

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dalam bahasa Arab disebut dengan istilah “*tarbiyah*” dengan kata kerja “*rabba*” sedangkan pengajaran dalam istilah bahasa Arab disebut “*ta’lim*” dengan kata kerja “*a’llama*”, jadi makna pendidikan dan pengajaran dalam bahasa Arab disebut dengan “*tarbiyah wa ta’lim*”. Kata “*rabba*” dalam Al-Qur’an salah satunya terdapat pada firman Allah QS. Al-Isra’/17: 24 yang berbunyi:

وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا (الاسراء : ٢٤)

Artinya: “Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, ‘Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua mendidik aku pada waktu kecil.’” (QS. Al-Isra’/17: 24).

Sedangkan kata “*a’llama*” terdapat pada salah satu firman Allah dalam Al-Qur’an yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

(البقرة : ٣١)

Artinya: “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman ‘Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu benar!’” (QS. Al-Baqarah/2: 31).

Penjelasan konsep pendidikan dalam perspektif Islam adalah upaya dan aktivitas yang dilakukan oleh Nabi dalam menyampaikan pesan agama, melakukan dakwah, memberikan dorongan semangat, menyebarkan ajaran, menjadi teladan, mengembangkan keterampilan, serta menciptakan lingkungan sosial yang mendorong pelaksanaan ide membentuk individu Muslim. Melalui pendidikan terdapat proses mendidik dan pembentukan kepribadian dengan ciri adanya berubah dalam sikap serta tingkah laku yang dilakukan dengan menggunakan beragam metode, alat atau media, usaha, dan

lingkungan yang berpengaruh terhadap keberhasilan perubahan tersebut (Daradjat, 2018).

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 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. Sejalan dengan pengertian tersebut, Montessori dalam Suyadi dan Ulfah (2017) juga beranggapan bahwa pendidikan bukan hanya sekedar mengajar, namun merupakan upaya dan usaha untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh.

Jadi pendidikan merupakan upaya bantuan untuk pengembangan seluruh potensi diri seseorang melalui proses belajar, pemberian contoh, pemberian motivasi dan semangat, serta pelatihan keterampilan yang diwujudkan dalam suasana belajar demi tercapainya keseluruhan aspek perkembangan dan adanya perubahan ke arah yang lebih baik dalam aspek sikap dan tingkah laku pada diri seseorang.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan berada pada tahap tumbuh kembang yang memerlukan stimulasi (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya, biasanya sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan yang merupakan waktu paling tepat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Pada masa ini segala hal yang diterima anak sangat berperan dan berpengaruh besar untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Pada tahun-tahun inilah jika anak diberi stimulus belajar maka dapat memberikan efek belajar yang mampu diingat dalam jangka waktu berkepanjangan hingga usia dewasa atau bisa disebut *long-term effects* (Suyadi & Ulfah, 2017).

Jika digabungkan maka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022 Pasal 1 ayat 4). Suyadi dan Ulfah (2017) menjelaskan bahwa hakikat pendidikan anak usia dini adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk menyediakan dukungan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak secara holistik, dengan menekankan pada pengembangan keseluruhan aspek kepribadian anak. Pendekatan ini memberikan peluang kepada anak untuk mengoptimalkan pengembangan potensi dan kepribadian secara penuh.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sendiri dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), dan Taman Penitipan Anak (TPA), kemudian PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan di lingkungan masyarakat (Salman & Widodo, 2020).

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28, menyatakan bahwa Raudhatul Athfal (RA) merupakan satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur formal, sederajat dengan Taman Kanak-Kanak (TK) yang sama-sama diharuskan untuk patuh mengikuti dan menyesuaikan dengan standar pendidikan. Sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, Raudhatul Athfal (RA) termasuk dalam kategori satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan khusus dengan menekankan nilai-nilai ajaran agama Islam yang ditujukan untuk anak-anak usia 4-6 tahun (Salman & Widodo, 2020).

Pendidikan anak usia dini harus berpedoman pada standar yang dinyatakan sebagai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang di dalamnya berisi lingkup aspek perkembangan anak yang terdiri dari

nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional dan aspek seni yang ada dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yang kemudian diperbaharui menjadi aspek perkembangan nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional (Permendikbudristek Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022).

