

Pengaruh Permainan *Happy Jump Challenge* Terhadap Kemampuan Membedakan Perilaku Baik dan Buruk Anak Usia Dini

Heri Hidayat¹, Fadilah Ersia Rania², Soniah Natalia³, Sofie Qanita Rahma⁴, Jordan Moharnika⁵, Fadilla Ayuningtyas⁶

Info Artikel	Abstract
Keywords: Happy Jump Challenge Game; Good and Bad Behavior; Moral Values; Early Childhood; Character Development;	Many children aged 5–6 struggle to distinguish between good and bad behavior due to unappealing conventional learning methods. This study aims to determine the effect of the <i>Happy Jump Challenge</i> game on the ability to differentiate these behaviors among early childhood students at PAUD Nurul Ikhlas, Bandung. The <i>Happy Jump Challenge</i> is an educational, physical-manipulative game using picture cards and a response board to help children categorize moral behaviors enjoyably. This quantitative study employed a one-group pretest-posttest quasi-experimental design with 16 children aged 5–6 years selected through total sampling. Data were collected via structured observations using an 8-item instrument on a 1–4 developmental scale (BB, MB, BSH, BSB). The tool was validated using Pearson Product Moment ($r = 0,755-0,894$) and Cronbach's Alpha 0,89. Data analysis involved Chi-Square (normality), F-test (homogeneity), and a Paired Sample t-test. The results showed that both datasets were normally distributed and homogeneous. The mean score increased significantly by 10.31 points, from the pre-test ($\bar{x} = 20,19$) to the post-test ($\bar{x} = 30,50$). The Paired Sample t-test yielded a calculated t-value (20,122) > t-tabel (2,947) at $\alpha = 0,01$, rejecting H0. Ultimately, all 16 children achieved the highest developmental category on the post-test. These findings demonstrate that the <i>Happy Jump Challenge</i> significantly improves children's ability to distinguish between good and bad behavior, making it a highly recommended innovative tool for early childhood moral education.
Kata kunci: Permainan Happy Jump Challenge; Perilaku Baik dan Buruk; Nilai Moral; Anak Usia Dini;	Abstrak Banyak anak usia 5-6 tahun masih kesulitan mengenali dan membedakan perilaku baik dan buruk akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan <i>Happy Jump Challenge</i> terhadap kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk pada anak usia dini di

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia
Email: herihidayat@uinsgd.ac.id

² Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia
Email: raniajasni12@gmail.com

³ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia
Email: soniahnatalia4@gmail.com

⁴ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia
Email: sofieqanita13@gmail.com

⁵ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia
Email: jordanpaliyang@gmail.com

⁶ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia
Email: fadillaayuningtyas@uinsgd.ac.id

Pengembangan Karakter; PAUD Nurul Ikhlas, Kota Bandung, Jawa Barat. *Happy Jump Challenge* merupakan permainan edukatif berbasis aktivitas fisik-manipulatif menggunakan kartu bergambar dan papan respon untuk membantu anak mengenali serta mengkategorikan perilaku moral secara menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 16 anak usia 5–6 tahun melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan instrumen 8 item berskala perkembangan 1-4 (BB, MB, BSH, BSB) yang divalidasi dengan korelasi *Pearson Product Moment* ($r = 0,755-0,894$) dan reliabilitas Alpha Cronbach sebesar 0,89. Analisis data meliputi uji normalitas (Chi-Kuadrat), uji homogenitas (uji F), dan *Paired Sample t-test*. Hasil menunjukkan kedua data berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata skor meningkat signifikan dari pre-test ($\bar{x} = 20,19$) ke post-test ($\bar{x} = 30,50$) dengan peningkatan 10,31 poin. *Paired Sample t-test* menghasilkan $t_{hitung} (20,122) > t_{tabel} (2,947)$ pada $\alpha = 0,01$ sehingga H_0 ditolak. Seluruh 16 anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada *post-test*. Temuan ini membuktikan bahwa permainan *Happy Jump Challenge* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk anak dan direkomendasikan sebagai media pembelajaran moral yang inovatif di PAUD.

