

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu langkah penting yang harus dimiliki semua manusia. Pendidikan merupakan salah satu sector penting dalam pembangunan disetiap Negara. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan 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, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Juga menurut pasal 4 dijelaskan bahwa pesertadidik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Rini, 2019).

Secara singkat pendidikan merupakan seluruh upaya dan segala usaha untuk membantu masyarakat bisa mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kekuatan spiritual agama, pengembangan diri, kepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi masyarakat dan warga Negara.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 BAB 1 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak usia 0-6 Tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Aryati, 2016).

Bagi anak usia dini penyelenggaraan pada jalur nonformal dilaksanakan oleh masyarakat atas kepentingan dari masyarakat itu sendiri, khususnya bagi anak yang memiliki keterbatasannya (berkebutuhan khusus) tidak dilayani dipendidikan formal (TK dan RA).

Jalur pendidikan informal memiliki tujuan memberikan keyakinan agama, menanamkan nilai budaya, nilai moral, etika dan kepribadian, estetika serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pesertadidik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Aryati, 2016). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini memiliki enam aspek perkembangan yang harus tercapai, perkembangan tersebut diantaranya: nilai moral dan agama, kognitif, fisik motoric, sosial emosional, bahasa dan seni (Kemendikbud, 2022).

Seperti penjelasan diatas salah satu aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini adalah perkembangan kognitif aspek kognitif selalu berhubungan dengan proses berpikir yang terjadi karena adanya aktivitas mental. Perkembangan kognitif juga selalu berhubungan dengan kecerdasan anak, yang terjadi karena kemampuan mengingat, mengenali, serta memahami berbagai objek. Kemampuan kognitif ini sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini agar mereka dapat memahami ketika mereka di pertemukan dengan symbol–symbol yang ada di lingkungan mereka, dapat memecahkan masalah sederhana yang mungkin akan terjadi pada dirinya sehingga ia akan menjadi pribadi yang mandiri, juga mengasah ingatannya terhadap apa yang pernah mereka alami sebelumnya dan menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya (dapat belajar dari pengalaman).

Terdapat beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif yang wajib dicapai oleh anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Dari ketiga perkembangan kognitif, ada salah satu aspek perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja yaitu aspek perkembangan berpikir simbolik, karena pada kemampuan ini anak mulai menggunakan symbol–symbol pada saat mereka menggunakan objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. (DKK, 2018).

Menurut Mutiah (2015) kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran propesional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak – anak mengembangkan

kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan berpikir simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak (DKK, 2018). Tahap simbolik ini termasuk kedalam tahap mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya (DKK, 2018).

Kebanyakan di RA Ar-Raudhah masih terdapat anak yang belum mencapai pada perkembangan simbolik itu sendiri. Hal ini bisa terlihat karena hasil studi kasus yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan observasi sederhana memiliki nilai rata-rata 50 – 59 yang berkategori Kurang. Bahkan siswa di kelompok B RA Ar-Raudhah tidak mengetahui bilangan dari satu sampai sepuluh secara berurutan, serta ada beberapa siswa yang masih belum menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung.

Salah satu penyebab rendahnya minat siswa dalam kemampuan berpikir simbolik adalah pembelajaran yang dilakukan secara monoton atau tidak bervariasi, dan juga pembelajaran yang masih dilakukan dengan berpusat kepada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya berfokus kepada tugas untuk mengerjakan LKS/LKA pada saat pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak pada berbagai tingkat usia. Proses pembelajaran akan lebih bermakna bilamana pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada saat belajar dan dapat mempunyai media yang menarik dalam memberikan pembelajaran. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan ilmu. Media pembelajaran dapat diekspresikan sebagai media yang bisa memiliki informasi dapat digunakan dalam proses belajar (Dr. Muhammad Hasan, 2021). Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu informasi pengetahuan dalam proses pembelajaran yang mampu merangsang pemikiran, perhatian dan minat belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan perkembangan pada anak (Heri Hidayat, 2018).

