

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat dan dapat menyenangkan bagi anak serta membantu perkembangan imajinasinya.<sup>2</sup> Bermain menjadi salah satu cara bagi anak untuk belajar tentang lingkungan serta kebutuhan yang paling mendasar terutama di tahun-tahun awal kehidupan mereka.<sup>3</sup> Bermain adalah hak setiap anak.<sup>4</sup> Bermain adalah cara anak berkomunikasi satu sama lain dengan cara yang menyenangkan dan tanpa paksaan.<sup>5</sup> Anak memperoleh kesempatan serta pengalaman melalui bermain yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangannya meliputi kemampuan kognitif, nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, seni dan kreativitas.<sup>6</sup>

Bermain pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan karakter yang baik serta mengenalkan berbagai keterampilan seperti mengenali sikap berperilaku baik, buruk, ramah, penyayang, melatih disiplin, tanggung jawab, menghargai ciptaan Tuhan, tertib dan berani.<sup>7</sup> Masa kanak-kanak melibatkan pembentukan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bermain sambil

---

<sup>2</sup> Oman Farhurohman, "*Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*", (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No 1, 2017) Hal 34

<sup>3</sup> Wiwik Pratiwi, "*Konsep Bermain pada Anak Usia Dini*", (TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol 5, No 2, 2017) Hal 107

<sup>4</sup> Naili Rohmah, "*Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini*", (Jurnal Tarbawi, Vol 13, No 2, 2016)

<sup>5</sup> Ibid, 29

<sup>6</sup> Elfiadi, "*Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini*", (Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan, Vol 7, No 1, 2016) Hal 60

<sup>7</sup> Fitri Wahyuni, Suci Midsyahri Azizah, "*Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*", (Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan, Vol 15, No 1, 2020) Hal 167

belajar dan belajar seraya bermain secara efektif sebagai implikasi dari prinsip pada pendidikan anak usia dini.<sup>8</sup> Anak dalam bermain menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuhnya, menjelajahi dunia di sekitarnya, belajar tentang lingkungan tempat tinggalnya, serta belajar tentang dirinya sendiri.<sup>9</sup>

Pada sekolah formal yakni taman kanak-kanak kegiatan belajar menyatu dengan bermain yang dapat ditemukan pada setiap kegiatan untuk mendorong tumbuh kembangnya.<sup>10</sup> Dengan bermain dapat menjadi sarana yang efektif dalam proses belajar, dengan kata lain bermain sangat penting bagi anak-anak untuk belajar bahkan bermain di anggap sebagai pembelajaran bagi anak.<sup>11</sup> Bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena dengan bermain dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan diri.<sup>12</sup> Dalam bermain biasanya anak menggunakan alat permainan yang berbentuk nyata, hal tersebut tentu untuk menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, berat, ringan, kecil, besar, halus, kasar, dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermain anak.<sup>14</sup> Permainan yang bisa dimainkan anak usia dini memiliki

---

<sup>8</sup> Ade Holis, “Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini”, (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol 10, No 01, 2017) Hal 23

<sup>9</sup> Ahmad Zaini, “Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini”, (Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Vol 3, No 1, 2015) Hal 131

<sup>10</sup> Serly Marlina dkk, “Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman”, (Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 5, No 2, 2020) Hal 84

<sup>11</sup> Delfi Eliza, “Penerapan Model Pembelajaran Konstektual Larning (CTL) Berbasis Centra di Taman Kanak-kanak”, (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol 13, No 2, 2013) Hal 96

<sup>12</sup> Siti Nur Hayati, Khamim Zarkasih Putro, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, No 1, 2021) Hal 54

<sup>13</sup> Ibid, Hal 54

<sup>14</sup> Nurlaili, “Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini”, (Al Fitrah: Jurnal Of Early Childhood Islamic Education, Vol 2, No 1, 2018) Hal 237

banyak jenisnya namun akan lebih baik jika permainan tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.<sup>15</sup> Permainan edukatif merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberi manfaat atau memberikan pengalaman mendidik bagi pemainnya terutama pada anak-anak.<sup>16</sup> Perkembangan anak dapat dikembangkan secara signifikan melalui permainan edukatif dengan berbagai perkembangan yang dapat dikembangkan antara lain perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor semuanya dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan edukatif.<sup>17</sup>

Perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan yang terjadi selama hidup seseorang saat mereka belajar memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah, dan memiliki pengetahuan.<sup>18</sup> Kemampuan kognitif juga dikenal sebagai keterampilan berpikir, atau kecerdasan yang mengacu pada pengetahuan, konsep baru, memahami apa yang terjadi disekitar mereka, mengingat informasi, dan memecahkan masalah-masalah sederhana.<sup>19</sup> Aspek kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan aspek yang lain sehingga perlu

