Asril<sup>3</sup> 

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

<sup>3</sup> Prodi Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received June 22, 2021

Revised June 30, 2021

Accepted August 14, 2021

Available online August 25, 2021

### Kata Kunci:

Media, ular tangga, sopan santun

### Keywords:

Media, snakes and ladders, manners



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurangnya perkembangan moral pada anak menyebabkan rendahnya perilaku sopan santun pada anak usia dini. Masih ada siswa yang kurang sopan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan guru kurang menstimulasi perkembangan moral pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model ADDIE, namun pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*). Subjek penelitian terdiri atas 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi pembelajaran. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara dan kuisioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuisioner. Analisis data dilaksanakan melalui analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu nilai rata-rata CVR yakni 1.00 dan CVI 1.00 dengan kriteria sangat tinggi. Maka, media permainan ular tangga perilaku yang dikembangkan valid dan layak digunakan pada pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu guru dapat menggunakan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

Lack of moral development in children causes low polite behavior at an early age. There are still many students who behave impolitely when taking class lessons. There are still students who are not polite when taking lessons in class. This is because the teacher does not stimulate moral development in children. This study aims to create a behavioral compensation game media to stimulate polite behavior in early childhood. This type of research is development research using the ADDIE model, but this development only reaches the development stage. The research subjects consisted of 1 media expert and 1 learning material expert. The methods used to collect data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to collect data is a questionnaire. Data analysis was carried out through qualitative and quantitative analysis. The study results are that the average CVR value is 1.00 and CVI 1.00 with very high criteria. It can open the snake and ladder game media that is developed and suitable for use in learning. This research implies that the teacher can use the snake and ladder game media behavior to stimulate polite behavior in early childhood in learning.

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini yang berada pada rentang usia 0-8 tahun disebut sebagai masa *golden age*. Tahapan anak usia dini merupakan periode paling penting pada masa kehidupan manusia, pada tahapan ini terdapat potensi yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak (Hardiansyah et al., 2021; Suryani & Seto, 2020). Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat untuk kehidupan selanjutnya (Filtri et al., 2020; Gayatri, 2021). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni (Handayani, 2021; Margaretha & Pura, 2019). Selain itu anak juga memiliki potensi terpendam yang perlu dikembangkan agar dapat tersalurkan dengan baik. Agar anak dapat mengembangkan potensinya maka anak harus memperoleh pendidikan. Anak bisa mendapatkan pendidikan melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Lembaga PAUD memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, mampu memberikan stimulasi bagi anak dan tepat untuk perkembangan anak (Aisyah, 2017; Wandii & Mayar, 2019). Pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal dalam pembentukan perilaku pada anak. Lembaga PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian, potensi dan pembentukan moral (Dewi et al., 2018; Izza, 2020; Setiawati,

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [savitri1@gmail.com](mailto:savitri1@gmail.com) (I Gusti Ayu Putu Savitri)

2018).

Perilaku sopan santun sangatlah dipengaruhi oleh lingkungan seperti orang tua, sekolah maupun lingkungan luar lainnya. Penanaman nilai moral yang baik akan membentuk anak untuk berperilaku sopan santun terhadap siapapun (Baker et al., 2021; Iannuccilli et al., 2021; Winther-Lindqvist, 2021). Namun, permasalahan yang terjadi saat ini yaitu perilaku sopan santun pada anak usia dini memang masih tergolong rendah (Gönültaş et al., 2021; Putrihapsari & Dimiyati, 2021). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Saraswati Tabanan ditemukan permasalahan yaitu rendahnya perilaku sopan santun pada anak. Hal ini dapat diamati pada saat proses pembelajaran dengan materi toleransi. Pada pembelajaran dengan materi toleransi ini, guru memberikan kegiatan bercerita dengan boneka jari kepada anak. Akan tetapi pada prakteknya, dari 25 anak jumlah keseluruhan di kelompok A masih terlihat 13 anak yang cukup sulit untuk menghargai antar sesama dan 12 anak lainnya malah saling berebutan untuk mengambil boneka jari yang disukainya dan tidak bisa menceritakan peran dari boneka jari yang diambilnya dengan sopan. Saat guru memberikan instruksi untuk menceritakan peran dari boneka jari yang diambil oleh 12 anak ini, semuanya masih belum bisa menceritakannya dengan kalimat yang sopan dan masih saja asyik menceritakan peran boneka jari itu dengan kalimat yang kasar serta tidak sopan. Contohnya pada saat guru melihat salah satu anak mengambil boneka jari berbentuk buaya dan salah satu anak lagi mengambil boneka jari berbentuk kancil. Setelah guru melihat kedua anak tersebut, maka guru memberi instruksi kepada kedua anak tersebut untuk menceritakan boneka yang sudah diambilnya. Selama guru melakukan pengamatan saat anak mulai menceritakan tentang si kancil dan buaya, tanpa disadari ternyata anak bercerita menggunakan kalimat yang kasar serta tidak sopan. Adapun contoh kalimat kasar serta tidak sopan yang diucapkan anak adalah “dasar kau buaya yang sangat bodoh, badanmu saja besar tetapi tidak bisa berpikir”. Kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru juga menyebabkan anak menjadi kurang sopan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jika permasalahan tersebut tidak diatasi akan berdampak terhadap perilaku anak.