Artikel Histori:

Disubmit:
10 Juni 2026

Direvisi:
24 Juni 2026

Diterima:
28 Juni 2026

Dipublish:
02 Juli 2026

Cara Mensitasi Artikel: Hidayat, H., Rania, F. E., Natalia, S., Rahma, S. Q., Moharnika, J., & Ayuningtyas, F. (2026). Pengaruh permainan Happy Jump Challenge terhadap kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk anak usia dini. *Jurnal Ar-Raihanah*, 6(1), 910-920. <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i1.1170>

Korepondensi Penulis: Heri Hidayat, herihidayat@uinsgd.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i1.1170>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki kedudukan yang sangat penting dalam meletakkan dasar perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh. Peran tersebut mencakup pengembangan berbagai aspek, seperti kemampuan kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, serta nilai moral dan keagamaan. Periode usia dini, terutama pada rentang usia 0-6 tahun, dikenal sebagai *golden age* atau masa keemasan karena pada tahap ini anak memiliki kemampuan yang sangat tinggi dalam menerima dan menyerap berbagai informasi dari lingkungannya (Indrawati, 2017). Fauziddin (2016), menegaskan bahwa pembelajaran melalui kegiatan bermain sejak dini menjadi fondasi penting dalam pembentukan nilai agama dan moral anak. Pada fase ini, pemberian stimulasi yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter dan perkembangan anak dalam jangka panjang. Hal tersebut sejalan dengan Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP, 2025) yang menegaskan bahwa masa kanak-kanak merupakan fase emas perkembangan, ditandai dengan pertumbuhan yang sangat pesat pada aspek kognitif, sosial-emosional, dan fisik. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, tidak terbatas pada penguasaan informasi faktual, melainkan juga mendorong anak mengaitkan berbagai konsep dengan kehidupan sehari-hari melalui aktivitas bermain dan eksplorasi.

Aspek penting dalam perkembangan masa kanak-kanak adalah perkembangan moral. Ananda (2017) menyatakan bahwa pembentukan pribadi yang baik pada anak memerlukan penguatan nilai

moral dan agama sebagai landasan utama. Nilai-nilai tersebut perlu diwujudkan dalam sikap dan tindakan anak ketika berinteraksi sebagai bagian dari keluarga maupun anggota masyarakat. Sebagai bagian dari perkembangan moral, kemampuan membedakan perilaku yang baik dan buruk menjadi fondasi krusial dalam membentuk karakter anak sejak usia dini. Karima et al., (2022) menekankan bahwa penanaman nilai-nilai agama dan moral sejak usia dini merupakan fondasi yang sangat penting dalam membentuk karakter anak yang berakhlak mulia. Yanti et al., (2014) memperkuat hal ini dengan menunjukkan perkembangan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam membedakan perilaku yang baik dan buruk sangat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak serta dikemas secara menarik dan menyenangkan. Susanti & Kurniasari (2023) dalam Panduan Guru Nilai Agama dan Budi Pekerti menambahkan bahwa kemampuan anak usia dini dalam memahami nilai moral umumnya masih berada pada fase pra-konvensional, di mana anak umumnya mematuhi aturan untuk menghindari hukuman dan belum sepenuhnya memahami nilai intrinsik di balik perilaku tersebut. Hasil penelitian Simanjuntak et al., (2025) menyatakan bahwa di antara usia 4 hingga 7 tahun, anak-anak umumnya berada dalam fase pra-konvensional, dan lingkungan pendidikan serta komunitas sangat berperan dalam memperkaya pemahaman moral melalui pendidikan karakter yang mengajarkan nilai-nilai empati, kejujuran, dan kerja sama. Oleh karena itu, upaya penanaman nilai agama dan budi pekerti perlu dilakukan melalui cara yang menarik perhatian anak, bukan melalui ceramah atau paksaan, melainkan melalui pengalaman langsung yang bermakna, sehingga anak dapat memahami batasan antara tindakan yang benar dan salah sesuai norma yang berlaku dan tumbuh dengan pemahaman akhlak yang kuat sesuai tingkat perkembangannya (Simanjuntak et al., 2025).

Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) yang signifikan antara harapan kurikulum dengan kondisi riil perkembangan moral anak. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Nurul Ikhlas, ditemukan bahwa kemampuan anak Kelompok B dalam mengenali, mengklasifikasikan, dan memberikan contoh tindakan yang sesuai maupun bertentangan dengan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari belum berkembang secara optimal. Banyak anak cenderung meniru perilaku di sekitarnya tanpa sepenuhnya memahami nilai dan dampaknya. Berdasarkan kondisi tersebut, perkembangan moral anak usia dini memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dan kontekstual agar nilai-nilai moral dapat dipahami secara bermakna. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pengajaran moral tradisional, satu arah, dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang diterapkan hanya melalui metode ceramah atau nasihat lisan. Metode ini menyebabkan anak-anak merasa bosan, tidak cukup terlibat secara emosional, dan pada akhirnya hanya menghafal konsep baik-buruk, namun tidak dapat menerapkannya dalam tindakan konkret di kehidupan sehari-hari. Situasi ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menghargai, sadar, bermakna, dan menyenangkan, sebagaimana dijelaskan dalam Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam (Kemendikdasmen, 2025), yang menyoroti penanganan holistik dan terintegrasi terhadap pemikiran, kehidupan sehari-hari, emosi, dan olahraga.

Beberapa penelitian terdahulu telah berupaya mengatasi permasalahan stimulasi anak usia dini melalui berbagai metode interaktif yang relevan. Pendekatan pembelajaran melalui bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan dan cara belajar anak usia dini. Yee et al., (2022) dalam *systematic review*-nya membuktikan bahwa pembelajaran melalui bermain (*play-based learning*) secara umum berperan dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir serta perkembangan sosial dan emosional anak masa kanak-kanak awal. Alotaibi (2024), juga menegaskan melalui meta-analisis bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak signifikan terhadap partisipasi, motivasi, dan perkembangan sosial-emosional anak-anak usia dini. Melalui permainan, anak-anak dapat menjelajahi lingkungan, mengembangkan pemahaman konseptual, dan

meningkatkan keterampilan sosial mereka secara alami dan menyenangkan. Hal ini juga ditekankan dalam Panduan CP Fase Fondasi (BSKAP, 2025), yang menyatakan bahwa permainan dan pembelajaran bukanlah dilema, melainkan kesatuan yang tak terpisahkan pada masa kanak-kanak awal; sebab permainan meningkatkan motivasi internal anak, sehingga anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempelajari berbagai hal baru. Dalam kerangka yang lebih luas, Kemendikdasmen (2025) menegaskan bahwa proses pembelajaran perlu bertransformasi dari yang bersifat pasif dan berbasis hafalan menuju pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis eksplorasi yang mendorong keterampilan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) yang diperlukan dalam proses belajar anak.

Temuan lain menunjukkan bahwa permainan kelompok edukatif secara konsisten meningkatkan keterlibatan sosial anak dalam pembelajaran nilai moral. Perdina et al., (2019) membuktikan bahwa permainan kartu estafet meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini secara signifikan. Annisa & Djamas (2021) juga menunjukkan peningkatan perilaku prososial melalui permainan tradisional secara berkelompok. Hartika et al., (2020) dan Imanda et al., (2018) secara khusus membuktikan bahwa permainan ular tangga bernuansa moral, baik versi Islami maupun versi budi pekerti, berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku moral serta karakter anak TK kelompok B. Haryanti et al., (2016) pun menunjukkan pengaruh serupa melalui permainan amplop akhlak yang mampu meningkatkan perilaku moral anak usia 5-6 tahun secara bermakna. Maulidda & Marlina (2023) menambahkan bahwa permainan berbasis gerak terbukti lebih efektif dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Walaupun demikian, pemanfaatan alat permainan edukatif fisik-konvensional yang dikombinasikan dengan aktivitas penemuan kelompok (*discovery*) untuk menyasar aspek diferensiasi moral budi pekerti anak secara holistik masih memerlukan kajian eksperimen yang lebih spesifik di lembaga PAUD (Juhriati & Rahmi, 2022; Yanti & Hartati, 2020).

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model permainan *Happy Jump Challenge*. *Happy Jump Challenge* adalah kegiatan permainan edukatif yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa kartu bergambar dan papan respons untuk membantu anak-anak mengidentifikasi serta mengenali perilaku yang baik dan yang tidak baik dalam kehidupan sehari-hari. Mustika & Suyadi (2022) telah menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang terdiri dari kartu bergambar memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan moral dan agama anak usia dini; karena anak-anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui alat bantu visual yang konkret dan menarik. Penggunaan alat konkret dalam pengajaran nilai-nilai agama dan etika juga didukung oleh Susanti & Kurniasari (2023), mencatat bahwa manfaat alat dalam kegiatan pendidikan anak usia dini sangat besar, karena membantu anak-anak memahami konsep abstrak melalui representasi visual yang konkret dan nyata. Permainan *Happy Jump Challenge* dilaksanakan melalui dua jenis kegiatan. Pada permainan pertama, anak dibagi menjadi dua kelompok kemudian menebak contoh perbuatan baik atau buruk dengan mengangkat papan bertuliskan "benar" atau "salah". Pada permainan kedua, anak mengambil kartu bergambar yang berisi ilustrasi perilaku sehari-hari, kemudian menjawab pertanyaan guru dan mengelompokkan kartu tersebut ke dalam keranjang perbuatan baik bergambar wajah senyum atau keranjang perbuatan buruk bergambar wajah sedih. Sari (2018), menunjukkan bahwa metode eksperimental melalui permainan mampu meningkatkan perilaku prososial anak secara efektif karena melibatkan pengalaman langsung anak dalam kegiatan bermain.