---

<sup>15</sup> Nina Veronica, “*Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*”, (Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, No 2, 2018)

<sup>16</sup> Ibid, Hal 52

<sup>17</sup> Abdul Khobir, “*Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*”, (Forum Tarbiyah, Vol 7, No 2, 2009) Hal 204

<sup>18</sup> Sitti Aisyah Mu'min, “*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*”, (Jurnal Al-Ta'dib, Vol 6, No 1, 2013) Hal 90

<sup>19</sup> Khadijah, “*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*”,(2016)

dikembangkan pada anak sejak dini.<sup>20</sup> Salah satu karakteristik aspek kognitif yaitu kemampuan menyebutkan angka atau lambang bilangan.<sup>21</sup>

Kemampuan menyebutkan angka sangat dibutuhkan untuk anak usia dini.<sup>22</sup> Menyebutkan angka mengajarkan anak-anak untuk bernalar secara logis dan sistematis sejak dini, mengenalkan pada dasar-dasar pembelajaran, menyebutkan lambang bilangan serta mengajarkan konsep matematika yang benar, menarik, menyenangkan, menghindari dari ketakutan terhadap matematika sejak dini, dan membantu anak belajar secara alami.<sup>23</sup>

Menyebutkan angka atau lambang bilangan merupakan salah satu cabang matematika yang sangat penting diajarkan kepada anak usia dini sebagai dasar dalam menghadapi materi selanjutnya yang lebih kompleks.<sup>24</sup> Pengetahuan anak tentang konsep bilangan atau angka perlu dikenalkan kepada anak sedini mungkin dengan kaidah-kaidah dan cara yang benar.<sup>25</sup> Kemampuan menyebutkan angka pada anak tidak dimilikinya secara alami dan instan akan tetapi membutuhkan stimulasi serta pengajaran dari pendidik maupun orang tua. Bruner mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar anak sebaiknya memungkinkan mereka memanipulasi benda atau alat peraga sehingga mereka

---

<sup>20</sup> Wulandari Retnaningrum, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Bermain Memancing", (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol 3, No 2, 2016)

<sup>21</sup> Komang Ayu Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka", (Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol 3, No 2, 2020)

<sup>22</sup> Angelia Putri Handini Setyawati, Dewi Komalasari, "Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Lambang Bilangan 10-20 melalui Bermain Kepik Angka pada Kelompok B", (Surabaya : PG PAUD Universitas Surabaya) hal 1

<sup>23</sup> Ibid,

<sup>24</sup> Elpa Maya Astuti dkk, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Alfarizky Kids Kabupaten Kampar", (Jurnal Reviuw Pendidikan dan Pengajaran, Vol 3, No 1, 2020)

<sup>25</sup> Ibid, Hal 98

dapat mengamati secara langsung keteraturan dan pola pada objek yang dilihatnya.<sup>26</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwa alat peraga memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar anak, sehingga anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga dapat mengamati objek yang tersedia serta dapat meningkatkan ingatan yang lebih baik. Namun yang terjadi ketika penulis melakukan pra survey di TK IT Al- Mubarak Kras Kediri masih banyak anak yang belum mendapatkan stimulasi yang tepat serta belum diterapkan kegiatan yang memanipulasi benda atau alat peraga dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Hal ini dibuktikan dengan adanya kemampuan kognitif anak yang belum berkembang secara maksimal saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK IT Al-Mubarak Kras Kediri khususnya pada kelas madinah 2 dengan jumlah 19 siswa didapatkan 10 siswa yang masih kurang optimal dalam menyebutkan angka yaitu dengan adanya 3 anak yang masih ragu dalam menyebutkan angka yang ditunjuk oleh ustadzah, terdapat juga 5 anak yang masih belum tepat dalam menyebutkan angka, dan 2 anak kurang mengenal lambang bilangan sehingga susah dalam menyebutkannya. Namun dari 19 siswa tersebut terdapat 9 anak yang sudah dapat menjawab dan menyebutkan angka dengan baik dan benar saat diberikan materi oleh ustadzah. Berdasarkan data yang diperoleh di TK IT Al-Mubarak Kras Kediri dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah pada kemampuan anak dalam menyebutkan angka serta lebih dari separuh siswa belum tepat dan benar dalam menyebutkan angka.

---

<sup>26</sup> Sumardi dkk, "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough", (Jurnal PAUD A gapedia, Vol 2, No 2, 2017) Hal 192

Secara keseluruhan proses pembelajaran di TK IT Al- Mubarak Kras Kediri sudah bagus, akan tetapi ketika ustadzah memberikan materi menyebutkan angka masih banyak siswa yang tidak fokus serta lebih sering mengajak bermain sehingga ustadzah sering kewalahan dalam mengatasi anak, hal tersebut menjadikan kemampuan menyebutkan angka pada anak belum berkembang sesuai harapan. Selain itu ketika anak mengajak bermain, ustadzah menekankan pada kegiatan pengaman seperti bermain balok, plastisin, dan lego yang mana permainan tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, akan tetapi ustadzah belum menerapkan permainan yang terfokus dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan angka. Sehingga kemampuan anak dalam menyebutkan angka kurang berkembang.

