

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan berada pada tahap tumbuh kembang yang memerlukan stimulasi. Rentang usia 0-6 tahun sering dikatakan sebagai masa *golden age*, hal ini dikarenakan pada rentang usia ini proses tumbuh kembang anak berlangsung pesat di setiap aspek perkembangannya. Meskipun demikian, setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda-beda dalam setiap aspek perkembangannya, sehingga setiap anak memerlukan rangsangan atau stimulasi untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya, salah satunya yaitu melalui pendidikan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Selanjutnya dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dan keterampilan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan Anak Usia Dini juga mempunyai makna sebagai suatu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dengan fokus utama pada pengenalan hal-hal dasar yang mengarah pada aspek tumbuh kembang anak, meliputi perkembangan motorik, perkembangan emosional, kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*), serta perkembangan spiritual. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 disebutkan bahwa penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini dapat diwujudkan melalui

pendidikan formal, non formal dan informal yang meliputi TK, RA, KB, TPA POS PAUD, dan lembaga lain yang sederajat.

Tujuan utama penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini adalah memberikan pengetahuan dan peluang untuk membantu menguasai seluruh aspek perkembangan anak guna meningkatkan peluang keberhasilan anak ketika memasuki tahap pendidikan formal berikutnya. Adapun tujuan pendidikan anak usia dini dalam pandangan Islam adalah memunculkan, memberi arahan dan pembinaan, serta bimbingan terhadap fitrah yang dimiliki anak berupa kecerdasan kognitif, agama, motorik, sosial, spasial, moral, dan estetika (Nata, 2012).

Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini menjadi salah satu fasilitas untuk mendukung proses tumbuh kembang anak. Saat anak berada pada proses tumbuh kembangnya, anak memiliki aspek-aspek perkembangan yang memerlukan stimulasi sejak dini. Aspek-aspek perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, dan seni. Di mana setiap aspek perkembangan tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Desmita menyatakan perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Rozana, Wulan, & Hayati, 2020). Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikirnya. Sehingga anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya.

Perkembangan kognitif berdasarkan peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, memiliki beberapa indikator pencapaian. Indikator capaian tersebut yaitu 1) mengurutkan banyak-sedikit, 2) mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, 3) mengenal konsep lambang bilangan, 4) menyebutkan lambang bilangan 1-20, dan 5) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

Salah satu indikator capaian kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengetahui makna dari suatu simbol atau lambang bilangan yang mewakili banyaknya benda (Misyati, 2013). Susanto (2011) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini meliputi 1) membilang atau menyebut urutan bilangan, 2) mengenal lambang bilangan, 3) membuat urutan bilangan dengan benda-benda, 4) menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda, 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, yang lebih banyak, dan yang lebih sedikit. Menurut pendapat Sriningsih (2008), pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap hal-hal yang berhubungan dengan bilangan melalui kegiatan mengeksplorasi benda konkret sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan matematikanya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di RA Jamiatul Muaawanah menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Beberapa anak kelompok B masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang berhubungan dengan lambang bilangan. Hal ini dibuktikan pada saat guru meminta anak untuk menyebutkan atau menuliskan lambang bilangan di buku tulis ataupun di papan tulis, masih terdapat anak yang bertanya kepada guru bagaimana cara menuliskan bentuk lambang bilangan tersebut. Selain itu terdapat pula anak yang keliru saat menyebutkan suatu lambang bilangan ataupun urutan bilangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di RA Jamiatul Muaawanah belum optimal.

Terdapat banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di RA Jamiatul Muaawanah, di antaranya yaitu metode dan media yang digunakan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar yang kurang memadai. Guru biasanya hanya melakukan pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan media papan tulis maupun

buku tulis untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak. Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan media yang kurang mendukung proses pembelajaran menjadikan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif.

Kegiatan belajar pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sehingga guru harus mampu memilih metode apa yang akan digunakannya. Menurut Munji N. dan Khalidah, “metode pembelajaran adalah suatu cara sistematis mengenai suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan” (Dewi, Purwanti, & Astuti, 2014). Salah satu metode pembelajaran pada anak usia dini yaitu metode bermain.

Metode bermain merupakan metode yang memanfaatkan permainan atau alat bermain sebagai sarana pembelajaran peserta didik (Istiqomah, 2018). Bermain menurut Vadila (2018) adalah “suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan sebagai sesuatu yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Menurut Mayke (Wulandari & Munawar, 2017) “belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya”. Hal ini dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain. Suyanto mengatakan bahwa “esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif” (Nurinta, Yasniwati, & Muftie, 2018).