Berbagai macam media yang bisa di gunakan untuk anak usia dini, salah satunya yaitu melalui bermain atau melakukan suatu permainan. Belajar sambil bermain akan sangat menyenangkan dan menghibur bagi anak usia dini. Menurut Montessori (2013 : 77) pembelajaran yang sejati muncul dari kebebasan anak – anak untuk memilih kegiatan mereka dan untuk menyempurnakannya juga perlu merumuskan kembali tentang apa makna dari sorang pengajar. Dengan permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik itu potensi fisik maupun mental intelektual dan spritualnya. Oleh karena itu permainan bagi anak usia dini merupakan salah satu jembatan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini (Zaini, 2019).

Monopoli merupakan salah satu permainan anak yang menjadi permainan favorit pada masanya. Mengapa demikian, karena pada saat ini anak cenderung lebih memilih untuk bermain gadgetnya di bandingkan untuk megeksplor kreativitasnya di dunia nyata. Padahal bermain monopoli merupakan salah satu permainan seru yang bisa di lakukan oleh anak. Pada umumnya monopoli merupakan permainan yang melibatkan transaksi dan jual beli. Akan tetapi pada penelitian ini penulis menggunakan Permainan Monopoli sederhana, yang memang di rancang untuk bisa di mainkan oleh anak usia dini tanpa menggunakan mata uang. Penulis menekankan permainan monopoli untuk anak usia dini (usia 4-6 Tahun). untuk anak usia dini permainan ini sangat menarik karena terdiri dari sebuah kartu tantangan, dadu, balok warna wari, kartu denda dan kartu kesempatan dan tentunya papan monopoli yang di buat seindah dan semenarik mungkin. Permainan monopoli sangat tepat sekali untuk media pembelajaran anak usia dini, karna permainan ini menuntut anak harus menyebutkan berbagai tantangan yang terletak pada papan monopoli tersebut dan secara tidak sadar anak menghafal simbol huruf atau angka yang terdapat dalam permainan tersebut (Suprapti, 2021).

Dengan begitu penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan mengenalkan permainan di atas yakni bermain monopoli dan melihat media tersebut manakah yang lebih efektif untuk mengembangkan kognitif anak terutama pada berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Ar-Raudhah Subang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan monopoli sederhana di kelompok B RA Ar-Raudhah subang?
2. Bagaimana kemampuan berfikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Ar-Raudhah subang?
3. Bagaimana pengaruh permainan monopoli sederhana terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dikelompok B RA Ar-Raudhah Subang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari rumusa masalah tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan monopoli sederhana di kelompok B RA Ar-Raudhah subang.
2. Untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dikelompok B RA Ar-Raudhah subang.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli sederhana terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dii di RA Ar-Raudhah subang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat membuahkan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari segi teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Salah satu dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara ilmiah dalam dunia pendidikan mengenai aspek perkembangan khususnya berkenaan dengan berfikir simbolik melalui media permainan monopoli sederhana.

2. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dijadikan:
  - a) Minat anak usia dini dalam belajar di RA AR-Raudhah.

- b) Sebagai bahan masukan bagi para pengelola pendidikan anak usia dini, dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan dan mengevaluasi pembelajaran dalam mengembangkan berpikir simbolik anak.
- c) Masukan bagi Pemimpin Lembaga RA AR-Raudhah untuk memfasilitasi guru dalam merumuskan konsep dalam mengembangkan berpikir simbolik anak usia dini dimasa yang akan datang.
- d) Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menjadi langkah awal untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan tentang berpikir simbolik anak usia dini.

### **E. Kerangka Berpikir**

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang penting bagi anak usia dini. Kegiatan bermain merupakan hak asasi anak usia dini yang memiliki nilai utama pada masa anak-anak. Bermain bagi anak usia dini bukan hanya mengisi waktu luang melainkan sebagai media pembelajaran yang sangat menyenangkan dan mudah untuk di fahami. Semua bentuk kegiatan dalam permainan pada anak usia dini merupakan nilai positif yang dapat di ambil di seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

Bermain menurut Mulyadi (2004), secara keseluruhan sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang di lakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain sebagai berikut:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai interistik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat interistik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Freud, bermain merupakan suatu fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapannya maupun sebuah konflik pribadi (Gee dan Meredith, 1997). Menurut Johnson, bermain merupakan suatu kegiatan yang

dilakukan secara berulang demi kesenangan (Sujiono, 2009). Menurut sudono, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau menyampaikan informasi, memberi rasasenang maupun dapat mnegmbangkan imajinasi pada anak usia dini. (sudono, 2000).