Berdasarkan problematika diatas menunjukkan bahwa perlunya guru untuk mencari solusi tentang permainan yang lebih menekankan pada kemampuan menyebutkan angka serta dapat menarik minat anak dan tidak membuat anak cepat bosan sehingga mereka terhindar dari permainan teknologi yang ada pada saat ini. Sebagaimana firman Allah dalam surah al-ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ.

*Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.*

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia adalah hanya sekadar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena

permainan, yang sifatnya hanya sementara. Penulis melihat dari ayat ini dalam mencari permainan harus mengarah kepada perkembangan anak sesuai dengan usianya. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak semestinya dapat bermanfaat bagi proses perkembangannya.

Beberapa permainan yang digunakan dalam penelitian terdahulu yang dapat memstimulasi perkembangan anak diantaranya, penelitian yang dilakukan Pertiwi menemukan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.<sup>27</sup> Mulyaningsih dalam penelitiannya mencoba permainan *puzzle* dan menemukan bahwa permainan *puzzle* juga memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di taman kanak-kanak.<sup>28</sup> Wondal berbeda dari pencoba sebelumnya, yang lebih memilih permainan ludo dalam penelitiannya dan permainan tersebut juga dapat membantu perkembangan kognitif anak.<sup>29</sup> Penulis sendiri, lebih memilih permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Pemilihan permainan ular tangga tersebut karena memiliki keunggulan yaitu (1) Permainan ular tangga merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan, (2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan (3)

---

<sup>27</sup> Dewi Ana Pertiwi dkk, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Vol 5, No 2, 2018)

<sup>28</sup> Eka Mulyaningsih dkk, "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini", (AL-GURFAH: Journal of Primary Education, Vol 1, No 1, 2021)

<sup>29</sup> Rosita Wondal dkk, "Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", (Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1, 2020)

Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosa kata yang ada disekitarnya (4) Biaya yang di keluarkan tidak besar karena kata-kata dan gambar dapat diambil dari majalah dan dibuat sendiri (5) Meningkatkan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.<sup>30</sup>

Berdasarkan penjabaran diatas tentang permainan ular tangga edukatif yang memiliki beberapa kelebihan, peneliti tertarik menggunakan permainan tersebut dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan angka pada siswa kelompok A TK IT Al-Mubarak Kras Kediri. Permainan ular tangga edukatif merupakan permainan dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang khusus dan memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan permainan ular tangga pada umumnya.<sup>31</sup> Dalam permainan ular tangga edukatif memanfaatkan papan-papan berkonstruksi dua puluh kotak dengan bentuk dan bahan dari benner.<sup>32</sup> Cara bermain pada ular tangga edukatif tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga tradisional. Dalam permainan ular tangga edukatif setiap anak memiliki giliran untuk melempar dadu, dari angka yang di dapatkan anak melompat pada papan benner sesuai dengan jumlah yang diperoleh serta menyebutkan angka-angka yang di pijak, sehingga diharapkan dengan permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan angka pada anak dengan baik dan benar.

---

<sup>30</sup> Meri Oktaviani, "*Pengaruh Pembelajaran Quantum Learning melalui Permainan Ular Tangga terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Pontianak*", (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016)

<sup>31</sup> Astriyani Nur Fadilah, "*Peningkatan Percaya Diri melalui Permainan Ular Tangga Edukatif pada Anak Kelompok B RA Krapyak*", (Pendidikan Guru PAUD S-1, 2016)

<sup>32</sup> Ibid, Hal 84

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan alat permainan ular tangga edukatif sehingga peneliti memilih penelitian dengan judul ***“Pengaruh Permainan Ular Tangga Edukatif terhadap Kemampuan Menyebutkan Angka Anak Usia 4-5 Tahun”***.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### 1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Anak masih ragu dalam menyebutkan angka
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang lambang bilangan sehingga kesulitan dalam menyebutkannya
3. Anak masih keliru atau kurang tepat dalam menyebutkan angka
4. Guru belum menggunakan permainan dalam mengembangkan kemampuan menyebutkan angka pada anak.

### 2. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Peneliti membatasi masalah yaitu permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan angka pada siswa.
2. Objek penelitian adalah kemampuan menyebutkan angka melalui permainan ular tangga edukatif.
3. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang akan di teliti sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al Mubarak Kras Kediri?
2. Seberapa besar pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap perkembangan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al Mubarak Kras Kediri?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al Mubarak Kras Kediri.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al Mubarak Kras Kediri.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis kompratif merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah kompratif.

