

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan permainan anak usia dini saat ini mengalami perubahan yang cukup pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Pada masa sekarang, anak cenderung lebih banyak memainkan permainan modern berbasis digital yang praktis, menarik secara visual, serta dapat dimainkan secara individual (Kurniawati, 2020). Namun demikian, di sisi lain permainan tradisional tetap memiliki peran penting karena mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti sosial emosional, bahasa, dan motorik melalui interaksi langsung serta aktivitas fisik (Fauziddin, 2016). Oleh karena itu, keseimbangan antara permainan modern dan tradisional menjadi hal yang penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Menurut Gross, permainan merupakan aktivitas yang penting karena berfungsi sebagai persiapan anak untuk kehidupan di masa depan. Misalnya, anak perempuan yang bermain boneka sambil berpura-pura menjadi seorang ibu sebenarnya sedang melatih peran sosialnya di masa mendatang. Aktivitas bermain ini biasanya dilakukan secara berulang karena bermain merupakan kebutuhan dasar anak (Mutiah, 2010). Sementara itu, menurut Schaller, permainan

juga memberikan kesempatan bagi seseorang untuk merasa rileks dan mengurangi tekanan emosional. Bermain memiliki sifat yang berlawanan dengan bekerja karena dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Selain itu, permainan juga berfungsi sebagai sarana pelepasan emosi, sehingga mampu mengubah perasaan negatif menjadi lebih positif (Rini, 2025). Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan psikologis yang penting bagi perkembangan anak.

Permainan merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni (Siti Nur Hayati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa permainan memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses tumbuh kembang anak secara optimal. Selain itu permainan juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kreativitas anak (Martuti, 2024). Dengan demikian, melalui permainan, anak tidak hanya bermain tetapi juga belajar memahami lingkungan dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Sejalan dengan hal tersebut, bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas spontan yang dilakukan anak dengan penuh kesenangan, melibatkan interaksi dengan orang lain maupun lingkungan sekitar, serta menggunakan imajinasi, panca indera, dan seluruh anggota tubuh. Bermain dan

permainan merupakan dua hal yang berbeda namun saling berkaitan dalam satu kesatuan aktivitas (Yuliantini, 2019). Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh berbagai manfaat, seperti menambah wawasan, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), menumbuhkan jiwa kepemimpinan, serta meningkatkan rasa percaya diri. Oleh karena itu, pemilihan jenis permainan yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Anak-anak pada tahap awal kehidupannya mendapatkan pembelajaran yang terbaik lewat aktivitas bermain. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi sarana bagi anak untuk menjelajahi dan memahami prinsip-prinsip berbagai permainan (Dewi, 2022). Bentuk permainan yang mengandung aspek pendidikan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan elemen penting dalam budaya suatu komunitas dan memainkan peranan esensial dalam pertumbuhan anak usia dini. Permainan tradisional dulunya banyak dimainkan secara langsung, kini mulai tergantikan oleh permainan modern yang berbasis digital. Meskipun permainan tradisional masih memiliki nilai pendidikan yang tinggi dan dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi anak-anak usia dini (Wahyuni, 2024).

Permainan tradisional memiliki berbagai manfaat yang berguna untuk mengembangkan potensi anak di antaranya mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional dan mengembangkan daya kreativitas (Nurhayati, 2012). Meskipun memiliki peran yang begitu penting, namun permainan tradisional ini masih jarang dilakukan di RA Misbahul Khair pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun. Melihat lingkungan yang berada di RA Misbahul Khair ini tentunya sangat menunjang untuk dilakukannya permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang baik untuk merangsang berbagai potensi yang ada pada diri anak.

Permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ini merupakan permainan papan (*board game*) yang terdiri dari kotak-kotak bernomor, dilengkapi dengan gambar ular dan tangga, serta dimainkan menggunakan dadu (Khomsin, 2021: 27). Permainan ular tangga berasal dari india dan telah dikenal luas oleh berbagai kalangan masyarakat (Khanifah et al., 2026). Dalam permainan ini, pemain akan maju sesuai jumlah angka pada dadu, naik melalui tangga, dan turun ketika berada di ekor ular hingga mencapai garis akhir. Selain sebagai hiburan, permainan ini juga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak (Yuliana, 2018:30).

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang terdiri dari kotak-kotak bernomor, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat sebuah tabung atau gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding. Pada sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik, dimainkan 2 atau lebih anak laki-laki maupun perempuan. Ular tangga menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya (Kurniawaty & Ria, 2022)

Lebih lanjut, permainan ular tangga memiliki keterkaitan yang erat dengan pengembangan kemampuan berhitung anak. Berhitung merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menyebutkan urutan bilangan serta menentukan jumlah suatu benda dengan tepat (Khoirunnisa et al., 2022). Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dikuasai anak usia dini sebagai fondasi dalam memahami konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, pada kenyataannya masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan

dan melakukan operasi sederhana seperti penjumlahan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang interaktif, minimnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, serta keterbatasan pendampingan baik di sekolah maupun di rumah (Sumargiyani, 2025).

Dalam Islam, kemampuan berhitung dan memahami konsep bilangan juga memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Yunus ayat 5:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ
لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا
بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Artinya: Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya, dan Dialah yang menetapkan tempat-tempat orbitnya, agar kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Swt. menciptakan matahari dan bulan dengan keteraturan tertentu agar manusia dapat mengetahui bilangan dan perhitungan (hisab). Kata al-hisab dalam ayat tersebut menunjukkan pentingnya konsep menghitung dalam kehidupan manusia.

Dengan demikian, kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang penting untuk dikenalkan dan dikembangkan sejak usia dini sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa 6 dari 14 anak belum mampu menyebutkan angka secara urut dengan benar. Permasalahan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif dan perlu disesuaikan agar lebih menarik serta bermakna bagi anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kegiatan bermain dengan proses belajar, sehingga anak dapat belajar secara menyenangkan tanpa merasa terbebani.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah melalui penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Dalam permainan ini, anak belajar menghitung langkah berdasarkan angka pada dadu, mengenal urutan bilangan, serta memahami konsep penjumlahan secara sederhana. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan sosial seperti menunggu giliran, bekerja sama, serta meningkatkan konsentrasi dan fokus anak (Nisa & Ulfah, 2025). Dengan demikian, permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai

sarana edukatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian ini guna mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta menjadi referensi bagi guru PAUD dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, sudah dijelaskan bahwa masalah penelitian ini pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Permainan ular tangga perlu diperbarui agar lebih menarik dan sesuai dengan minat anak-anak sekarang.
2. Potensi kemampuan berhitung anak usia dini mengoptimalkan perkembangannya.

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu, dengan fokus khusus pada anak yang berada di kelas B.
2. Penelitian ini berfokus pada pengaruh permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan fitur-fitur edukatif tambahan, seperti soal-soal berhitung pada setiap kotak dan variasi aturan yang mendorong interaksi serta pemahaman konsep matematika dasar terhadap kemampuan berhitung anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diambil, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
“Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di RA Misbahul Khair?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi teoritis tentang penerapan media

permainan edukatif, khususnya pengaruh permainan ular tangga pada anak terutama kemampuan berhitung.

2. Secara praktis:

- a. Bagi guru memberikan alternatif strategi pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan interaktif.
- b. Bagi anak membantu anak belajar berhitung secara menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.
- c. Bagi lembaga paud memberikan inovasi pembelajaran kreatif yang.

