

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI  
RA AL-KHAIRAT MUARASIPONGI**



**SKRIPSI**

*Diajukan guna memenuhi syarat meraih sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**DINIL ARIFAH**  
**NIM: 22030036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL  
TAHUN 2026**

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI  
DI RA AL-KHAIRAT MUARASIPONGI**



**SKRIPSI**

*Diajukan guna memenuhi syarat meraih sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**DINIL ARIFAH**  
**NIM: 22030036**

**Pembimbing I**

**Kholidah Nur, M.A**  
**NIP. 1974101230031220005**

**Pembimbing II**

**Sartika Dewi Harahap, M.Hum**  
**NIP. 199108122019082001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL  
TAHUN 2026**

## **LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI**

Pembimbing proposal skripsi atas nama Dinil Arifah Nim. 22030036 dengan judul **"Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini."** telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

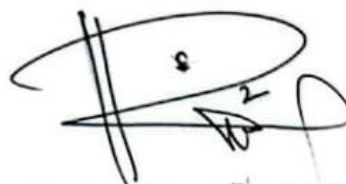
Panyabungan, 06 Juli 2026

**Pembimbing I**



Kholidah Nur, M.A  
NIP. 1974101220031220005

**Pembimbing II**

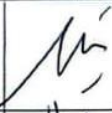
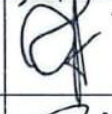
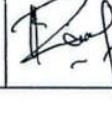


Sartika Dewi Harahap, M.Hum  
NIP. 199108122019082001

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini” a.n Dinil Arifah, NIM. 22030036, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal yang dilaksanakan tanggal 23 Juli 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

| NO | Nama/NIP Penguji                                       | Jabatan dalam TIM | Tanda Tangan                                                                         | Tanggal Persetujuan |
|----|--------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| 1  | Drs. Mukhlis, M.Si<br>NIP. 196309081992021001          | Penguji I         |    | 11/08/26            |
| 2  | Zulpina, M.Pd.I<br>NIP. 198902012019032017             | Penguji II        |   | 11/08/26            |
| 3  | Kholidah Nur, S.Ag, M.A<br>NIP. 1974101230031220005    | Penguji III       |  | 11/08/26            |
| 4  | Sartika Dewi Harahap, M.Hum<br>NIP. 199108122019082001 | Penguji IV        |  | 11/08/26            |

Panyabungan, 10 Agustus 2026  
Mengetahui,  
Ketua STAIN Mandailing Natal

  
Dr. M. Samin Lubis, M.Ed  
NIP. 195805012003121004

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Dinil Arifah  
Nim :22030036  
Tempat/Tgl Lahir :Koto Boru, 08 Januari 2003  
Pekerjaan :Mahasiswa  
Alamat :Muarasipongi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Ra Al-Khairat Muarasipongi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan Juni 2026  
yang membuat pernyataan



Dinil Arifah

22030036

## MOTTO

“ selesaikan apa yang sudah kamu mulai, lewati saja badainya jangan ubah tujuannya ”

“Hiduplah untuk menjadi berarti, bukan sekadar ada.”

*B. J. Habibie*

“Pendidikan mengajarkan kita bagaimana memandang dunia dan menyikapi setiap keadaan. Maka, didiklah dirimu sebaik mungkin agar engkau memahami tempat dan tanggung jawabmu di mana pun engkau berada. Namun, jangan pernah lupa mengisi hati dengan nurani. Sebab, setinggi apa pun pendidikan seseorang, tanpa nurani ia dapat menyalahgunakan kesempatan dan kekuasaan di tempat ia berpijak. Ilmu seharusnya tidak hanya mencerdaskan pikiran, tetapi juga memanusiakan hati.”

"Everything you lose is a step you take"

"Long story short, I survived"

"Not all is well, but it ends well"

STAIN MADINA

## ABSTRAK

**DINIL ARIFAH (NIM: 22030036). Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di RA Al-Khairat Muara Sipongi.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muara Sipongi, mendeskripsikan penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta menganalisis keunggulan dan kelemahan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak yang masih rendah karena proses pembelajaran lebih berfokus pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) serta belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang aktif dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, dilakukan tindakan melalui penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 17 anak Kelompok B di RA Al-Khairat Muara Sipongi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi kemampuan kognitif anak berdasarkan indikator berpikir logis, berpikir simbolik, serta kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi pratindakan, kemampuan kognitif anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 29,41%. Setelah diterapkan permainan ular tangga pada Siklus I, kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 52,94%, dan pada Siklus II kembali mengalami peningkatan hingga mencapai 82,35% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, berhitung sederhana, berpikir logis, memahami aturan permainan, berkonsentrasi, serta memecahkan masalah sederhana. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas melalui penerapan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini Kelompok B di RA Al-Khairat Muara Sipongi Tahun Ajaran 2025/2026.