Permainan dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, memungkinkan anak untuk mengekspresikan dirinya, mencari hal yang baru dan mempertahankan apa yang telah diketahuinya. Sehingga kegiatan belajar pada anak usia dini pun dilakukan dengan konsep belajar melalui bermain.

Salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media dan sarana pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini adalah permainan ular tangga atau *snakes and ladders game*. Menurut Isnawati (Wulandari & Munawar, 2017) “permainan ular tangga merupakan permainan

tradisional yang dapat membantu anak untuk memahami konsep matematika, salah satunya yaitu mengenal lambang bilangan”. Ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi menjadi beberapa kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak yang lainnya (Hasanah, 2018). Askalin menyatakan bahwa “ular tangga merupakan permainan yang menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga” (Wulandari & Munawar, 2017). Dadu digunakan sebagai acuan langkah setiap bidak. Bidak merupakan pion yang dijalankan pemain. Selanjutnya, papan ular tangga merupakan kotak bergambar yang pada umumnya mempunyai 10 baris dan 10 kolom, bernomor 1 hingga 100 yang dilengkapi dengan gambar ular dan tangga pada kotak tersebut.

Penggunaan media ular tangga yang memiliki berbagai gambar yang berwarna dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan dan secara tidak langsung anak akan belajar mengenal lambang bilangan dari angka-angka yang terdapat pada papan permainan tersebut. Selain itu cara bermain ular tangga juga cukup mudah sehingga dapat memberikan kesan yang berbeda pada anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Snakes and Ladders* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 pada Anak Usia 5-6 Tahun” (Kuasi Eksperimen pada Anak Kelompok B RA Jamiatul Muaawanah Kampung Sarjambe Kecamatan Leles Kabupaten Garut).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan pembelajaran konvensional di RA Jamiatul Muaawanah?

2. Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan permainan *snakes and ladders* di RA Jamiatul Muaawanah?
3. Bagaimana keterlaksanaan aktivitas mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan *snakes and ladders* di RA Jamiatul Muaawanah?
4. Apakah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan permainan *snakes and ladders* lebih baik dari anak usia 5-6 tahun yang menggunakan pembelajaran konvensional di RA Jamiatul Muaawanah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan pembelajaran konvensional di RA Jamiatul Muaawanah.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan permainan *snakes and ladders* di RA Jamiatul Muaawanah.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan aktivitas mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan *snakes and ladders* di RA Jamiatul Muaawanah.
4. Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan permainan *snakes and ladders* lebih baik dari anak usia 5-6 tahun yang menggunakan pembelajaran konvensional di RA Jamiatul Muaawanah.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan permainan *snakes and ladders* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan media permainan *snakes and ladders* dalam pembelajaran diharapkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 dapat meningkat.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan dorongan untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini memberikan bantuan dalam rangka perbaikan proses kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan tentang pembelajaran dengan menggunakan media permainan *snakes and ladders* yang mengarah pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun, sekaligus dapat mengaplikasikan dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang bersifat psikis dan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir, kemampuan melakukan eksplorasi terhadap diri dan lingkungannya, sehingga mendapatkan wawasan yang dapat digunakan sebagai bekal untuk melangsungkan kehidupannya (Rozana, Wulan, & Hayati, 2020). Salah satu indikator pencapaian perkembangan kognitif yang perlu diberikan rangsangan yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak usia dini sebagai bekal pendidikan di tingkat

selanjutnya (Misyati, 2013). Kemampuan mengenal lambang bilangan terlihat dari penguasaan anak dalam mengenal konsep bilangan dan mengetahui simbol bilangan tersebut. Menurut Eli Misyati (2013) kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk kemampuan yang memerlukan proses berpikir abstrak, sehingga diperlukan metode dan media untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini yaitu metode bermain ‘Permainan ular tangga’.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang terdiri dari beberapa kotak yang dilengkapi dengan gambar dan angka, serta sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak yang lainnya (Hasanah, 2018).



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu masalah yang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu dikaji kebenarannya melalui penelitian ilmiah (Arikunto, 2013). Adapun hipotesis yang diajukan berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, yaitu “Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan media permainan *snakes and ladders* lebih baik secara signifikan dari anak usia 5-6 tahun yang menggunakan pembelajaran konvensional”.

