

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini adalah anak usia 0 sampai 6 tahun yang sedang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Anak usia dini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa yang sangat penting bagi anak, sehingga anak membutuhkan stimulasi dan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

Hampir semua potensi anak sulit untuk tumbuh dan berkembang secara maksimal pada usia dini. Karena setiap anak unik, tahapan perkembangannya berbeda satu sama lain. Anak-anak di usia dini belum dapat mencapai potensi penuhnya. Sebagai generasi penerus bangsa, anak harus dibina dan didorong dalam segala aspek perkembangannya, dan mereka harus menerima pendidikan sejak dini untuk memaksimalkan semua aspek perkembangan.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang lebih sering disebut STPPA adalah kriteria kemampuan yang dicapai anak dalam aspek perkembangan, sebagaimana tertuang dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia tentang nasional.

Standar pendidikan anak usia dini (BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 angka 2), dan pembinaan yang meliputi aspek agama dan moral, serta aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan artistik.<sup>1</sup>

Pembentukan nilai-nilai agama dan moral menjadi landasan penting bagi anak usia dini sebagai akibat dari berbagai faktor tersebut. Karena aspek-aspek tersebut sudah mendarah daging dalam diri anak, yang merupakan cara yang baik untuk mempersiapkan pendidikan anak berikutnya.

Program PAUD mengajarkan nilai-nilai moral dan agama, yang sangat penting bagi anak usia dini. Karena pendidikan anak usia dini memberikan landasan yang kokoh bagi persiapan pendidikan masa depan anak bangsa. Lingkungan belajar untuk pengembangan perilaku yang baik yang bersumber dari nilai-nilai agama dan moral dan dari kehidupan sosial dalam konteks bermain termasuk dalam nilai-nilai agama dan moral.

Pengenalan nilai-nilai agama, peribadatan, perilaku jujur, gotong royong, sopan santun, hormat, sportifitas, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengakui hari besar keagamaan, serta menghargai dan

---

<sup>1</sup> Menteri Pendidikan, dan Kebudayaan, and Republik Indonesia, "*Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*," 2014.

toleran terhadap pemeluk agama lain semuanya dimaksud dalam Permendikbud ayat (1). Nomor 137 Tahun 2014.<sup>2</sup>

Aktivitas bermain dapat mengajarkan anak berbagai keterampilan, antara lain bagaimana mengenali aturan, bersosialisasi, mendengarkan, memposisikan diri secara tepat, mengelola emosi secara efektif, dan berkomunikasi. Bermain juga dapat membantu anak mengembangkan mental, spiritual, bahasa, dan motorik sejak dini. pada, yang pasti akan berdampak pada kehidupan mereka nanti. Tergantung pada kompetensi anak, bermain adalah cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan.

Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Oleh karena itu, anak memperoleh manfaat dari kegiatan bermain sebagai bagian dari pendidikannya. Bermain harus menyenangkan agar anak untuk belajar dari semua kegiatan yang menyenangkan bagi mereka.

Anak-anak belajar batasan dan mendapatkan pemahaman tentang kehidupan melalui bermain, dan bermain membuat mereka bahagia. Bermain adalah kegiatan yang dapat membantu anak tumbuh dan berkembang secara maksimal. Bermain merupakan bagian dari proses belajar karena merupakan ciri khas anak-anak. Untuk memastikan bahwa

---

<sup>2</sup> B A B Ii, A Perkembangan Anak, and Pengertian Perkembangan, "Kajian Teori Perkembangan Anak" 12, no. 1 (2017): 13–36.

anak-anak akan siap berpartisipasi dalam semua kegiatan, bermain harus dinikmati.

Sebagian besar waktu, anak-anak lebih suka bermain daripada belajar. Anak-anak akan belajar dan memproses informasi baru sambil melatih keterampilan yang ada melalui bermain. Bermain disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Permainan yang dimainkan oleh anak-anak adalah permainan yang keduanya menghibur dan mendorong kreativitas. Permainan ular tangga adalah salah satu pilihan, dan tentunya akan lebih menyenangkan jika dimainkan oleh banyak orang daripada hanya anak-anak.

Salah satu permainan tradisional yang dapat membantu anak memahami salah satu lambang angka dan mengajarkan nilai-nilai agama adalah permainan ular tangga. Media ular tangga berisi angka dan gambar yang dapat menarik perhatian anak, apalagi jika disertai dengan ilmu agama. Biasanya, anak-anak takut menghadapi angka, tetapi dengan bermain, mereka belajar mengenalinya tanpa merasa takut. Karena mengandung pengetahuan agama dan umum, membuat lingkungan di mana anak-anak bermain lebih menyenangkan.

Salah satu permainan yang paling populer untuk anak-anak adalah ular tangga. Berdasarkan bentuk tampilan dan usia anak, dapat dilihat permainan ular tangga. Permainan ular tangga yang hanya dapat

dimainkan secara langsung ini memiliki daya tarik bagi anak-anak yang membuat mereka menyukainya. Salah satu cara permainan edukatif dapat meningkatkan enam aspek perkembangan anak usia dini adalah melalui permainan seperti ular tangga. Dua orang atau lebih dapat memainkan permainan ular tangga bersama-sama. Anak-anak dapat belajar tentang sains agama dan mengembangkan salah satu aspek perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga, yaitu mengenal lambang angka dari 1 sampai 36.

Dengan perkembangan teknologi, sistem layar sentuh telah ditambahkan ke gadget, membuatnya mudah digunakan oleh siapa saja. Bahkan anak-anak yang tidak bisa membaca dapat menggunakan gadget, dan mereka bahkan memiliki ponsel sendiri yang lebih baik dan lebih mahal. Anak-anak dan orang dewasa dapat memperoleh manfaat atau penderitaan dari penggunaan gadget. Jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Seseorang dengan berbagai gangguan, seperti pendengaran, penglihatan, tingkat agresif pada anak-anak, kesulitan tidur, dan ketidakpekaan terhadap lingkungan, akan terpengaruh oleh penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan atau berkepanjangan.

Banyak anak-anak di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang menggunakan teknologi baik positif maupun negatif. Ketika orang tua

dapat menggunakan ponsel mereka untuk bekerja dan untuk kebutuhan anak-anak mereka, seperti mendapatkan informasi dari sekolah, gadget bermanfaat. Sementara itu, gadget buruk ketika orang tua menggunakan ponsel mereka untuk berbelanja online, bermain game atau tiktokan, dan menyibukkan diri dengan kehidupan mereka sendiri. Alhasil, anak-anak akan meniru apa yang dilakukan orang tuanya, seperti bermain game free fire (FF). Anak-anak akan bisa mengakses sendiri gambar-gambar porno di internet di mobile legend (ML), PUBG, yang menirukan tarian-tarian yang biasa dimainkan seperti tiktok. Hal ini menyebabkan anak lupa kapan harus makan, istirahat, beribadah, dan belajar.

Masalah ini tidak hanya disebabkan oleh perangkat elektronik, tetapi juga oleh orang dewasa di sekitar tetangga, teman sebaya, dan orang dewasa dalam keluarga yang mendorong anak untuk menggunakan bahasa kasar, seperti "*anjing, monyet, babi, idiot*, dll. yang mungkin digunakan anak-anak terhadap orang tua mereka.

Kegiatan bermain dengan ular tangga digunakan peneliti untuk melatih anak dan mengembangkan enam aspek perkembangan, termasuk perkembangan agama dan moral, mencegah mereka memilih permainan yang salah. Penulis mendapatkan judul dari deskripsi ini dengan judul **“Penerapan Kemampuan Nilai-Nilai Agama dan Moral Pada Anak**

## **Melalui Permainan Ular Tangga Di Lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pentingnya penerapan kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang.
2. Kurangnya kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang karena sering menggunakan gadget dan menggunakan bahasa yang tidak pantas diucapkan oleh anak-anak.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang?
2. Apa faktor pendukung dan hambatan dalam kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan hambatan dalam kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian kualitatif dapat memberikan wawasan tentang bagaimana nilai-nilai agama dan moral dapat diterapkan melalui permainan ular tangga. Selain itu juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar, memotivasi siswa, dan menjadi sumber bagi peneliti selanjutnya.



## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi peneliti

Di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang, peneliti berharap dapat mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai agama dan moral melalui permainan ular tangga. Ini akan membantu anak-anak berhenti bermain gadget dan tidak menggunakan bahasa yang tidak pantas dalam kehidupan sehari-hari.

### b. Bagi orang tua

Mengarahkan pola pikir anak agar melalui pertanyaan atau tindakannya diarahkan pada ilmu agama daripada ilmu pengetahuan umum.

### c. Bagi anak

Dari hasil penelitian anak mampu menerapkan kemampuan nilai agama dan moral melalui permainan ular tangga serta dapat menambah wawasan pengetahuan bagi anak khususnya dalam ilmu nilai-nilai agama dan moral.

## **F. Sistematika Penulisan**

Peneliti menyajikan sistematika penulisan sebagai gambaran umum laporan penelitian untuk mempermudah penyusunan skripsi penelitian, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: berisi tentang; (Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan).

BAB II Kajian Teori: berisi tentang; (Pengertian nilai-nilai agama dan moral, karakteristik nilai-nilai agama dan moral pada anak, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak, pengertian permainan ular tangga, manfaat permainan ular tangga, cara bermain ular tangga, penelitian relevan, kerangka berfikir).

BAB III Metodologi Penelitian: berisi tentang; tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji keabsahan data, teknik analisis data).

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: hasil penelitian berisi tentang; penerapan kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang yang memuat tentang; (membiasakan mengucapkan basmallah sebelum memulai kegiatan, kegiatan beribadah sehari-hari pada anak, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran/mengantri), berbicara atau berbahasa yang baik dan sopan), faktor pendukung dan hambatan dalam kemampuan nilai-nilai agama dan moral pada anak

melalui permainan ular tangga di lingkungan Kepandean RT 02 Kota Serang, dan Pembahasan.

BAB V Penutup: berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis.