ABSTRAK

Nangimul Jannah, 12206193108, 2023, *Pengaruh Permainan Ular Tangga Edukatif terhadap Kemampuan Menyebutkan Angka Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Al Mubarok Kras Kediri*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing Skripsi: Zun Azizul Hakim, M.Psi.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga Edukatif, Kemampuan Menyebutkan Angka

Kemampuan menyebutkan angka pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Al-Mubarok Kras Kediri kurang berkembang dan belum optimal, hal ini dapat dilihat dari keraguan anak dalam menyebutkan angka, anak belum tepat dalam menyebutkan angka, dan kurangnya mengenal lambang bilangan. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka pada anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun, dan seberapa besar pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun. Adapun tujuan penelitian ini yaitu yang pertama untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka terhadap anak usia 4-5 tahun dan yang kedua untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode observasi, skala pencapian perkembangan anak untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan angka, dan dokumentasi digunakan untuk mencari informasi data tentang populasi, sampel, sarana prasarana, dan dokumen yang ada di lembaga. Analisis data dimulai dari penelitian, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data peneliti menggunakan uji prasyarat analisis uji hipotesis.

Hasil penelitian ini adalah pertama permainan ular tangga edukatif sangat mempengaruhi kemampuan menyebutkan angka pada anak usia 4-5 tahun, hal ini dibuktikan dengan pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan ular tangga eduakatif terhadap kemampuan menyebutkan angka pada anak usia 4-5 tahun dengan hasil signifikasi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 atau dapat dilihat dengan perhitungan thitung > ttabel. Hasil analisis data uji gain score dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai sig. = 0,001 dan nilai thitung = 3,551. Nilai sig. > taraf signifikan 1% yaitu 0,001 < 0,05 dan thitung > ttabel yaitu 3,551 > 1,111. Maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dari permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al-Mubarok Kras Kediri.

ABSTRACK

Nangimul Jannah, 12206193108, 2023, *The Influence of Educational Snakes and Ladders Game on the Ability to Count Numbers in Children Aged 4-5 Years integrated Islamic Kindergarten Al Mubarok Kras Kediri.*Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, Thesis Advisor: Zun Azizul Hakim, M.Psi.

Keywords: Educational Snakes and Ladders Game, Number Recognition

The ability to mention numbers in children aged 4-5 years old at TK IT Al-Mubarok Kras Kediri is less developed and not yet optimal. This can be seen from the children's hesitation in mentioning numbers, their lack of accuracy in mentioning numbers, and their limited knowledge of number symbols. Therefore, the researcher wants to determine whether there is an influence of educational snake and ladder game on the ability to mention numbers in children.

The research problem in this study is whenther there is an influence of educational snake and ladder games on the ability of 4-5 year-old children to count numbers, and to what extent educational snake and ladder games influence the ability of 4-5 year-old children to sount numbers. The purpose of this research is twofold. First, it aims to determine the effect of educational snake and ladder game on the ability of 4-5 year-old children to count numbers. Second, it aims to determine the magnitude of the effect of the educational snake and ladder game on the ability of 4-5 year-old children to count numbers.

This research employs a aquantitative approach with an experimental research design. The data collection method used is observation, using a scale of chlild development to assess the child's ability to mention numbers, and documentation, to gather information about the population, sample, facilities, and existing documents in the institution. Data analysis starts with research, data presentation, and drawing conculusions. The researcher utilizes hypothesis testing prerequisite analysis for data analysis techniques.

The result of this research is that the educational snake and ladder game has a significant influence on the ability to count numbers in children aged 4-5 years. This is evidenced by the significant implementing the educational snake and ladder game on the ability to count numbers in children aged 4-5 years, whit a significance level obtained less than 0.05 or can be seen from the calculation of t-value > t-table. The result of the data analysis using the gain score test with the t-test yielded a sig. value of 0.001 and a t-value of 3.551. the sig. value is < the significance level of 1% which is 0.001<0.005, and the t-value is > the t-table, which is 3.551 > 1.111. therefore, the null hypothesis (Ho) is rejcted, and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Thus, it can be concluded that there is a positive influence of the educational snake and ladder game on the ability to count numbers in children aged 4-5 years at Al-Mubarok Kras Kediri Kindergarten.

خلاصة

نعيم الجنه، ١٢٢٠٦١٩٣١٠٨، ٢٠٢٣، تأثير لعبة السلم التربوية على قدرة الأطفال في الفئة العمرية من ٤ إلى ٥ سنوات على تعلم الأرقام. رسالة بحثية، برنامج دراسة التعليم الإسلامي للأطفال في سن مبكرة، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة إسلامية نجيري سيد علي رحمت الله تولونجاجونج، مشرف الرسالة: زون عزيز الحكيم، ماجستير في علم النفس.

للكمات الرئيسية: لعبة الحصان المدرج التعليمية، قدرة ذكر الأرقام

تتأثر قدرة الأطفال في التمييز بين الأرقام في مرحلة ما قبل المدرسة (٤-٥ سنوات) في روضة الأطفال المتكاملة الإسلامية المبارك في كراس كيديري بنقص في التطوير وعدم الحصول على أقصى استفادة، ويمكن ملاحظة ذلك من خلال تردد الأطفال في ذكر الأرقام وعدم دقتهم في ذكرها وقلة معرفتهم برموز الأعداد. لذلك، يرغب الباحث في معرفة ما إذا كان لعبة الحوت والسلم التعليمية لها تأثير على قدرة الأطفال في ذكر الأرقام.

صياغة المشكلة في هذا البحث هي ما إذا كان لعبة الحية والسلم التعليمية لها تأثير على قدرة الأطفال في الفئة العمرية من ٤ إلى ٥ سنوات على ذكر الأرقام، ومدى تأثير لعبة الحية والسلم التعليمية على قدرة الأطفال في الفئة العمرية من ٤ إلى ٥ سنوات على ذكر الأرقام. أما أهداف هذا البحث، فالأولى هي معرفة تأثير لعبة الحية والسلم التعليمية على قدرة الأطفال في الفئة العمرية من ٤ إلى ٥ سنوات على ذكر الأرقام، والثانية هي معرفة مدى تأثير لعبة الحية والسلم التعليمية على قدرة الأطفال في الفئة العمرية من ٤ إلى ٥ سنوات على ذكر الأرقام.

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا مع نوع البحث التجريبي. يتم جمع البيانات باستخدام طريقة المراقبة ومقياس تطور مستوى الأطفال لمعرفة قدرة الطفل على ذكر الأرقام، ويتم استخدام التوثيق للبحث عن معلومات وبيانات حول السكان والعينة والبنية التحتية والوثائق الموجودة في المؤسسة. تبدأ تحليل البيانات من البحث وتقديم البيانات واستخلاص الاستنتاجات. تستخدم تقنيات تحليل البيانات اختبارات المتطلبات الأولية وتحليل فرضية الاختبار.

نتيجة هذه الدراسة هي أن لعبة الحصان المدرج التعليمية تؤثر بشكل كبير على قدرة الأطفال في سن ٤-٥ سنوات على ذكر الأرقام، وتم تأكيد ذلك من خلال التأثير الكبير لتطبيق لعبة الحصان المدرج التعليمية على قدرة الأطفال في سن ٤-٥ سنوات على ذكر الأرقام، حيث تم الحصول على نتائج قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥ أو يمكن رؤيتها من خلال حساب القيمة المرتبطة بالتحليل الطولي حيث تم الحصول على القيمة سيغ = ٠,٠٠١ والقيمة المحسوبة لد ت حسابي = ٣,٥٥١ .القيمة سيغ .أكبر من مستوى الدلالة المئوية ١% أي ٠,٠٠١ <٠,٠٥ والقيمة المحسوبة لـ قيمة ت أكبر من القيمة المعتمدة يعني ٣,٥٥١ >١,١١١ .بالتالي، يتم رفض الفرضية الصفر) هو (واعتماد الفرضية البديلة) ها .(وبالتالي يمكن الاستنتاج أن هناك تأثير إيجابي للعبة الحصان المدرج التعليمية على قدرة الأطفال في سن ٤-٥ سنوات على ذكر الأرقام في روضة أطفال تقنية المعلومات آل مبارك في كراس كديري.