Solusi yang ditawarkan untuk dapat meningkatkan sikap sopan santun pada anak yaitu guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat membantu guru dalam pembelajaran (Andriyani & Suniasih, 2021; Hanifah & Budiman, 2019; Yusnia, 2019). Media pembelajaran juga akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Gunawan et al., 2017; Puspitorini et al., 2014; Sunismi, 2015). Media pembelajaran yang sesuai juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Linda, 2018; S. Novita & Pratama, 2019; Prabaningrum & Putra, 2019). Media dapat memfasilitasi belajar pada anak terutama pada anak usia dini. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa (Afrianti & Wirman, 2020; Ayuni et al., 2017; Priani et al., 2018). Salah satu media yang bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini ialah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang menggunakan dadu sebagai penentu berapa langkah yang harus dijalani (Ellinawati et al., 2021; L. Novita & Sundari, 2020; Swastrini et al., 2016). Permainan ular tangga merupakan permainan yang cukup terkenal dan populer di negara Indonesia. Cara penggunaan media ini yaitu saat anak berhasil memenangkan game akan diberikan *reward*. Permainan ini akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Prameswari, 2018; Zulfana et al., 2020).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan permainan ular tangga perilaku ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Afandi, 2015; Mar'atusholihah et al., 2019) Media permainan ular tangga juga mampu memotivasi belajar anak (Mar'atusholihah et al., 2019; L. Novita & Sundari, 2020). Media ular tangga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Afifah & Hartatik, 2019; Maqdalena & Widiastuti, 2018). Media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar (L. Novita & Sundari, 2020; Zulfana et al., 2020). Belum adanya kajian secara mendalam mengenai media ular tangga dapat menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini. Jadi, permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang sangat menyenangkan dan dapat dimainkan oleh sekelompok orang sesuai dengan aturan permainannya. Kelebihan penelitian ini yaitu media yang dikembangkan menarik disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi mengenai perilaku sopan santun. Selain itu media permainan ini dirancang khusus untuk dapat mengenalkan aneka perilaku sopan maupun tidak sopan kepada anak dengan cara menarik dan menyenangkan anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menciptakan media ular tangga dapat menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini. Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan perilaku sopan santun pada anak usia dini.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengaplikasikan model ADDIE. Model ini terdiri atas 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Akan tetapi, penelitian ini hanya terbatas sampai tahap ketiga yakni tahap *Development* karena terkendala waktu dan biaya. Adapun rancangan penelitian disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Rancangan penelitian dengan Model ADDIE (Pramana et al., 2020)

Subjek penelitian terdiri atas 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi pembelajaran. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga metode diantaranya observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi sekolah secara langsung di TK Saraswati, Tabanan. Wawancara dilaksanakan dengan guru TK bersangkutan untuk mengetahui media yang cocok untuk dikembangkan. Sementara itu, metode angket dimanfaatkan untuk menilai kelayakan materi serta media yang telah dikembangkan kepada para ahli materi dan media. Instrument yang digunakan yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi kuesioner disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli	Aspek	Indikator
Materi	Tujuan	Media permainan ular tangga perilaku sesuai untuk menstimulasi perilaku sopan santun anak.
	Kejelasan materi	Kejelasan materi pada gambar yang ada pada setiap kotaknya.
Media	Motivasi	Materi dapat memotivasi belajar anak.
	Estetika	1) Media permainan ular tangga perilaku sangat menarik perhatian anak.
		2) Ukuran gambar pada setiap kotak dari media permainan ular tangga perilaku sudah sesuai.
		3) Gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mengenalkan perilaku sopan dan tidak sopan.
Teknis		4) Warna yang digunakan pada setiap gambar sangat bervariasi dan menarik perhatian anak.
		1) Produk media permainan ular tangga perilaku sangat mudah untuk digunakan.
		2) Produk media permainan ular tangga perilaku sangat praktis untuk dibawa kemanapun dan kapanpun.
		3) Produk media permainan ular tangga perilaku dapat digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama.
		4) Produk media ular tangga perilaku tidak mudah rusak.