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )  
Ada pengaruh positif dan signifikan dari permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al-Mubarak Kras Kediri.

## 2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun di TK IT Al-Mubarak Kras Kediri.

## **F. Kegunaan penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat atau kegunaan secara teoritis atau praktis. Penyebarannya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini diharapkan memberikan kreasi baru atau ide permainan dalam mengembangkan kemampuan menyebutkan angka pada anak usia dini melalui permainan ular tangga edukatif di TK IT Al-Mubarak Kras Kediri

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Kepala Sekolah

Dengan menerapkan media-media kreatif dalam pembelajaran melalui kepala sekolah akan menghasilkan guru-guru profesional serta kreatif.

#### 2) Guru

Guru dapat termotivasi untuk menginovasikan berbagai media atau alat peraga edukatif yang lebih menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini.

#### 3) Anak

Penelitian ini diharapkan dapat menambah minat dan ketertarikan anak belajar dalam rangka meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan ular tangga edukatif.

#### 4) Peneliti

Hasil penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan edukatif serta dapat mengetahui pengaruh dari permainan ular tangga edukatif untuk perkembangan kognitif anak di TK IT Al-Mubarak Kras Kediri.

### G. Penegasan Istilah

#### 1. Secara Konseptual

##### a. Permainan Ular Tangga Edukatif

Permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan papan terbagi dalam kotak-kotak kecil, dan dalam beberapa kotak ditampilkan sejumlah tangga atau ular yang terhubung dengan kotak-kotak lain. Permainan ular tangga salah satu jenis permainan papan dengan petak berjumlah 100 buah yang terbagi menjadi 10 baris dan 10 kolom. Aturan permainan ular tangga cukup jelas sehingga anak usia dini dapat dengan mudah memainkannya.<sup>33</sup>

Permainan ular tangga edukatif merupakan permainan ular tangga tradisional yang dimodifikasi dan dijadikan media pembelajaran yang dibuat lebih besar dari aslinya. Ular tangga edukatif ini terdiri dari

---

<sup>33</sup> Eka setiawati dkk, “*Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*”, (Jurnal PETIK, Vol 5, Nomor 1, 2019), Hal 85-88

20 kotak yang dibuat dengan ukuran 200 cm x 200 cm, dan dadu berukuran 10 cm x 10 cm x 10 cm.

Permainan ular tangga dimodifikasi menjadi permainan sekaligus media pembelajaran yang menarik dengan mengubah bentuk kotak yang semula berukuran kecil menjadi ukuran yang lebih besar, dadu yang mulanya berukuran kecil juga di ubah dengan ukuran yang lebih besar dan aman untuk anak, angka-angka yang semula terdiri dari 75 hingga 100 diubah sesuai dengan usia dan kemampuan anak yaitu menjadi 20 angka, dan bidik yang semula berbentuk seperti kerucut diganti dengan anak yang menjadi bidak. Pada permainan ini diharapkan anak dapat tertarik serta dapat menganal angka 1 sampai 20 serta dapat menyebutkan angka dengan baik dan benar.

b. Kemampuan menyebutkan angka

Kemampuan menyebutkan angka menjadi salah satu bagian dari perkembangan kognitif yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan anak dimasa yang akan datang ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Penyebutan angka yang baik dan benar menjadi sebuah keterampilan yang sangat penting dikembangkan kepada anak serta harus dipelajari untuk mempersiapkan ke jenjang pendidikan selanjutnya dan menjadi landasan pada setiap aspek kehidupan manusia.

2. Secara Operasional;

Berangkat dari istilah-istilah yang penulis kemukakan diatas dapat dijelaskan bahwa maksud dari pengaruh permainan ular tangga

edukatif terhadap kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun adalah meningkatkan kemampuan menyebutkan angka anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan ular tangga edukatif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan langkah-langkah bermain ular tangga.

Dalam pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif ini akan melibatkan aktivitas pada anak usia 4-5 tahun khususnya pada kelas eksperimen yaitu anak kelas madinah 2 sebagai tutor dalam sebuah permainan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut:

### **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini berisi uraian latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan

### **BAB II: Landasan Teori**

Bab ini berisi tentang uraian variable dan istilah yang dipakai pada penelitian ini, penelitian yang relevan, teori dan kerangka berfikir.

### **BAB III: Metode Penelitian**

Bab ini berisikan tentang uraian metode yang digunakan untuk dapat menjawab masalah pokok penelitian. Meliputi jenis penelitian, waktu dan tempat

penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

#### BAB IV: Hasil Penelitian

Bab ini berisi deskripsi, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

#### BAB V: Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang temuan-temuan dalam penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian

#### BAB VI: Penutup

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran.