

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembangnya jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.¹ Pendidikan untuk anak usia dini adalah pendidikan awal yang berada pada tingkatan bawah, namun memiliki makna paling tinggi dan sangat urgen untuk diperhatikan karena pendidikan awal merupakan pondasi yang akan menentukan keberhasilan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak ke tahap selanjutnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, PAUD mendapat perhatian menakjubkan dari berbagai pihak baik dari pihak orang tua, para ahli pendidikan serta pihak pemerintahan. Sehingga dalam PERMENDIKBUD 146 dijelaskan karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) salah satunya tentang mengoptimalkan perkembangan anak meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.² Aspek kemampuan kognitif anak merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan. Khususnya dalam pengetahuan dasar anak mengenal matematika.

¹Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 12.

²Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, h. 2

Usia dini merupakan usia yang tepat untuk menanamkan pengetahuan dasar yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.³ Pada usia dini anak dapat menyerap berbagai pengetahuan yang diberikan oleh lingkungan anak, baik di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah.

Usia dini 0 sampai 6 tahun anak-anak masih seperti spons. Maka dari itu pembelajaran anak usia dini harus mengutamakan kebutuhan anak dan memberikan lingkungan yang kondusif serta menantang.⁴ Pembelajaran pada anak usia dini dibangun berdasarkan atas tingkatan pertumbuhan dan perkembangan anak. Segala bentuk pembelajaran yang diberikan dikemas sesuai dengan dunia anak-anak, untuk memudahkan anak dalam mengingat maka segala bentuk kegiatan anak lebih banyak melibatkan otot atau berhubungan dengan gerakan-gerakan.⁵

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa anak-anak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi didalamnya melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengelola, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya saat dibutuhkan.⁶ Perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana individu atau seseorang dapat meningkatkan

³Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 16.

⁴M. Fadlillah dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Mencitakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 93-94.

⁵Abdul Malik, *Tata Cara Merawat Balita bagi Ummahat*, (Jogjakarta: Garailmu, 2009), h. 108.

⁶Ratna Juita, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau", *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, h. 15.

kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.⁷ Perkembangan kognitif anak adalah proses di mana terjadi interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangannya terhadap suatu kejadian di suatu lingkungan. Keterampilan kognitif atau disebut juga dengan keterampilan matematis mencakup kemampuan proses mental masalah logis dan persamaan serta untuk memahami angka dan hubungan satu sama lain.⁸ Keterampilan matematika tersebut perlu diperkenalkan sejak usia dini, ketika anak belajar matematika pada tahapan awal anak harus diperkenalkan terlebih dahulu bagaimana cara menghitung, mengenali angka, memperkirakan, menambahkan, mengurangi, dan memahami konsep sederhana.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang terpenting. Kemampuan berhitung dapat dipergunakan pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari menggunakan kemampuan di bidang matematika. Untuk mengetahui pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun dapat mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Dalam pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan pada tingkat perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta berkaitan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

⁷Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Timur, 2011), h. 34.

⁸Barbara Sher, *Smart Play For Kids 101 Permainan dan Outbound yang Mencerdaskan Anak*, (Jogjakarta: Bookmarks, 2009), h. 107.

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dapat didefinisikan dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5- 6 tahun pada lingkup perkembangan berpikir simbolik untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam modul tersebut, untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20 maka anak sudah dapat menyebutkan urutan angka 1-20 dan menunjukkan lambang bilangan dari 1-20, dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung maka anak dapat menghitung dengan urutan angka pada benda. Oleh karena itu, pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sangatlah penting untuk kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada kelompok B di TK Al-Baa'itsme terlihat bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung masih rendah tingkat pencapaiannya, dimana sebanyak 5 anak atau 26,7% yang masih belum bisa menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan benar dan masih belum berkembang dengan nilai bintang 1. Sebanyak 5 anak atau 26,7% sudah bisa menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung walaupun masih ada beberapa

⁹ Mohammad Nuh, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Jakarta: 2014), h.26

angka yang terbalik menyebutkan seperti angka 6 jadi angka 9. Sebanyak 3 anak atau 20% yang berkembang sesuai harapan dan sudah bisa menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk dengan baik dan benar. Sebanyak 2 anak atau 13,3 % yang memiliki nilai perkembangan kemampuan menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung sangat baik. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa dari sebagian besar anak masih belum mampu untuk menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan benar yang apabila hal ini terus dibiarkan dan tidak diatasi maka akan memberikan akibat pada perkembangan kemampuan yang lainnya dalam diri anak.

Permasalahan anak tersebut belum berhasil dalam perkembangan kognitif berpikir simbolik pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan benar. Hal ini disebabkan pembelajaran pada pengembangan kemampuan tersebut belum maksimal, salah satunya yaitu pendidik hanya memperlihatkan gambar angka di papan tulis kemudian anak diminta untuk menyebutkan angka tersebut, keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu alat peraga seperti pemutaran video, foto atau gambar, dan media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang menarik dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Maka anak akan mudah menerima dan memahami segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Media adalah alat untuk menyampaikan atau

mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹⁰ Penggunaan media yang menarik dapat membangkitkan semangat anak dan anak akan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang terjadi di Taman Kanak-kanak (TK) sangatlah sederhana dan tidak membebani anak dalam proses belajarnya, karena anak akan belajar melalui bermain. Hal ini berdasarkan kepada karakteristik anak yang jangka perhatiannya pendek, karena anak tidak bisa fokus dalam rentang waktu yang lama.

Penggunaan media sambil bermain dalam proses pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak dan jauh lebih mudah diterima oleh anak dengan baik. Media yang digunakan pendidik di dalam kelas adalah media yang dapat merangsang anak untuk tetap fokus dan tidak mudah bosan. Penggunaan media sambil bermain dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak juga diperlukan untuk menambah kemampuan dan minat belajar anak. Media pembelajaran anak usia dini digunakan berdasarkan kebutuhan anak didik agar materi yang disampaikan jauh lebih mudah dipahami. Anak akan lebih efektif menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi untuk merangsang kemampuan berhitung anak dalam kegiatan anak usia dini.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak terutama dalam hal menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Bermain ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat sehingga tidak butuh

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h. 3.

waktu lama untuk mengenalkan dan menjelaskan kepada anak didik. Ular tangga sebagai media permainan yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan merasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataannya permainan ini merupakan belajar sambil bermain. Pada saat bermain anak melakukan lempar dadu dan pada dadu terdapat angka yang tertera, kemudian anak dapat berhitung dengan menjalankan ke kotak sesuai angka yang didapat pada dadu tersebut tanpa disadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung. Materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima anak dengan mudah karena akan membangun sendiri pemahaman mereka. Sejalan dengan hal tersebut, media permainan ular tangga dipergunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta membuat anak semakin antusias mengikuti proses belajar mengajar dalam kegiatan berpikir simbolik.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Al-Baa'itsme Barito Kuala, peneliti melihat masih adanya permasalahan pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun, dimana anak-anak masih kurang pemahaman dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan. Hal ini terlihat pada saat pendidik meminta anak-anak untuk menulis dan menebak angka di papan tulis. Angka-angka yang disebutkan oleh anak masih tertukar seperti angka 2 dengan 5, angka 6 dengan angka 9 dan angka 4 dengan 7. Keadaan tersebut masih terjadi berulang-ulang dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa lemahnya daya tangkap anak-anak dalam mengenal dan menyebutkan bilangan disebabkan karena kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran, sehingga anak-anak tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik dalam memberikan pemahaman angka hanya menggunakan gambar angka di papan tulis sehingga membuat anak kurang antusias dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Maka dibutuhkan media yang menarik minat anak-anak agar mereka tertarik dengan angka-angka.

Berdasarkan permasalahan di atas, yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan, serta kurang antusias anak dalam pembelajaran angka sehingga terkesan membosankan karena kurang menarik cara pengemasan media, sehingga dibutuhkan penggunaan media ular tangga, media ular tangga merupakan salah satu media yang dapat membantu anak-anak belajar mengenal angka karena sifatnya terkesan menyenangkan karena belajar sambil bermain dan tentunya anak-anak pun suka. Media ular tangga belum pernah digunakan di TK Al-Baa'itsme Kecamatan Belawang Barito Kuala Kalimantan Selatan. Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B TK Al-Baa'itsme Kecamatan Belawang Barito Kuala Kalimantan Selatan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Metode mengajar guru kelas yang terfokus pada LKA, mengajarkan anak menulis dan mengenal angka tanpa perantara media.
2. Apakah permainan ular tangga dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak ?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diuraikan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana aktivitas anak dalam dalam berpikir simbolik pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung di kelompok B TK Al-Baa'itsme menggunakan media ular tangga ?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan anak dalam berpikir simbolik pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung menggunakan media ular tangga pada anak kelompok B TK Al-Baa'itsme ?

D. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Al-Baaits'me. Peneliti menemukan beberapa masalah yang muncul yaitu:

1. Guru mengajarkan lambang bilangan dan berhitung tanpa media sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian anak.
2. Pembelajaran hanya secara satu arah, guru bersikap aktif dan anak bersikap pasif.
3. Kegiatan hanya seputar belajar menulis, berhitung, menggambar, mewarnai, melipat kertas origami dan senam.

Peneliti kemudian memilih permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan membilang menggunakan angka.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori pendukung di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik yaitu mengenal lambang bilangan dan menggunakannya untuk berhitung di kelompok B di TK Al-Baa'itsme.

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui aktivitas anak pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung di kelompok B TK Al-Baa'itsme menggunakan media ular tangga.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam berpikir simbolik pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung menggunakan media ular tangga pada anak kelompok B TK Al-Baa'itsme.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan diharapkan memberi manfaat :

1. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak didik dalam memahami konsep berhitung dan dapat menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan berhitung. Melalui permainan ular tangga anak dengan mudah memahami konsep berhitung.

2. Bagi guru

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi guru PAUD untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam pembelajaran yang menarik dan proses pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

3. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada orang tua dalam pemahaman konsep berhitung yang benar serta cara penggunaan permainan ular tangga atau permainan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

4. Bagi sekolah

Menjadi referensi bagi sekolah dalam mengatasi berbagai hambatan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya yang berhubungan dengan kegiatan Menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung menggunakan media ular tangga menggunakan media yang menyenangkan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi.

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi.

Terdiri atas beberapa bab seperti Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, definisi operasional dan penelitian relevan. Bab II berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Bab III terkait tentang metode yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian. Bab IV berisi tentang uraian dan hasil dari penelitian. Bab V berisi tentang simpulan akhir dari penelitian, kelebihan dan kekurangan dari penelitian dan saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

H. Definisi Operasional

Peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul proposal ini, yaitu:

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Karakteristik anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini memiliki karakter yang unik, kaya akan imajinasi dan fantasi, masih bersifat egosentris dan selalu tertarik dengan hal-hal yang baru.

2. Berpikir Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak –anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Kemampuan berpikir simbolik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia dini kelompok B TK Al Baa'itsme Kecamatan Belawang Barito Kuala dalam berpikir simbolik, khususnya dalam kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.

3. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah lama ada di dunia ini dan permainan ular tangga merupakan salah satu dari sekian banyak permainan yang ada di Indonesia. Permainan ular tangga yang peneliti maksud disini adalah sebuah media yang di buat menggunakan spanduk dengan lebar 1,5 m x 1,5 m yang didalamnya terdapat gambar

kotak-kotak dengan di dalam kotak terdapat angka 1-20 dengan tambahan ornament berupa gambar ular yang menandakan posisi turun dan tangga sebagai penanda untuk naik. Sedangkan dadu yang digunakan terbuat dari kardus berbentuk kubus dengan ukuran 15 cm x 15 cm yang dilapisi dengan karton dan memiliki 6 sisi di mana setiap sisi diberi lingkaran dengan jumlah 1 sampai 6 menggunakan karton berwarna putih.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir secara simbolik memerlukan sebuah media yang menarik dan dapat menampilkan makna konsep bilangan kepada anak dengan cara sederhana dan menyenangkan diantaranya adalah dengan permainan ular tangga.

I. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan pembandingan, terdapat beberapa penelitian yang hasilnya relevan, antara lain:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya
-----	---------------	------------------	----------------------------	---

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya
1	Wati Sukmawati, dan Sintha Wahjusaputri 2018	<i>Penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Aisyiyah bustanul Athfal 85, Legoso Ciputat Timur¹¹</i>	Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan uraian pencapaian pada saat prasiklus perolehan nilai sebesar 6%, siklus I meningkat menjadi 67% dan di siklus II meningkat menjadi 81%.	Adapun yang menjadi persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan aspek yang akan dikembangkan namun yang membedakannya adalah pada kemampuan yang ingin ditingkatkan. Peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20 dan berhitung.
2	Safari Ganjar, Sembilan Oktaviani, 2019	<i>Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun¹²</i>	Jenis penelitian ini menggunakan metode <i>Pre eksperimental</i> dengan <i>one group pre test-post test design</i> dengan jumlah responden sebanyak 45 anak dengan perolehan hasil yang didapat sebanyak 30 anak dengan perkembangan sosial sangat baik dan 15 anak dengan perkembangan sosial sesuai harapan.	Adapun yang menjadi persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media permainan ular tangga namun yang berbeda adalah aspek dan metode penelitian. Adapun aspek yang diamati oleh peneliti adalah aspek kognitif dan metode yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui data kualitatif dan kuantitatif.
3	Reisa Inabila, 2020	<i>Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil</i>	Jenis penelitian ini menggunakan metode <i>Pre eksperimental</i> dengan <i>one group pre test-post test design</i> dengan jumlah	Adapun yang menjadi persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media permainan ular tangga

¹¹ Sukmawati, dan Sintha Wahjusaputri. *Penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Aisyiyah bustanul Athfal 85, Legoso Ciputat Timur*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Tersedia di <https://repository.uhamka.ac.id>. Diakses pada tanggal 11 September 2022

¹² Safari Ganjar, Sembilan Oktaviani. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan Jilid 7 No.01. Tersedia di <https://ejournal.unibba.ac.id>. Diakses pada tanggal 12 September 2022

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya
		<i>Belajar Kognitif Peserta Didik Dalam Materi Salat Sunah Kelas VIII di SMPN 3 Kedungwuru¹³</i>	responden sebanyak 240 peserta didik dengan mekanisme penelitian desain perbandingan statistik grup dan teknik purposive sampling. Hasil yang didapat adalah terdapat perbedaan antara kelas dengan pembelajaran permainan ular tangga dengan kelas dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $2.584 > 2.00488$ dan $Sig. 0,012 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan perhitungan Effect Size dari cohen mendapatkan hasil 0,727.	namun yang berbeda adalah aspek dan metode penelitian. Adapun aspek yang diamati oleh peneliti adalah aspek kognitif dalam berpikir simbolik dan metode yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi anak, walaupun pada penelitian sama-sama mengembangkan aspek kognitif namun kegiatan, metode dan media yang digunakan berbeda tapi hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Pada penelitian yang peneliti lakukan, memiliki perbedaan pada penelitian - penelitian sebelumnya seperti kegiatan, metode dan media yang digunakan.

¹³ Reisa Inabila. *Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Dalam Materi Salat Sunah Kelas VIII di SMPN 3 Kedungwuru*. UIN Satu Tulungagung. Tersedia di <https://repo.iain-tulungagung.ac.id>. Diakses pada tanggal 12 September 2022

Adapun penelitian yang peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menggunakan lambang bilangan 1-20 untuk berhitung.