Permainan *Happy Jump Challenge* dirancang selaras dengan capaian pembelajaran pada elemen agama dan budi pekerti di satuan PAUD. Merujuk pada Panduan CP Fase Fondasi (BSKAP, 2025), salah satu tujuan pembelajaran pada elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menerima dan menghargai keberagaman antar sesama, serta

menerapkannya dalam perilaku yang mencerminkan akhlak mulia. Dengan demikian, kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk yang menjadi fokus permainan *Happy Jump Challenge* secara langsung mendukung pencapaian kompetensi fondasi tersebut. Berdasarkan paparan tersebut, Penelitian ini menganalisis pengaruh permainan *Happy Jump Challenge* terhadap kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk pada anak usia dini di PAUD Nurul Ikhlas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* tipe *One Group Pretest-Posttest Design* yang berfokus pada satu kelompok subjek tanpa adanya kelas kontrol. Rancangan penelitian ini menggunakan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pre-test*) dengan skema intervensi $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ (Rahmani et al., 2025). Penelitian dilaksanakan di PAUD Nurul Ikhlas, Kota Bandung, Jawa Barat, dengan fokus subjek pada seluruh anak Kelompok B Matahari yang berjumlah 16 anak, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan berusia 5–6 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menerapkan metode sampling jenuh (*total sampling*) karena ukuran populasi yang relatif kecil di lapangan, sehingga seluruh anggota populasi dilibatkan secara utuh sebagai sampel penelitian. Prosedur pelaksanaan penelitian dibagi ke dalam tiga tahapan inti, yaitu pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal anak, pemberian perlakuan (*treatment*) berupa pelaksanaan permainan *Happy Jump Challenge* dalam beberapa sesi terstruktur, serta diakhiri dengan pelaksanaan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir anak pasca-intervensi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode observasi terstruktur dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk yang terdiri atas 8 item pengamatan dan dikembangkan dari dua indikator utama, yaitu kemampuan mengenal, membedakan, dan menyebutkan perbuatan baik; serta kemampuan mengenal, membedakan, dan menyebutkan perbuatan buruk. Setiap indikator kemudian dijabarkan ke dalam empat item penilaian konkret, meliputi kemampuan menyebutkan contoh, mengelompokkan situasi, memberikan contoh di lingkungan sekitar, dan menjelaskan alasan. Setiap item diukur menggunakan skala bertingkat 1–4 dengan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga akumulasi skor total per anak bergerak antara 8 hingga 32 poin. Menurut Syahnurmala et al., (2022), pendekatan observasi terstruktur dengan rubrik bertingkat merupakan metode yang sangat valid dan reliabel dalam mengukur capaian perkembangan perilaku anak usia dini. Selain itu, susunan instrumen ini juga telah diselaraskan dengan panduan asesmen autentik yang tertuang dalam Panduan CP Fase Fondasi (BSKAP, 2025).

Sebelum digunakan untuk proses pengambilan data riil di lapangan, instrumen lembar observasi terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas instrumen diuji menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk menganalisis keeratan hubungan antara skor setiap item dengan skor total instrumen. Suatu item indikator dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi yang ditentukan (Fadli et al., 2023). Hasil uji validitas terhadap 8 item instrumen menunjukkan nilai r_{hitung} dari terendah hingga tertinggi berkisar 0,755 – 0,894. Nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0,497, sedangkan pada taraf 1% adalah 0,623. Karena seluruh nilai r_{hitung} item lebih besar dari r_{tabel} , maka seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach* untuk melihat konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki konsistensi tinggi apabila nilai koefisien *Alpha Cronbach* mencapai 0,70 atau lebih (Pranoto et al., 2021). Hasil uji reliabilitas instrumen ini menunjukkan angka koefisien sebesar 0,89, sehingga instrumen dinilai sangat layak digunakan. Terakhir, teknik analisis data yang digunakan