Adapun hipotesis statistiknya adalah:

$H_0: \mu_A \leq \mu_B$: Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan media permainan *snakes and ladders* lebih kecil atau sama dengan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan pembelajaran konvensional.

$H_a: \mu_A > \mu_B$: Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan media permainan *snakes and ladders* lebih baik dari kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Keterangan:

μ_A = rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan media permainan *snakes and ladders*.

μ_B = rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di RA Jamiatul Muaawanah yang menggunakan pembelajaran konvensional.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khotimah (2017) Universitas Lampung, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul: “Pengaruh Bermain Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kurnia Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian korelasional. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain ular tangga memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Persamaan dengan penelitian ini di antaranya penelitian sama-sama membahas tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang menjadi sasaran penulis yaitu anak usia 5-6 tahun, dan metode penelitian yang penulis gunakan yaitu jenis penelitian kuasi eksperimen *nonequivalent pretest-posttest control group design*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah (2018) Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan judul: “Pengaruh Permainan Ular Tangga dalam Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B di RA Nur Fadhilah Desa Wanasaba Lor Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan mengetahui konsep bilangan anak kelompok B di RA Nur Fadhilah. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *one group pretest-posttest design*. Sebelum menggunakan permainan ular tangga, terdapat 13 anak dari 21 anak kelompok B RA Nur Fadhilah kemampuan mengenal konsep bilangannya adalah mulai berkembang. Setelah menggunakan permainan ular tangga, 14 anak dari 21 anak berada pada

tahap berkembang sesuai harapan untuk aspek mengenal konsep bilangan. Dari hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B RA Nur Fadhilah yang dilihat dari adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah kegiatan, serta dibuktikan dengan nilai t_{hitung} yang lebih besar daripada nilai t_{tabel} , yaitu $9,637 > 2,021$.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan permainan ular tangga dan dilakukan pada anak kelompok B. Sedangkan perbedaannya yaitu tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk membuktikan hipotesis bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan permainan *snakes and ladders* lebih baik dari anak usia 5-6 tahun yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan media papan tulis. Selanjutnya jenis penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *nonequivalent pretest-posttest control group design*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Vita Ratna Sari (2018) Universitas Jember, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul: "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental dengan pola kuasi eksperimen yang menggunakan desain *nonequivalent control group*. Adapun hasil penelitiannya yaitu ada pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A yang dilihat dari nilai t_{hitung} sebesar 2,713 apabila dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf

signifikansi 0,05 dengan $N=60$ yang besarnya adalah 2,000 maka dapat dinyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,713 > 2,000$.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga dengan menggunakan jenis eksperimental dengan pola kuasi eksperimen yang menggunakan desain *nonequivalent control group*. Perbedaannya yaitu penulis meneliti tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun (anak kelompok B).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Andi, Ahmad dan Besse (2020) dengan judul: “Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak pada Kelompok B TK Citra Samata”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keadaan perilaku moral anak sebelum dan sesudah melakukan permainan ular tangga Islami serta ada tidaknya pengaruh permainan ular tangga Islami terhadap perilaku moral. Jenis penelitian yang digunakannya adalah kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga Islami memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku moral anak kelompok B TK Citra Samata.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama untuk mengetahui pengaruh dari permainan ular tangga dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Perbedaannya yaitu penulis meneliti tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak kelompok B dengan desain *nonequivalent pretest posttest control group*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wini Widiawati (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan judul: “Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas III MIN 2 Kota Bandung”. Tujuannya adalah untuk mengetahui keterampilan

berbicara sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Arab serta penerapannya di Kelas III MIN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara setelah menggunakan media ular tangga pada siklus I 72,2 dengan presentase 60% atau jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata 73,3 dengan presentase 86,7% atau jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 orang.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama meneliti permainan ular tangga terhadap salah satu aspek perkembangan siswa. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan penulis meneliti pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan penulis adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent pretest posttest control group*.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ockti, Rohita dan Nila (2018) dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa”. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun dengan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan selama dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-10 melalui permainan pohon hitung yang diketahui dari rata-rata anak yang mendapat skor tiga pada setiap indikator mengalami kenaikan pada setiap siklusnya.

Persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh suatu permainan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Adapun perbedaannya yaitu penulis menggunakan permainan ular tangga. Selain itu, penulis menggunakan jenis penelitian

kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent pretest posttest control group*. Lalu untuk sarannya atau sampel penelitian yang digunakan penulis adalah anak usia 5-6 tahun.