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan proses bimbingan melalui rangsangan pendidikan yang diberikan kepada anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun yang bertujuan untuk merangsang perkembangan kepribadian, potensi diri, serta seluruh aspek tumbuh kembang anak baik secara jasmani maupun rohani, mulai dari nilai agama dan moral, nilai Pancasila, aspek fisik motorik, aspek kognitif, kemampuan berbahasa, interaksi sosial emosional, dan aspek perkembangan seni, untuk mempersiapkan anak menuju jenjang pendidikan berikutnya. Kemudian, Raudhatul Athfal (RA) adalah contoh lembaga formal untuk anak usia dini yang menekankan kekhasan pada ajaran agama Islam dan diawasi serta diatur oleh Kementerian Agama (Kemenag). PAUD bukan hanya sekedar mencakup proses mengajar biasa saja, melainkan juga berfokus pada usaha dan upaya pengembangan semua potensi yang dimiliki oleh anak-anak.

Anak merupakan makhluk sosial, oleh sebab itu aspek perkembangan perilaku sosial perlu untuk dikembangkan menggunakan stimulus dari lingkungan atau model dan media yang dapat menarik anak belajar demi terciptanya perilaku sosial yang baik di masyarakat. Perkembangan sosial emosional dalam pendidikan anak usia dini mempunyai beberapa indikator yang terbagi menjadi tiga aspek yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta aspek perilaku prososial yang pada dasarnya berhubungan dengan kemampuan sosialisasi anak (Hewi, 2020). Dalam perkembangan perilaku sosial, terdapat jenis perilaku yang disebut dengan perilaku anti sosial dan perilaku prososial.

Beaty dalam Fitria dkk, berpendapat bahwa perilaku prososial adalah perilaku yang menampakkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lain, senada dengan Myers yang berpendapat bahwa perilaku prososial

(altruisme) ialah keinginan menolong seseorang tanpa berpikir keuntungannya bagi diri sendiri (Fitria et al., 2020). Jadi perilaku prososial merupakan perilaku seseorang yang ditandai dengan sikap peduli, perhatian, dan menolong tanpa pamrih yang dilakukan kepada orang lain.

Salah satu metode atau cara memajukan perkembangan perilaku prososial adalah dengan kegiatan bermain. Bermain ialah suatu aktivitas yang mendatangkan kesenangan bagi anak-anak serta berperan dalam membantu mengembangkan seluruh potensi pada dirinya. Menurut Papalia dan Feldman yang dikutip dalam Hewi, bermain dalam konteks anak-anak memiliki pengaruh terhadap segala aspek dari perkembangan mereka (Hewi, 2020). Pendekatan bermain juga bisa ditingkatkan melalui pemanfaatan media belajar yang sesuai, salah satunya adalah penggunaan permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD agar kegiatan belajar lebih menyenangkan, ada unsur mendidik dan dapat merangsang anak (Kurnia et al., 2022). Salah satu kegiatan bermain dengan permainan edukatif adalah kegiatan bermain ular tangga. Ular Tangga adalah permainan papan yang melibatkan penggunaan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dilakukan oleh bidak pemain, papan permainannya berbentuk matriks dengan 10 baris dan 10 kolom yang bernomor satu hingga 100 serta dihiasi dengan gambar ular dan tangga, namun sebenarnya tidak ada aturan pasti mengenai jumlah baris dan kolom yang dapat digunakan. Permainan ini terbuat dari papan yang bergambar sehingga mampu menarik perhatian anak. Selain itu, permainan ini dapat merangsang anak bersosialisasi dalam lingkungan sekitar (Permadi, 2018). Dalam penelitiannya, Hewi dan Surpida menyatakan bahwa permainan dadu atau ular tangga dapat membuat perilaku prososial anak usia dini meningkat (Hewi & Surpida, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan gambaran mengenai anak Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung yang senang dan antusias melakukan berbagai macam permainan yang tersedia di sekolah. Kegiatan bermain ular tangga