(Mar’atusholihah et al., 2019)

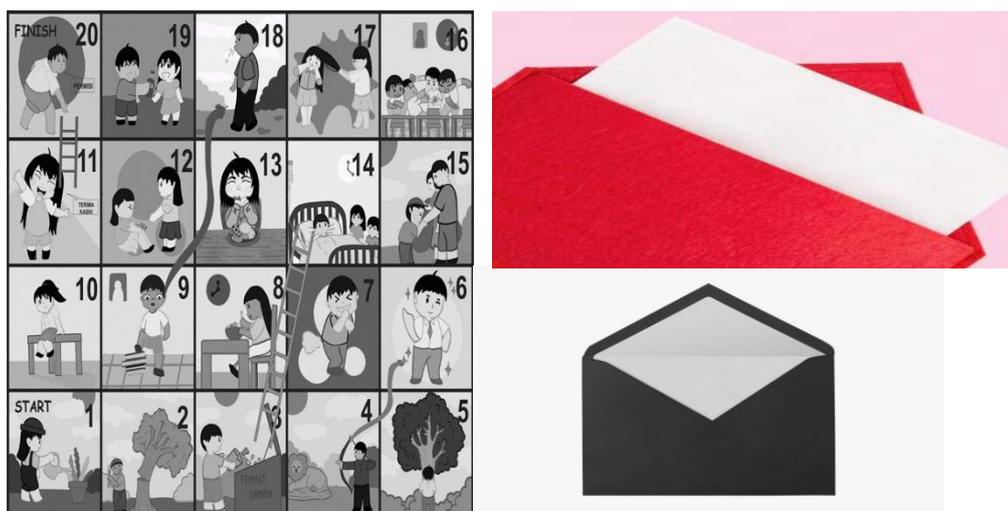
Analisis data dilaksanakan melalui analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis statistik kualitatif digunakan untuk mengelola data yang berupa tanggapan, kritik, dan saran dari hasil review ahli. Hasil dari review tersebut kemudian dianalisis dengan cara mengelompokkan data kualitatif berupa komentar dan

saran yang sudah didapatkan. Sedangkan analisis statistik kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata skor dari setiap ahli terkait media yang dikembangkan. Skor yang sudah didapatkan kemudian dirata-ratakan untuk dapat mengetahui validitas media permainan ular tangga perilaku dengan menggunakan rumus *Content Validity Ratio* (CVR). Setelah mengidentifikasi setiap sub pertanyaan instrumen dengan menggunakan CVR, maka selanjutnya yaitu melakukan perhitungan CVI (*Content Validity Index*).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Kegiatan penelitian pengembangan media permainan ular tangga perilaku ini dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan melalui tahapan yakni: analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Namun tahapan implementasi dan evaluasi tidak dapat terlaksana. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya dan finansial. Selain itu, situasi pandemic Covid-19 ini tidak memungkinkan tahap implementasi dilaksanakan. Tahapan pertama ialah analisis (*analysis*) yang dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan anak dan analisis media. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan data bahwa anak kelompok A masih memerlukan stimulasi untuk mengembangkan moral terutama pada sikap sopan santun. Selain itu, guru memerlukan metode pembelajaran maupun media yang lebih menarik agar mampu menarik perhatian siswa. Selanjutnya hasil analisis tersebut dapat dirancang dengan menggunakan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun di Taman Kanak-Kanak pada kelompok A. Media permainan ular tangga perilaku ini dirancang agar anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan agar anak lebih paham mengenai suatu materi yang dijelaskan oleh gurunya. Media permainan menjadi pilihan utama karena menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang masih senang belajar sambil bermain. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan yaitu merancang media permainan ular tangga perilaku sesuai dengan analisis dilakukan. Adapun desain pembuatan media permainan ular tangga perilaku yaitu dengan cara mencari dan mengumpulkan gambar animasi perilaku sopan dan tidak sopan yang dapat dilakukan oleh anak, lalu menyatukan beberapa gambar yang dikumpulkan agar menjadi papan ular tangga. Setelah selesai menyatukan gambar agar menjadi papan ular tangga pada setiap gambar akan diberikan nomor secara berurutan. Tidak lupa setelah diberikan nomor di setiap kotak pada papan ular tangga, lalu selanjutnya diberikan gambar tangga dan juga gambar ular. Selain itu anak juga akan diberikan tantangan melalui amplop berwarna merah dan amplop berwarna hitam. Amplop yang berisi tantangan tersebut akan terdapat pada beberapa kotak yang menunjukkan angka istimewa. Selain itu, adapun komponen penting yang dapat membantu media ini menjadi lebih menarik adalah dengan menggunakan dadu. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan dadu yang memiliki tujuan untuk menyempurnakan media permainan ular tangga perilaku ini yaitu dakron, flannel dan kertas karton, gunting, dan lem tembak. Adapun desain prototype media permainan ular tangga perilaku yang dirancang disajikan pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Desain Media Papan permainan ular tangga

Tahap Ketiga yaitu tahapan pengembangan (*development*) dilaksanakan. Pada tahap ini pelaksanaan pengembangan media disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat. Pengembangan media papan permainan ular tangga disesuaikan dengan desain yang sebelumnya telah dibuat. Adapun hasil pengembangan media papan permainan ular tangga tersaji pada Gambar 3.



Gambar 2. Media Papan permainan ular tangga

Setelah media permainan ular tangga perilaku selesai dikembangkan, maka selanjutnya akan dilaksanakan penilaian oleh empat orang ahli yang meliputi dua dosen dan dua guru. Kemudian data validitas diperoleh dari penilaian yang telah dinilai oleh empat orang ahli tersebut, Adapun ahli satu yaitu menilai materi, ahli dua menilai materi, ahli tiga menilai media dan ahli empat menilai media. Hasil uji validitas media permainan ular tangga perilaku telah disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Materi dan Media

Ahli	Aspek Penilaian	CVR	Keterangan
Materi	Tujuan	1,00	Valid
	Kejelasan Materi	1,00	Valid
	Motivasi	1,00	Valid
Media	Estetika	1,00	Valid
	Teknis	1,00	Valid
<b>CVI</b>		<b>1</b>	<b>Valid</b>

Hasil penilaian menunjukkan bahwa nilai rata-rata CVR pada ahli materi dan media yaitu 1,00 dengan keterangan valid. Setelah dihitung melalui rumus CVI, didapatkan bahwa nilai CVI yaitu 1,00 dengan kategori valid. Hal ini yang menyebabkan media ular tangga yang dikembangkan tidak perlu direvisi Kembali. Hal ini menunjukkan media permainan ular tangga perilaku telah layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran guna menstimulasi perilaku sopan santun pada anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Saraswati Tabanan.

**Pembahasan**

Media ular tangga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan karena pengembangan media menggunakan model ADDIE yang sistematis, terstruktur, dan mudah dipahami sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Selain itu, faktor yang menyebabkan media permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran. Pertama, media ular tangga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa memahami materi dan merangsang siswa untuk belajar. Media ular tangga memudahkan siswa dalam memahami materi perilaku sopan santun. Media yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Gunarta, 2019; Sapulette & Wardana, 2016; Sutama et al., 2017). Media ular tangga yang dikembangkan sangat menarik sehingga dapat merangsang kemauan belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media ular tangga memiliki tampilan yang menarik. Meningkatkan kemampuan belajar siswa disebabkan oleh

tampilan yang menarik (Hosen et al., 2021; Khofiyah et al., 2019; Prasasti et al., 2019). Kemudahan dalam menggunakan media ular tangga ini juga membuat siswa senang dalam belajar.