Berdasarkan pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bermain merupakan kegiatan yang penting untuk dilakukan oleh anak usia dini. Melalui bermain anak akan dengan mudah mendapatkan informasi atau bisa dengan mudah meningkatkan aspek perkembangannya. Kegiatan bermain dapat digunakan dengan atau tanpa alat, kegiatan bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat menyenangkan bagi anak usia dini. Salah satu model bermain pada pokok bahasan adalah melalui permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang cukup populer didunia. Menurut Elisabet (2013), Permainan ini memiliki tujuan untuk menguasai semua petak yang terdapat pada papan monopoli melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam siset ekonomi yang disederhakan. Permainan monopoli juga merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengisi waktu luang. Seperti permainan lainnya permainan ini pun memiliki aturan dan tatacara yang cukup mudah dan tentunya menyenangkan.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Zulkifli (2006: 38) bermain adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, sependapat dengan hal tersebut Hurlock (Suyadi, 2010:213) menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Herbert Spencer menyatakan anak bermain karena mereka punya energi berlebih, energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan, menurut Karl Groos, anak bermain karena anak perlu belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan: peran dokter, tentara, pedagang mereka juga perlu melepaskan desakan emosi secara tepat (Hidayat Heri, 2021).

Pada proses permainan diperlukan langkah-langkah dalam menerapkan pembelajaran. Menurut Muhammad (2014:27) permainan monopoli memiliki

langkah-langkah yaitu, menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, pembentukan kelompok, penjelasan prosedur pembelajaran melalui permainan monopoli, memimbing kelompok bekerja dan belajar, komunikasi selama proses pembelajaran antara guru dan siswa, kemudian terakhir melakukan evaluasi. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk dilakukan bagi anak usia dini. Melalui permainan monopoli anak dapat meningkatkan keterampilan dan dapat meningkatkan aspek perkembangannya dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Piaget (1950), berfikir simbolik merupakan tahap awal dalam berfikir pra operasional, yaitu anak mulai bisa menunjukkan suatu objek yang tidak nyata atau tidak hadir melalui mengcoret gambar rumah, benda, orang, atau lain sebagainya. Menurut Collins dan Laski (2019), anak berusia 5-6 tahun sangatlah penting dalam mempelajari lambang bilangan dan huruf supaya mampu menghitung dan membaca. Seefeldt dan Wasik (2008) juga mengemukakan bahwa penting bagi anak untuk mempelajari lambang bilangan, karena memiliki tujuan untuk mengembangkan kepekaan pada suatu bilangan. Kognitif anak usia dini dapat diartikan sebagai psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir pada anak usia dini (Mursid, 2015). Dengan kemampuan berpikir simbolik anak dapat mengeksplor dirinya sendiri maupun berbagai hal yang terdapat di lingkungan sekitarnya, dan dengan begitu anak akan memperoleh banyak pengetahuan. Ada beberapa ruang lingkup berpikir simbolik yang harus dicapai oleh anak sejak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik (Chasanah, 2016).

Dari ketiga ruang lingkup perkembangan kognitif di atas, salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh terlewatkan dan harus dicapai oleh anak adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena pada perkembangan ini anak usia dini mulai menggunakan simbol – simbol ketika mereka akan menggunakan sebuah objek atau bertindak untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Menurut Mutiah (2015) kemampuan berpikir simbolik adalah bagian

dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran propesional anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu di sebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak suia dini (DKK, 2018). (Deni Darmawan, 2013).

Pada tahap berpikir simbolik anak juga belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidakterlalu bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting untuk dipelari oleh anak usia dini karna akan menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan selanjutnya. Indikator berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah sebagai berikut: (1). Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (2). Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung (3). Mencoockan lambang bilangan dengan bilangan (4). Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan (5). Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Anak usia dini menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli adalah anak 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah kajian yang sangat luas dan sangat menarik untuk di bahas, karena usia dini merupakan awal dari suatu pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Pro. Marjorry Ebbeck (1991) seorang ahli anak usia dini dari australia menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Sedangkan menurut undang-undang tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya melalui pemberian rangsangan pendidkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut. Hibana S. Rahman (2005: 4).