dikatakan dapat merangsang anak bersosialisasi di lingkungan sekitar serta dapat dimainkan secara berkelompok dan bersama-sama sehingga memungkinkan terjadinya perilaku prososial dalam kegiatan bermain tersebut. Namun masih terdapat anak yang perilaku prososialnya belum berkembang dengan baik, ditandai dengan anak kurang bisa mengekspresikan emosinya dengan baik, kurang bekerjasama dan kompak saat bermain, dan masih ada beberapa anak yang belum bisa bermain bersama serta mengenal perasaan antar sesama teman dengan baik. Dari populasi dan sampel 10 orang anak di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, terdapat beberapa anak yang perkembangan perilaku prososialnya masih belum berkembang dengan baik.

Oleh karena itu, berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan antara Kegiatan Bermain Ular Tangga dengan Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain ular tangga di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana perkembangan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka dapat disusun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui:

1. Kegiatan bermain ular tangga di Kelompok B1 RA Al Muhajir Panyileukan Kota Bandung.

2. Perkembangan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Al Muhajir Panyileukan Kota Bandung.
3. Hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Al Muhajir Panyileukan Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini antara lain adalah manfaat teoretis yang mana penelitian ini dapat memberikan sumbangan secara teoritis untuk teori hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini antara lain adalah manfaat praktis di mana kegunaan dapat diterima oleh sumber penelitian, di antaranya:

- a. Guru atau pendidik. Guru dapat mengambil pelajaran dan mengetahui terkait masalah yang dialami siswanya dan hal apa yang dapat dilakukan agar perkembangan perilaku prososial anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan tingkat pencapaian perkembangannya.
- b. Sekolah. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan strategi pendidikan dan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai tingkat pencapaian perkembangannya, khususnya perkembangan perilaku prososial anak usia dini.
- c. Peneliti. Peneliti dapat mengetahui tujuan penelitian dan mendapatkan hasil penelitian. Dapat pula menjadi referensi bagi peneliti lain.

E. Kerangka Berpikir

Bermain merupakan kegiatan yang diulang-ulang dan dilakukan untuk menghadirkan rasa senang atau puas bagi individu yang melakukannya. Bermain dapat dipahami juga sebagai cara untuk anak-anak melepaskan dan

membebaskan beragam tekanan yang dihadapi. Bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan proses pendidikan untuk anak usia dini. Anak diajak berkesplorasi, menjelajah, menemukan, serta menggunakan objek-objek di lingkungan sekitarnya melalui kegiatan bermain. Montessori dikutip oleh Suyadi dan Ulfah, memandang bermain sebagai kebutuhan batin setiap anak, dengan alasan bahwa bermain dapat membuat hati senang (Suyadi & Ulfah, 2017). Bermain kreatif dan menyenangkan merupakan bentuk bermain sebagai salah satu kegiatan belajar di taman kanak-kanak atau pendidikan anak usia dini. Setiap anak usia dini memiliki karakteristik dan tahap perkembangan bermain yang berbeda sesuai dengan tingkat usia anak. Identifikasi karakteristik dan tahapan perkembangan bermain yang berbeda sesuai dengan tingkatan usia anak dapat dilakukan melalui pengamatan saat anak melakukan aktivitas belajar sambil bermain (Rahmayani & Sumitra, 2022).

Mulyasa dalam Hewi menjelaskan bahwa permainan yang dapat dipakai sebagai metode dalam stimulasi pembelajaran anak usia dini terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain: bermain sosial, di mana anak terlibat aktif dalam permainan dan berinteraksi dengan teman sebaya atau orang dewasa. Kemudian, bermain dengan benda, di mana anak bermain dengan menggunakan benda atau media tertentu untuk membantu proses pembelajaran di mana anak dapat belajar melalui pengalaman konkret dengan bantuan objek atau permainan tertentu. Lalu yang terakhir adalah bermain peran, di mana anak berpura-pura menjadi orang lain atau tokoh tertentu untuk mengalami, memahami, atau memerankan hal-hal yang ada pada situasi sehari-hari (Hewi, 2020). Salah satu kegiatan bermain yang termasuk pada jenis bermain sosial sekaligus bermain dengan benda adalah bermain ular tangga.