**Kata Kunci:** Permainan Ular Tangga, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas.

## ABSTRACT

**DINIL ARIFAH (NIM: 22030036).** *The Implementation of the Snakes and Ladders Game to Improve Cognitive Ability in Early Childhood at RA Al-Khairat Muara Sipongi. This study aimed to describe the cognitive abilities of early childhood children at RA Al-Khairat Muara Sipongi, to describe the implementation of the Snakes and Ladders game in improving children's cognitive abilities, and to analyze the strengths and weaknesses of the game in enhancing cognitive development. The problem addressed in this study was the low level of children's cognitive abilities due to the learning process being dominated by reading, writing, and arithmetic activities without the use of interesting learning media, causing children to become less active and easily bored. Therefore, an action was carried out by implementing the Snakes and Ladders game as an enjoyable learning medium suitable for early childhood characteristics. This research employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 17 children of Group B at RA Al-Khairat Muara Sipongi. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research instrument used an observation sheet based on indicators of cognitive development, including logical thinking, symbolic thinking, and problem-solving skills. The results showed that the children's cognitive abilities improved in every cycle. In the pre-action stage, only 29.41% of the children achieved the Very Well Developed (BSB) category. After implementing the Snakes and Ladders game in Cycle I, the percentage increased to 52.94%, and in Cycle II it further increased to 82.35%, reaching the Very Well Developed (BSB) category. The Snakes and Ladders game proved effective in improving children's ability to recognize numbers, perform simple counting, think logically, understand game rules, concentrate, and solve simple problems. Based on these findings, it can be concluded that Classroom Action Research through the implementation of the Snakes and Ladders game effectively improved the cognitive abilities of Group B children at RA Al-Khairat Muara Sipongi in the 2025/2026 Academic Year.*

**Keywords:** Snakes and Ladders Game, Cognitive Ability, Early Childhood, Classroom Action Research.

## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat Allah yang maha kuasa, Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kerendahan hati, Peneliti mempersembahkan keberhasilan studi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Alm. Khoirul Basyri dan Ibu Nur Sawinah, yang telah menjadi sosok terhebat dalam hidup. Terima kasih atas kasih sayang, doa yang tak pernah putus, pengorbanan, nasihat, serta dukungan moril dan materil yang senantiasa diberikan. Teruntuk Ayahanda tercinta yang telah berpulang, setiap doa dan kenangan akan selalu menjadi kekuatan bagi penulis. Terima kasih kepada Ibunda yang tak pernah lelah memberikan cinta dan semangat. Segala pencapaian ini tidak terlepas dari doa dan perjuangan kalian. Semoga Allah SWT senantiasa membalas setiap pengorbanan dengan keberkahan dan kebahagiaan.
2. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta menjadi tempat berbagi cerita selama menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu, pengalaman, dan membentuk karakter selama masa studi. Akhirnya, saya persembahkan karya sederhana ini sebagai wujud rasa syukur atas setiap proses yang telah dilalui. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini, serta menjadi amal kebaikan yang bernilai ibadah di sisi Allah Swt.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas segala nikmat kesehatan, nikmat rezeki dan kelapangan waktu yang telah diberikannya kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra Al-Khairat Muarasipongi”. Shalawat dan salam sentiasa penulis haturkan kepada kekasih Allah yaitu, Nabi Muhammad SAW semoga kelak kita memperoleh syafaatnya diyaumul akhir. Aamiin.

Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Terselesaikannya proposal skripsi ini tidak terlepas dari rahmat dan karunia Allah SWT serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara material maupun nonmaterial. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, yang telah membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang, doa, motivasi, serta dukungan yang tiada henti kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan umur yang panjang kepada keduanya. Selanjutnya, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Mara Samin, M.Ed, selaku ketua sekolah tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
2. Ibu Kholidah Nur, M.A dosen pembimbing 1 (satu) proposal skripsi yang telah banyak memberikan waktu serta kesabarannya dalam menilai, mengkoreksi dan memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Miss Sartika Dewi Harahap, M. Hum selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal sekaligus dosen pembimbing II (dua) proposal skripsi yang dengan ikhlas dan sabar bersedia memberikan waktu dan ilmunya untuk mengarahkan, dan