meliputi uji prasyarat formal (uji normalitas dengan Chi-Kuadrat dan uji homogenitas dengan uji F) serta uji hipotesis menggunakan formula *Paired Sample t-test*. Hasil uji hipotesis dinyatakan signifikan apabila nilai t hitung $>$ t tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,01$ (Santoso dalam Rahmani et al., 2025).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum data disajikan, perlu dijelaskan bahwa pengukuran kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari dua indikator utama dengan total 8 item pengamatan. Indikator pertama adalah kemampuan anak dalam mengenal, membedakan, dan menyebutkan perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari, yang dijabarkan ke dalam empat item: (a) menyebutkan contoh perbuatan baik seperti jujur, menolong, berbagi, dan meminta maaf; (b) mengelompokkan situasi ke dalam kategori perbuatan baik secara tepat; (c) memberikan contoh perbuatan baik berdasarkan hal yang dilihat di lingkungan sekitar; dan (d) menjelaskan alasan mengapa suatu perbuatan dikatakan baik dengan kalimatnya sendiri. Indikator kedua adalah kemampuan anak dalam mengenal, membedakan, dan menyebutkan perbuatan buruk dalam kehidupan sehari-hari, yang dijabarkan ke dalam empat item serupa: (a) menyebutkan contoh perbuatan buruk seperti berbohong, mengejek, dan membuang sampah sembarangan; (b) mengelompokkan situasi ke dalam kategori perbuatan buruk secara tepat; (c) memberikan contoh perbuatan buruk berdasarkan hal yang dilihat di lingkungan sekitar; dan (d) menjelaskan alasan mengapa suatu perbuatan dikatakan buruk dengan kalimatnya sendiri.

Setiap item dinilai menggunakan skala 1–4 dengan empat kriteria perkembangan: skor 1 (BB/Belum Berkembang) diberikan apabila anak belum mampu menunjukkan kemampuan sama sekali meskipun telah mendapat bantuan penuh dari guru; skor 2 (MB/Mulai Berkembang) diberikan apabila anak mulai mampu namun masih memerlukan bantuan dan belum konsisten; skor 3 (BSH/Berkembang Sesuai Harapan) diberikan apabila anak menunjukkan kemampuan secara mandiri dan konsisten sesuai harapan usia 5–6 tahun; dan skor 4 (BSB/Berkembang Sangat Baik) diberikan apabila anak menunjukkan kemampuan melebihi capaian yang diharapkan, mandiri, konsisten, dan mampu menjadi contoh bagi teman. Dengan demikian, skor minimal yang dapat diperoleh setiap anak adalah 8 dan skor maksimal adalah 32.

Berikut disajikan data hasil pre-test kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk anak Kelompok B Matahari PAUD Nurul Ikhlas sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *Happy Jump Challenge*.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kegiatan Happy Jump Challenge

No.	Nama Anak (Inisial)	Hasil Pre- Test	Hasil Post- Test	D = Posttest – Pretest
1.	A	19	29	10
2.	B	24	32	8
3.	C	20	30	10
4.	D	16	30	14
5.	E	17	30	13
6.	F	24	32	8
7.	G	20	29	9
8.	H	24	32	8
9.	I	20	30	10
10.	J	16	28	12
11.	K	24	32	8

No.	Nama Anak (Inisial)	Hasil Pre- Test	Hasil Post- Test	D = Posttest – Pretest
12.	L	16	26	10
13.	M	24	32	8
14.	N	16	28	12
15.	O	20	30	10
16.	P	24	32	8
	= 16	= 324	= 482	= 158

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test

Kelompok	N	Mean (X)	SD	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
Pre-Test	16	20,19	2,56	2,750	6,635	Normal
Post-Test	16	30,50	1,93	1,500	6,635	Normal

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Variansi	db Pembilang	db Penyebut	F hitung	F tabel	Keterangan
Pre & Post- Test	15	15	1,76	3,52	Homogen

Tabel 4. Perbandingan dan Hasil Analisis Paired Sample T-Test

Kelompok	N	Mean	SD	t-hitung	t-tabel	Keterangan
Pre-Test	16	20,19	2,56			
Post-Test	16	30,50	1,93	20,122	2,957	H0 ditolak

Berdasarkan Tabel 2, pengujian normalitas menggunakan Chi-Kuadrat (χ^2) menghasilkan χ^2 hitung pre-test = 2,750 dan post-test = 1,500, keduanya lebih kecil dari χ^2 tabel = 6,635 (db=1, taraf 1%), sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil tabel 3 juga memperhatikan nilai F_{hitung} = 1,76 lebih kecil dari F_{tabel} = 3,52 (db pembilang = 15, db penyebut = 15, taraf 1%), sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Setelah asumsi prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis bersih dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk menguji signifikansi pengaruh intervensi permainan *Happy Jump Challenge*. Berdasarkan Tabel 4, hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 20,122. Dengan derajat kebebasan $df=15$ dan taraf signifikansi $\alpha=0,01$, nilai t_{tabel} adalah 2,947. Karena t_{hitung} (20,122) > t_{tabel} (2,947), maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *Happy Jump* terhadap kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk anak usia dini di PAUD Nurul Ikhlas. Peningkatan rata-rata skor sebesar 10,31 poin dari pre-test ($\bar{x}=20,19$) ke post-test ($\bar{x}=30,50$) mencerminkan efektivitas yang tinggi dari permainan *Happy Jump Challenge* sebagai media pembelajaran moral anak usia dini.