Hasanah dalam Rahmasari (2021) menerangkan bahwa ular tangga adalah permainan papan yang terdiri dari sejumlah kotak yang memiliki gambar dan angka serta beberapa jalur tangga atau ular yang menghubungkan antar kotak. Permainan ini cocok dimainkan minimal oleh dua orang atau

lebih. Permainan ular tangga sudah ada sejak lama dan merupakan permainan yang termasuk jenis permainan dengan aturan karena terdapat waktu, tempat, peralatan, teman, serta aturan (Kurnia et al., 2022). Bermain ular tangga memiliki berbagai manfaat yang melatih anak untuk berinteraksi dan berhubungan dengan teman sebaya, berani tampil di depan kelas, mengembangkan rasa percaya diri, mengajarkan anak untuk lebih optimis dan berani mengeluarkan pendapat, terbiasa dengan interaksi sosial, belajar berkomunikasi, dan mengatasi rasa malu serta berani tampil di depan (Fransisca et al., 2020). Pada pembelajaran melalui bermain, faktor usia dan kebutuhan individual anak harus diperhatikan serta harus disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan anak (Suyadi & Ulfah, 2017).

Perkembangan merupakan proses perubahan kualitatif yang berfungsi untuk mencapai fungsi psikologis peserta didik yang sempurna dalam bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungan (Agustina, 2018). Proses perkembangan berlangsung dari masa kanak-kanak sampai dewasa, tidak dapat diukur secara konkret namun dapat dirasakan, mengalami kemajuan yang terus menerus (progresif), dilakukan secara teratur, serta berlangsung secara berkelanjutan dan berkesinambungan (Khaironi, 2018).

Perkembangan dan pertumbuhan memiliki perbedaan pengertian, namun antar keduanya merupakan proses yang saling bergantung dan mempengaruhi dalam kehidupan manusia. Proses perkembangan berlangsung sepanjang kehidupan manusia, namun pertumbuhan seringkali akan berhenti setelah mencapai kematangan fisik. Setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang beragam sesuai dengan pola masing-masing dan tidak sama antara satu sama lain (Suyadi & Ulfah, 2017).

Jadi perkembangan merupakan proses yang terjadi selama kehidupan seseorang, dari mulai anak-anak sampai berlangsungnya kehidupan yang mengalami perubahan secara progresif, berkesinambungan dan melalui tahapan tertentu dalam hal yang tidak dapat diukur namun dapat dirasakan, yaitu fungsi psikologis. Salah satu yang termasuk dalam perkembangan anak pada lingkup aspek perkembangan sosial emosional adalah perilaku prososial.