Tentunya dalam Al-Quran pun sudah dijelaskan bahwa pembelajaran islam harus di terapkan sejak dini karna agama islam merupakan agama sempurna yang harus diberikan kepada anak usia dini, berikut dalil al-qu'an mengenai agama islam:

الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ لَكُمُ الْإِسْلَامَ دِينًا

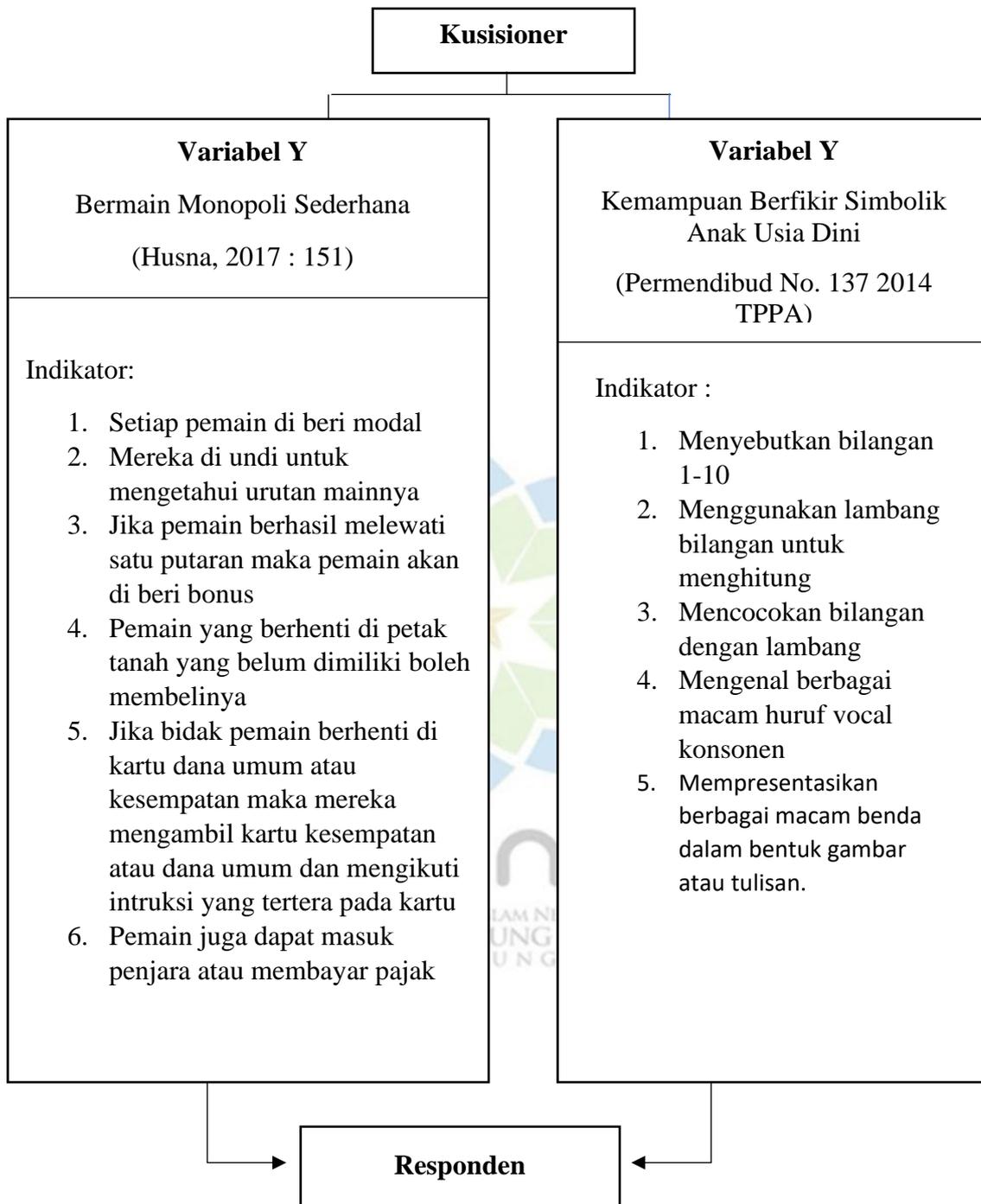
**Artinya:**

Pada hari ini telah Aku sempurnakan agamamu untukmu, dan telah Aku cukupkan nikmat-Ku bagimu, dan telah Aku ridai Islam sebagai agamamu (QS. Al-Ma'idah [5]: 3) (Binaquarani, 2022)