Permainan ular tangga ini tidak hanya mengenalkan mengenai perilaku sopan maupun perilaku tidak sopan, untuk dapat mengembangkan moral anak khususnya perilaku sopan santun. Maka pada permainan ini pada angka-angka tertentu akan terdapat amplop hitam dan amplop merah. Amplop yang berwarna merah saya akan memberikan tantangan kepada anak untuk menyebutkan dan memperagakan beberapa perilaku sopan yang dapat dilakukan di sekolah, di rumah, dan di masyarakat. Sedangkan pada amplop yang berwarna hitam saya akan memberikan tantangan kepada anak untuk menyebutkan dan memperagakan beberapa perilaku tidak sopan yang dapat dilakukan di rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Pemberian tantangan kepada siswa juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Gunawan et al., 2017; Ningsih & Mahyuddin, 2021; Wu & Wu, 2020). Kedua, media ular tangga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan. Media ular tangga ini meningkatkan suasana belajar siswa karena pembelajaran seperti bermain. Pembelajaran seperti bermain akan menciptakan suasana belajar menyenangkan bagi siswa (Dewi et al., 2018; Nurjannah, 2018; Puspitasari, 2018). Media permainan ini dirancang khusus untuk dapat mengenalkan aneka perilaku sopan maupun tidak sopan kepada anak dengan cara menarik dan menyenangkan anak. Media permainan ular tangga ini berukuran 1 x 1 meter, sehingga anak dapat langsung menginjak setiap kotak-kotak kecil itu. Permainan ini, hanya memiliki kotak angka 1-30, pada setiap kotak terdapat angka dan gambar mengenai perilaku sopan maupun perilaku tidak sopan yang sering terjadi di sekitar lingkungan anak. Media permainan ular tangga perilaku ini sangat praktis dan efisien, karena media permainan ini sangat ringan jika ingin dibawa dan papannya terbuat dari spanduk. Tidak hanya itu permainan ini sangat mudah untuk dimengerti karena peraturannya sangat sederhana, mendidik dan dapat menghibur anak-anak dengan cara yang positif. Belajar dan bermain membuat anak senang dalam belajar sehingga meningkatkan motivasi dan suasana belajar (Nurani & Mayangasri, 2017; Puspitasari & Murda, 2018; Utomo et al., 2018).

Media ular tangga ini menekankan keterlibatan anak secara penuh dan aktif sehingga akan melatih menemukan pengetahuannya sendiri. Hal ini akan menyebabkan pengetahuan yang didapatkan akan lebih mudah diingat (Rahmatia et al., 2021; Rosalina, Widyasari, Ismi, & Hapsari, 2010; Utomo et al., 2018). Sehingga, media ular tangga ini dapat digunakan pada proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Lauc et al., 2020; Manurung & Panggabean, 2020; Sarah C. Kucker, 2021; Sholihin et al., 2020). Media ular tangga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Hidayati, 2016; Wulandari & Pravesti, 2021). Media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Chabib et al., 2017; Wildani et al., 2021). Kelebihan media ular tangga ini yaitu sesuai dengan karakteristik siswa dan dirancang khusus untuk dapat mengenalkan aneka perilaku sopan maupun tidak sopan kepada anak dengan cara menarik dan menyenangkan anak. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perilaku sopan santun siswa. Keterbatasan penelitian ini yaitu penelitian hanya uji validitas, tetapi tetap dapat digunakan karena mendapatkan kategori sangat baik. implikasi penelitian ini yaitu media ular tangga yang telah dikembangkan akan membantu guru dalam menyampaikan informasi mengenai perilaku sopan santun. Selain itu media ini juga membantu siswa dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### 4. SIMPULAN

Media permainan ular tangga perilaku memiliki tingkat validitas dengan kualifikasi sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga perilaku sangat layak digunakan untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini. Direkomendasi kepada guru untuk menggunakan media permainan ular tangga sehingga dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan dapat meningkatkan perilaku sopan santun pada anak usia dini.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- 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/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), 209 – 216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan

- Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ayuni, I. A. S., Kusmaryatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Baker, E. R., D'Esterre, A. P., & Weaver, J. P. (2021). Executive function and Theory of Mind in explaining young children's moral reasoning: A Test of the Hierarchical Competing Systems Model. *Cognitive Development*, 58. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101035>.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9634>.
- Dewi, N. K., Tirtayani, L. A., & Kristiantari, R. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di Paud Gugus Anggrek, Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15090>.
- Ellinawati, E., Sari, F., & Sari, A. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita Paud*, 6(1), 148 – 154. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1410>.
- Gönültaş, S., Richardson, C. B., & Mulvey, K. L. (2021). But They Weren't Being Careful! Role Of Theory Of Mind In Moral Judgments About Victim And Transgressor Negligence. *Journal of Experimental Child Psychology*, 212. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105234>.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Hanifah, & Budiman. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi ( Kotela ) Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 3(3), 1–137. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>.
- Hardiansyah, D., Rohman, A., & Deviyanti, E. (2021). Pengembangan Model Garden-Based Learning Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1576 – 1587. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1728>.
- Hidayati, R. (2016). Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigan*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.553>.
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T. H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). Individual Motivation And Social Media Influence On Student Knowledge Sharing And Learning Performance: Evidence From An Emerging Economy. *Computers and Education*, 172. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>.
- Iannuccilli, M., Dunfield, K. A., & Byers-Heinlein, K. (2021). Bilingual Children Judge Moral, Social, And Language Violations As Less Transgressive Than Monolingual Children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 208. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105130>.
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>.
- Khofiyah, H. N., Santoso, A., & Akbar, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11857>.
- Lauc, T., Jagodić, G. K., & Bistović, J. (2020). Effects of Multimedia Instructional Message on Motivation and Academic Performance of Elementary School Students in Croatia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491–508. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13431a>.
- Linda, R. (2018). The Effect Of Prezy And Exe-Learning Media On Chemical Learning Results. *EDUSAINS*, 10(1). <https://doi.org/10.15408/es.v10i1.7204>.
- Manurung, & Panggabean. (2020). Improving Students' Thinking Ability In Physics Using Interactive

- Multimedia Based Problem Solving. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460-470. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>.
- 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/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. . (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253-260. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19411>.
- Margaretha, L., & Pura, D. N. (2019). Pengembangan Model Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Kota Bengkulu. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 167. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9060>.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137-149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Novita, S., & Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 386-400. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.15>.
- Nurjannah, D. (2018). Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Papercraft (Penelitian Tindakan di TK Alam Rizkia, Depok). *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 4(2), 149-160. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-03>.
- 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/10.23887/jisd.v3i4.21775>.
- Pramana, Jampel, & Pudjawan. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 18-32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- 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), 9. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2188>.
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480-490. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.548>.
- Priani, I., Manuaba, I. B. S., & Darsana, I. W. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning ( PBL ) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus III Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(1), 8-14. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i1.16972>.
- Puspitasari. (2018). Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55-64. <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>.
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v6i2.19470>.
- Puspitorini, Subali, & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 413-420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>.
- Putrihapsari, R., & Dimiyati, D. (2021). Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2059-2070. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1022>.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47-57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.
- Rosalina, A., Widiarsari, Y., & Hapsari, M. I. (2010). Peranan Orangtua Dalam Dongeng Sebelum Tidur Untuk

- Optimalisasi Kemampuan Berkomunikasi Anak Usia Dini. *Psycho Idea*, 8(2), 81–92. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v8i2.236>.
- Sapulette, M. S., & Wardana, A. (2016). Peningkatan Karakter Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Ambon Melalui Pembelajaran PPKn Dengan Media Cerita Rakyat. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 150–165. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.11922>.
- Sarah C. Kucker. (2021). Processes and pathways in development via digital media: Examples from word learnin. *Infant Behavior and Development*, 63, 101559. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101559>.
- Saurina, N. (2003). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia*.
- Setiawati, T. (2018). Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Pendidikan Agama Islam melalui Metode Permainan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i1.3856>.
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniartic, N., & Sariyatul, ilyanaa. (2020). A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media. *The International Journal of Management Education*, 18(3), 100428. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>.
- Sunismi. (2015). Developing Guided Discovery Learning Materials Using Mathematics Mobile Learning Application As An Alternative Media For The Students Calculus II. *Cakrawala Pendidikan*, 34(3), 334–346. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7340>.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.
- Sutama, I. P. E., Dibia, I. K., & Margunayasa, I. G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10683>.
- Swastrini, K. C., 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/10.23887/paud.v4i2.7764>.
- 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), 1594–1598. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12553>.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>.
- Wildani, A., Budiyo, A., & Zaitun, Z. (2021). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7(2), 96–103. <https://doi.org/10.29303/jpft.v7i2.2864>.
- Winther-Lindqvist, D. A. (2021). Caring well for children in ECEC from a wholeness approach – The role of moral imagination. *Learning, Culture and Social Interaction*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100452>.
- Wu, T. T., & Wu, Y. T. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. *Thinking Skills and Creativity*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100631>.
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *COUNSELLIA: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95 – 105. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>.
- 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/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/10.31316/esjurnal.v7i1.474>.