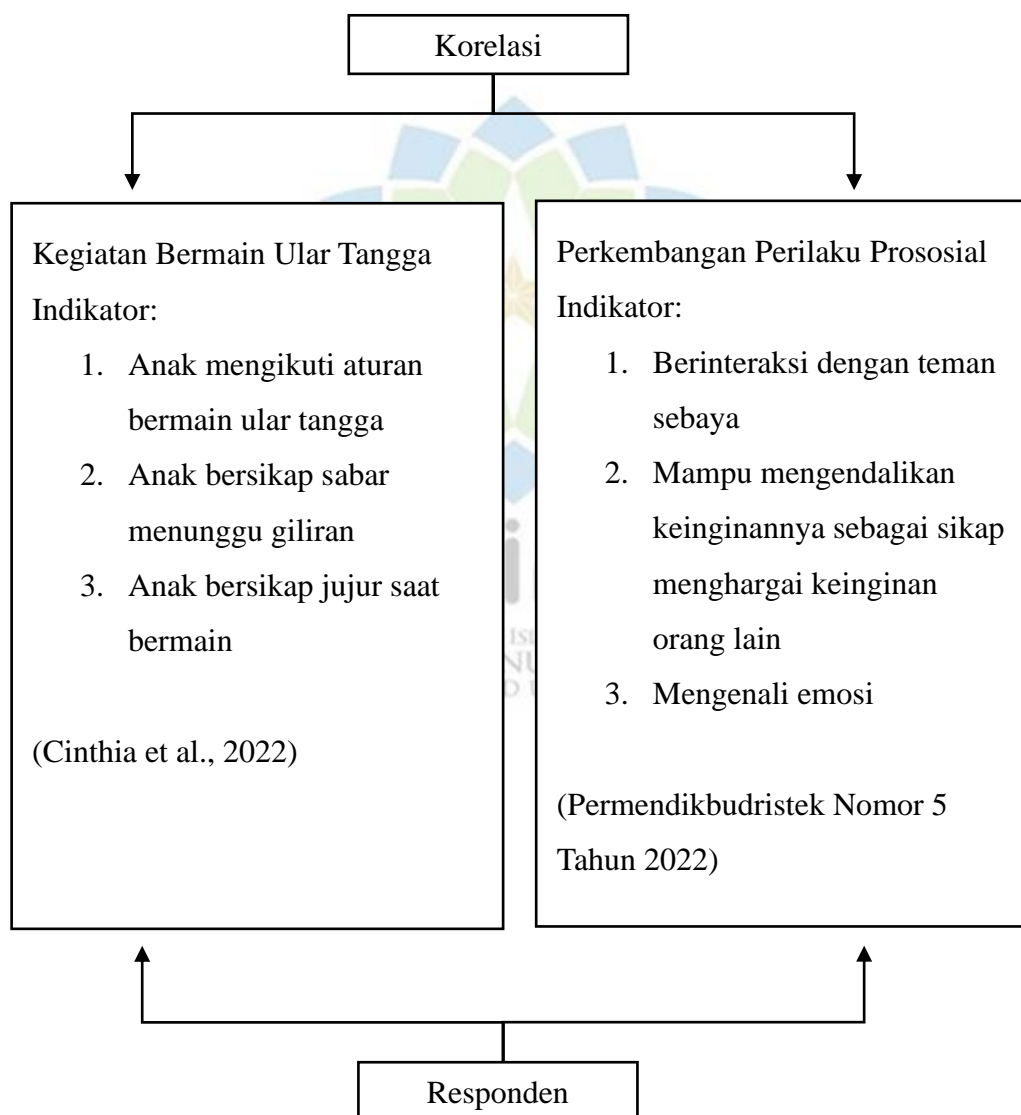
Perilaku prososial adalah perilaku atau tindakan secara sukarela yang memberikan keuntungan bagi orang lain tanpa menginginkan balasan dari orang yang ditolong. Menurut Mutmainnah bahwasanya Janice J Beaty mengemukakan teori beragam jenis perilaku prososial yang terdapat pada diri anak usia dini di antaranya yaitu kemurahan hati, empati, rasa peduli dan kerjasama (Mutmainnah, 2022). Beberapa jenis perilaku prososial lainnya adalah perilaku berbagi, perilaku membantu, dan perilaku menghibur. Menurut Eisenberg dan Musen dalam Mutmainnah (2022) menyebutkan bahwa komponen dari perilaku prososial adalah mencakup perilaku menolong (*helping*), berbagi (*sharing*), jujur (*honesty*) kedermawanan (*generosity*), persahabatan (*friendship*), kerjasama (*cooperation*), dan menyumbang (*donating*).

Salah satu cara untuk meningkatkan perilaku prososial adalah dengan melaksanakan proses kegiatan bermain yang menghasilkan teori bahwa perilaku prososial akan meningkat disebabkan oleh adanya kelompok yang saling berperilaku atau berinteraksi (Mutmainnah, 2022). Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan adalah dengan bermain ular tangga, di mana kegiatan bermain tersebut mengharuskan anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya karena dimainkan secara berkelompok, sehingga kegiatan tersebut memiliki unsur perilaku prososial yang mungkin pula meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan indikator yang digunakan untuk mengetahui derajat korelasi mengenai hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial pada penelitian ini.