Dengan melihat beberapa sebutan anak usia dini diatas, maka pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman beragam tergantung pada sudut pandang yang digunakan. Teori lama mengatakan bahwa yang disebut anak usia dini adalah anak usia dewasa mini masih polos dan belum bisa apa-apa atau bisa juga dijelaskan dengan belum mampu berfikir (hartati, 2007; 10). Sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan di kehidupan manusia, periode awal yang penting dan mendasar itu ada pada masa usia dini. Pada masa ini memiliki ciri-ciri oleh periode penting yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. The Golden Age merupakan salah satu periode yang menjadi tanda dimasa usia dini atau juga bisa disebut sebagai periode keemasan (Depdiknas 2008: 1).

Namun realitanya, kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini belum tercapai secara optimal, hal tersebut dapat ditinjau karena masih banyaknya anak usia dini yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh secara berurutan, dan masih terdapat anak yang belum menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Serta masih ada anak yang belum mengetahui baik itu huruf vokal maupun konsonan. Hal tersebut dapat dipicu karena pembelajaran yang dilakukan secara monoton, pembelajaran yang berpusat kepada guru sehingga tidak memberi kesempatan untuk anak mengeksplor kecerdasannya dan hanya berfokus pada LKS/LKA pada saat pembelajaran berlangsung.

Meningkatkan berpikir simbolik melalui permainan monopoli di kelompok B RA AR-Raudhah digunakan untuk membantu guru dan anak melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan tidak membosankan. berikut merupakan alur kerangka berpikir dan teori yang ditetapkan oleh peneliti.



**Gambar 1.1**  
**Bagan Kerangka Hubungan Bermain Monopoli Sederhana Terhadap**  
**Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini.**

## **F. Hipotesis**

Penulis telah menyusun hipotesis terhadap rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Adapun hipotesis itu sendiri adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah diajukan yang belum tentu kebenarannya, sehingga diperlukan pengujian untuk memperoleh kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara bermain monopoli sederhana terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  tidak terlihat hubungan yang signifikan antara bermain monopoli sederhana dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  terdapat hubungan yang signifikan antara bermain monopoli sederhana dengan berfikir simbolik anak.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penalties yang berkaitan dengan kemampuan berfikir simbolik melalui bermain monopoli dalam proses pembelajaran ada beberapa yang dilakukan sebagai acuan penelitian ini, penelitian yang berkenaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Risanti Dkk yang berjudul “Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini” berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain simbolik dengan kemampuan berhitung anak usia 56 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah. Hubungan tersebut dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan di ketiga permainan. Permainan pertama yaitu permainan monopoli, yang mengharuskan anak untuk melalui setiap petak dengan syarat menghitung jumlah bintang, permainan kedua yaitu permainan ular tangga, yang mengharuskan anak untuk menghitung jumlah gambar sesuai dengan petak yang didapatkan, dan permainan senam fatasi yaitu mengajak anak untuk melewati empat rintangan mengharuskan anak menghitung jumlah ikan yang hidup dan mati (Rika Risanti, 2017)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zainun Nasihah dan Nurhenti Dorlina dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Monopoli Pintar Pada Anak” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf pada anak usia 4-5 tahun. Di Kabupaten Bunga Bangsa Mojokerto. Hal ini disebabkan media ini bentuknya besar warnanya menarik sehingga anak antusias menggunakannya, sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf berkembang secara optimal. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang huruf. Ketika guru menjelaskan dengan intonasi dan berekspresi anak akan menjadi paham dan mengerti tentang apa yang disampaikan guru (Zainun Nasihah, 2015)
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nailatul Idrisyah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun TK PGRI 02 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017, memiliki hasil bahwa kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera pada instrumen penelitian. Melalui bermain ular tangga anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (Idrisyah, 2017).

Dari ketiga penelitian terdahulu di atas memiliki perbedaan dengan kasus yang akan diteliti, yaitu dalam penelitian terdahulu di atas menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan korelasi. Adapun kesamaan dari ketiga penelitian terdahulu di atas adalah sama-sama dalam hal kognitif anak usia dini dan juga sama-sama menggunakan media permainan Monopoli atau papan pintar semacamnya, hanya saja ketiga peneliti di atas menggunakan monopoli umum sedangkan pada penelitian yang akan saya teliti yaitu menggunakan monopoli sederhana.