Gambar 3. Foto Bersama

Gambar 1. Sesi Satu Permainan Happy Jump Challenge

Gambar 2. Sesi Dua Permainan Happy Jump Challenge

Pembahasan

Temuan empiris dalam penelitian ini membuktikan bahwa pengkondisian aktivitas belajar melalui permainan *Happy Jump Challenge* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kecakapan anak dalam membedakan nilai perilaku baik dan buruk. Lompatan skor rata-rata sebesar 10,31 poin mengindikasikan bahwa manipulasi eksperimen mampu memicu pemahaman moral yang nyata pada diri anak secara merata. Fakta ini selaras dengan argumen teoretis Ananda (2017) yang menyatakan bahwa internalisasi nilai agama dan moral pada anak usia dini berlangsung efektif apabila dikemas lewat stimulasi terarah dalam atmosfer belajar yang menggembirakan. Karima et al., (2022) turut mempertegas bahwa pencapaian kompetensi moral membutuhkan skenario pembelajaran yang bermakna agar prinsip-prinsip karakter luhur dapat diserap secara optimal tanpa paksaan.

Keberhasilan permainan *Happy Jump Challenge* dalam menstimulasi seluruh indikator amatan dari sekadar menyebutkan hingga kemampuan memberikan alasan logis menunjukkan bahwa media ini berhasil mengantarkan anak pada level penalaran moral yang lebih tinggi. Hasil positif ini didukung oleh kajian komprehensif Yee et al., (2022) yang membuktikan lewat *systematic review* bahwa pendekatan *play-based learning* memberikan kontribusi besar pada perkembangan integratif anak, terutama aspek sosial-emosional dan moral. Sejalan dengan hal tersebut, Alotaibi (2024) melalui meta-analisis mengonfirmasi bahwa aktivitas *game-based learning* berdampak signifikan dalam membangkitkan keterlibatan aktif serta kematangan afektif anak. Melalui *Happy Jump Challenge*, anak diposisikan sebagai subjek yang berpikir aktif untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan realitas moral konkret, bukan sekadar menjadi pendengar pasif dari narasi verbal guru.

Bila ditinjau dari kerangka perkembangan kognitif moral Jean Piaget, anak usia 4–7 tahun berada pada fase *heteronomous morality*, di mana mereka cenderung menilai kebaikan atau keburukan tindakan hanya dari konsekuensi fisik eksternalnya semata (Safitri & M. Hajar Dewantoro, 2025). Penggunaan kartu bergambar dan papan respons visual dalam permainan *Happy Jump Challenge* membantu anak mengonkritkan situasi moral abstrak, sekaligus mengurangi egosentrisme berpikir mereka melalui proses refleksi mandiri atas gambar yang diamati. Sementara dalam perspektif Lawrence Kohlberg, anak usia 5–6 tahun berada pada tingkat penalaran pra-konvensional (Cherry, 2026). Ibda (2023) menjelaskan bahwa pada tingkat ini, kepatuhan anak digerakkan oleh orientasi ganjaran (*reward*) dan hukuman (*punishment*). Dinamika permainan kelompok dalam *Happy Jump Challenge* berhasil mengalihkan fokus anak secara bertahap, dari yang semula hanya takut pada hukuman, bergeser ke arah pemahaman awal bahwa perbuatan baik membawa dampak positif bagi lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan penegasan Susanti & Kurniasari (2023) serta Simanjuntak et al., (2025) bahwa kunci keberhasilan pendidikan moral usia dini terletak pada kemampuan guru menyediakan metode eksperiensial yang mampu menembus pemahaman aturan yang dangkal menuju internalisasi nilai yang substantif.

Dilihat dari sudut pandang konsep budi pekerti Ki Hadjar Dewantara, permainan *Happy Jump Challenge* secara utuh merefleksikan integrasi tiga tahapan pengajaran karakter, yaitu *ngerti* (memahami konsep), *ngrasa* (menimbang baik-buruk), dan *nglakoni* (mewujudkannya dalam tindakan) dengan menggunakan aktivitas fisik seperti memilih, mengangkat papan respons, dan menyortir kartu ke dalam keranjang wajah senyum/sedih merupakan bentuk bersatunya cipta, rasa, dan karsa yang menjadi esensi dasar budi pekerti (Zainuddin, 2021). Pelibatan pengalaman langsung ini mengakar kuat pada prinsip *experiential learning*, yang menurut Sari (2018) terbukti efektif memperkuat pembentukan perilaku prososial anak. Juhriati & Rahmi (2022) menguatkan bahwa pembinaan nilai

melalui aktivitas terstruktur memberikan dampak retensi pemahaman yang jauh lebih kokoh dibanding pola konvensional. Di samping itu, validitas penggunaan kartu visual konkret ini diperkuat oleh temuan Mustika & Suyadi (2022) yang mengonfirmasi bahwa alat permainan edukatif kartu gambar sangat representatif dalam menjembatani cara berpikir konkret anak usia dini untuk menangkap nilai-nilai agama dan moral yang abstrak.

Format interaksi kelompok dalam permainan *Happy Jump Challenge* terbukti membawa implikasi positif sekunder terhadap kecakapan sosial anak, seperti melatih kesabaran mengantre giliran, berkolaborasi dalam tim, dan menumbuhkan sikap menghargai orang lain. Dampak sosial-moral multi-aspek dari permainan kelompok edukatif ini sejalan dengan temuan Perdina et al., (2019) mengenai efektivitas permainan kartu estafet terhadap keterampilan sosial anak. Pengaruh positif media bermain kelompok bernuansa karakter juga dikonfirmasi secara konsisten oleh penelitian terdahulu melalui instrumen ular tangga moral (Hartika et al., 2020; Imanda et al., 2018), permainan tradisional berkelompok (Annisa & Djamas, 2021), amplop akhlak (Haryanti et al., 2016), hingga permainan berbasis motorik kasar (Maulidda & Marlina, 2023). Syahnurmala et al., (2022) merangkum bahwa media pembelajaran yang mampu menyinergikan gerak fisik dan hubungan interpersonal secara simultan akan menghasilkan stimulasi tumbuh kembang anak yang jauh lebih komprehensif.

Meskipun demikian, perlu digarisbawahi bahwa peningkatan capaian dalam penelitian eksperimen ini baru menyentuh domain penalaran moral (*moral thinking*) anak dan belum menjamin tindakan moral yang nyata (*moral action*) di kehidupan nyata. Kritik esensial terhadap batasan teori kognitif moral ini telah diingatkan oleh Cherry (2026) dan (Ibda, 2023) bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenali konsep benar-salah tidak selalu termaterialisasi langsung dalam bentuk perilaku aktual. Oleh sebab itu, demi menembus keterbatasan riset ini, diperlukan tindak lanjut berupa pengkondisian kultur sekolah dan lingkungan keluarga yang kaya akan keteladanan (*modelling*) serta pembiasaan yang konsisten. Pendekatan holistik yang mengombinasikan aspek olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga ini merupakan perwujudan nyata dari arah kebijakan pendidikan nasional (Kemendikdasmen, 2025), sekaligus menerapkan nasehat teoretis Safitri & M. Hajar Dewantoro (2025) agar pendidik PAUD senantiasa menyelaraskan kejelasan aturan dengan kematangan interaksi sosial anak seiring bertambahnya usia mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa permainan *Happy Jump Challenge* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam membedakan perilaku baik dan buruk di PAUD Nurul Ikhlas, Kota Bandung. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t -hitung (20,122) yang jauh melampaui nilai t -tabel (2,947) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,01$, serta peningkatan rata-rata skor sebesar 10,31 poin dari kondisi awal ($pretest = 20,19$) ke kondisi akhir ($posttest = 30,50$). Lebih lanjut, seluruh subjek penelitian (16 anak) berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah diberikan intervensi, yang mengindikasikan bahwa permainan ini tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga berdampak secara praktis terhadap seluruh peserta didik. Implikasi pedagogis dari temuan ini menegaskan bahwa pengintegrasian aktivitas kinestetik dan manipulatif dalam pembelajaran moral mampu menjembatani pemahaman anak terhadap konsep abstrak melalui pengalaman konkret dan menyenangkan, sehingga mendorong internalisasi nilai-nilai moral secara lebih mendalam dibandingkan pendekatan konvensional yang bersifat verbalistik. Oleh karena itu, permainan *Happy Jump Challenge* direkomendasikan sebagai media inovatif bagi pendidik PAUD dalam menstimulasi penalaran moral anak secara holistik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol serta ukuran sampel yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk itu,