Mengacu pada jurnal penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral AUD Di TK Bina Anaprasa Kencana” (Cinthia et al., 2022), serta mengacu pula pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbudristek Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 sebagai pembaruan dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 mengenai perilaku prososial anak usia 5-6 tahun, maka indikator yang ditentukan untuk variabel X (kegiatan bermain

ular tangga) adalah: (1) Anak mengikuti aturan bermain ular tangga, (2) Anak bersikap sabar menunggu giliran dan (3) Anak bersikap jujur saat bermain, sedangkan indikator variabel Y (perkembangan perilaku prososial) adalah: (1) Berinteraksi dengan teman sebaya, (2) Mampu mengendalikan keinginannya sebagai sikap menghargai keinginan orang lain, dan (3) Mengenali emosi.

Untuk lebih jelasnya, maka dijabarkan bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Istilah “sementara” menunjukkan bahwa jawaban yang diajukan dilandaskan pada teori yang relevan namun belum diuji dengan fakta empiris di lapangan melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum dapat dianggap sebagai jawaban berdasarkan bukti empiris (Sugiyono, 2016).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis terkait penelitian yang dilakukan adalah:

$H_0 = 0$, berarti tidak ada hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung;

$H_a \neq 0$, berarti ada hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas dilakukan dengan cara membandingkan harga thitung dengan harga ttabel pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya mengacu pada ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan penguat penelitian ini mengenai hubungan antara kegiatan bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini, berikut disertakan beberapa penelitian terdahulu di antaranya sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Abdillah Mutmainnah (2022), Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan judul “Hubungan antara Kegiatan Bermain

Peran dan Perilaku Prososial Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung) didapatkan hasil bahwa ada hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain peran dengan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu hasil thitung = 3,36 dan ttabel = 2,120 dengan db = 16 pada taraf signifikansi 5%. Dapat disimpulkan bahwa thitung = 3,36 > ttabel = 2,120, artinya H_a diterima. Dijelaskan pula bahwa kegiatan bermain peran memberikan kontribusi sebanyak 40,96% terhadap perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Abdillah Mutmainnah adalah sama-sama menggunakan perilaku prososial sebagai salah satu variabel yaitu variabel Y dan menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasi untuk mencari hubungan antara dua variabel yaitu X dan Y. Namun, perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian Abdillah Mutmainnah adalah ada pada variabel X di mana penelitian tersebut menggunakan kegiatan bermain peran sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan bermain ular tangga. Lokasi dan populasi yang digunakan juga berbeda, di mana penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung sedangkan penelitian Abdillah Mutmainnah dilaksanakan di Kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan Yuri Rahmasari (2021) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini 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) menghasilkan kesimpulan bahwa kemampuan mengenal 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, dibuktikan dengan hasil uji hipotesis terhadap nilai *posttest* yaitu uji *independent sample test* yang menghasilkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,001 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan *snakes and ladders* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Yuri Rahmasari adalah sama-sama menggunakan kegiatan bermain ular tangga (*snakes and ladders*) sebagai salah satu variabel penelitian. Namun perbedaan penelitian ini dengan Yuri Rahmasari adalah dalam metode penelitian, di mana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi untuk mencari hubungan antara dua variabel (X dan Y), sedangkan penelitian Yuri Rahmasari menggunakan metode kuasi eksperimen untuk mencari pengaruh atau perbandingan antara dua variabel.

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Handari Permadi (2018) Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun” memberikan hasil berupa implikasi secara teori bahwa permainan ular tangga ini dapat membantu anak untuk bersosialisasi dalam lingkungan sekitar, sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif media untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun dengan mempertimbangkan kesesuaian materi dengan pembelajaran. Selain itu, permainan ular tanggaa juga dapat digunakan menjadi sumber pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak, dan proses pembelajaran juga menjadi lebih

menyenangkan karena media ular tangga dapat menarik minat anak untuk bermain. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Handari Permadi adalah sama-sama menggunakan ular tangga sebagai salah satu variabel penelitiannya. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian Handari Permadi adalah pada penggunaan metode penelitian, di mana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional untuk mencari hubungan antara variabel X (kegiatan bermain ular tangga) dan Y (perkembangan perilaku prososial), sedangkan penelitian Handari Permadi menggunakan metode pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan ular tangga yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