penelitian selanjutnya disarankan untuk mengadopsi desain eksperimen yang lebih ketat, seperti *randomized controlled trial* dengan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam, guna menguji efektivitas permainan ini secara lebih komprehensif. Selain itu, studi longitudinal sangat diperlukan untuk meneliti keberlanjutan efek intervensi dalam jangka panjang, khususnya dalam mentransfer kemampuan penalaran moral menjadi tindakan nyata di kehidupan sehari-hari anak. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi modifikasi permainan ini untuk mengembangkan aspek perkembangan lain, seperti kecerdasan emosional dan keterampilan sosial, sehingga kontribusinya terhadap pendidikan karakter anak usia dini menjadi semakin luas dan berkelanjutan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–31. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Annisa, D., & Djasas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- BSKAP. (2025). Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi (Edisi Revisi) (pp. 1–103). https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1678157827_capaian.pdf
- Cherry, K. (2026). Kohlberg's Theory of Moral Development. *Verywell Mind*. <https://www.verywellmind.com/kohlbergs-theory-of-moral-development-2795071>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 8–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/OBSESI.V2I2.52>
- Hartika, A. S., Afif, A., & Alwi, B. M. (2020). Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.14317>
- Haryanti, D., Zulkifli, N., & Risma, D. (2016). Pengaruh Permainan Amplop Akhlak Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar School Pekanbaru. 1–13.
- Ibda, F. (2023). Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg. *Intelektualita: Journal of Education Sciences and Teacher Training*, 12(1), 42–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>
- Imanda, T., Magta, M., & Ujianti, P. R. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga "Budi Pekerti Dan Kebiasaan Baik" Terhadap Karakter Anak Pada Taman Kanak-Kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 293–302. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15187>
- Indrawati. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini Pada Masa Golden Age. *Al-Ashlah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 1–19.
- Juhriati, I., & Rahmi, A. M. (2022). Implementasi Nilai Agama dan Moral melalui Metode Esensi Pembinaan Perilaku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1070–1076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1147>
- Karima, N. C., Ashilah, S. H., Kinasih, A. S., Taufiq, P. H., & Hasnah, L. (2022). Pentingnya penanaman nilai agama dan moral terhadap anak usia dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17(2), 273–292. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>
- Kemendikdasmen. (2025). Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (pp. 1–26).
- Maulidda, A., & Marlina, S. (2023). Efektivitas Permainan Galah Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 531–541. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.8.2.531-542>

- Mustika, N., & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>
- Pranoto, Y. K. S., Auliya, F., & Saputri, U. (2021). Instrumen Kecerdasan Moral untuk Anak: Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1677–1789. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1803>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://jpion.org/index.php/jpi568> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Safitri, C. N., & M. Hajar Dewantoro. (2025). Penerapan Teori Perkembangan Moral Jean Piaget dan Kholberg dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *AUJPSI: Al-Ubudiyah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 6(1), 310–319. <https://doi.org/10.55623/au.v6i1.461>
- Sari, D. A. (2018). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Eksperiental Dengan Permainan Tradisional. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 55–62. <https://doi.org/10.24853/YBY.2.2.55-62>
- Simanjuntak, I. J., Sagala, M. Y. S., & Hutagalung, M. E. (2025). Karakteristik Perkembangan Kognitif, Sosial dan Moral Masa Anak. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sabar.v2i1.422>
- Susanti, W. M., & Kurniasari, A. F. (2023). Panduan Guru: Nilai Agama Dan Budi Pekerti (Edisi Revisi) (pp. 1–126). <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Syahnurmala, H., Syafrida, R., Nirmala, I., & Rahayu, E. T. (2022). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Kinds Rubber Rope Gamer (KIORROGA) di TKQ Salsabila Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 228–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7067584>
- Yanti, & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Instrument Evaluasi yang digunakan dalam Pembelajaran Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(20), 1058–1070. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.569>
- Yanti, Syukri, & Halida. (2014). Peningkatan Kemampuan Membedakan Perilaku Baik Dan Buruk Di Paud Adinda Melawi. *Jurnal of Equatorial Education and Learning*, 3, 1–14.
- Yee, L. J., Mohd Radzi, N. M., & Mamat, N. (2022). Learning through Play in Early Childhood: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(4), 985–1031. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i4/16076>
- Zainuddin. (2021). Konsep Pendidikan Budi Pekerti Perspektif Ki Hadjar Dewantara. *Kabilah: Journal of Social Community*, 6(1), 8–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.35127/kbl.v6i1.4651>