membimbing serta memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Afrida Andriani Btr S. Pd selaku kepala sekolah Ra AL-Khairat Muara Sipongi Muda penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya beserta seluruh stapp guru yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama proses penelitian saya berlangsung, Terimakasih waktu, informasi dan kerja sama yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Untuk seluruh Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal yang telah memberikan ilmu dan arahan untuk menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik.
6. Kedua orang tua penulis tercinta dan tersayang, Bapak Alm. Khoirul Basyri dan Ibu Nur Sawinah yang telah menjadi orang tua terhebat. Terima kasih yang tiada terhingga atas limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus, do'a yang tak pernah putus, motivasi, nasehat, perhatian, pengorbanan, semangat yang diberikan selalu membuat penulis selalu bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa dan juga memberikan dukungan kepada penulis baik materil dan moril dalam memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
7. Reza Putra, Khoirunnisa, Yusuf Qhardowi dan Wafik Kholilah abang, kakak dan adik saya yang telah memberikan dukungan dan semangat serta do'a kepada penulis yang membuat saya semangat untuk memberikan contoh yang positif dan memberikan hiburan.
8. Seluruh keluarga peneliti, Khususnya Umak tuo, Ayah Tuo, Etek dan bapak dengan tulus dan terima kasih kepada kalian yang senantiasa memberikan bantuan, do'a dan dukungan, kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. kepada keluarga besar lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih kontribusi luar biasa yang kalian berikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Sahabat perjuangan terkhusus PIAUD angkatan 2022 terimakasih atas dukungan, motivasi dan juga arahan, kritik serta saran sehingga Penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini sampai selesai.
10. Terakhir, izinkan saya menyampaikan ucapan terima kasih yang paling tulus kepada diri saya sendiri, Dinil Arifah, yang telah berjuang dan bertahan melalui setiap proses panjang ini. Terima kasih telah tetap berdiri meski dihadapkan pada rasa lelah, keraguan, dan berbagai tantangan. Terima kasih karena tidak menyerah, tetap berusaha, dan selalu memilih untuk melangkah maju walau jalannya terasa berat. Hari ini adalah bukti bahwa semua kerja keras, air mata, dan pengorbanan itu tidak sia-sia.

Akhirul kalam peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidaklah sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak yang diharapkan demi perbaikan-perbaikan pada masa yang akan datang. Aamiin

Panyabungan,  
Penulis,

2026



Dinil Arifah  
NIM. 22030036

## DAFTAR ISI

### HALAMAN SAMPUL

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... | i   |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....     | ii  |
| LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI.....        | iii |
| MOTTO .....                         | iii |
| ABSTRAK .....                       | v   |
| PERSEMBAHAN.....                    | vi  |

### KATA PENGANTAR

### DAFTAR ISI

### BAB I PENDAHULUAN

|                                                 |   |
|-------------------------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah.....                  | 1 |
| B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian ..... | 6 |
| C. Pembatasan Fokus Penelitian .....            | 6 |
| D. Rumusan Masalah .....                        | 6 |
| E. Tujuan dan kegunaan hasil penelitian .....   | 6 |

### BAB II KAJIAN TEORI

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| A. Acuan teori Area dan Fokus yang di Teliti .....          | 9  |
| 1. Permainan Ular Tangga .....                              | 9  |
| a. Pengertian permainan ular tangga .....                   | 9  |
| b. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga .....     | 13 |
| 2. Kemampuan Kognitif .....                                 | 13 |
| a. Pengertian Kemampuan Kognitif .....                      | 13 |
| b. Karakteristik Kemampuan Kognitif .....                   | 18 |
| c. Faktot- faktor yang mempegaruhi Kemampuan Kognitif ..... | 20 |
| d. Indikator Kemampuan Kognitif .....                       | 22 |
| e. Model Taksonomi Bloom Kemampuan Kognitif .....           | 23 |
| 3. Anak Usia Dini .....                                     | 25 |
| a. Pegertian Anak Usia Dini .....                           | 25 |

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| b. Prinsip- Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini .....      | 28 |
| c. Aspek- Aspek Perkembangan Anak Usia Dini .....          | 28 |
| B. Penelitian Relevan.....                                 | 36 |
| C. Hipotesis Tindakan.....                                 | 40 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                           |    |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian .....                       | 41 |
| B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian ..... | 41 |
| C. Subjek Penelitian.....                                  | 44 |
| D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....        | 45 |
| E. Tahapan Intervensi Tindakan .....                       | 45 |
| F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan .....         | 45 |
| G. Data dan Sumber Data .....                              | 45 |
| H. Instrumen Pengumpulan Data .....                        | 46 |
| I. Teknik Pengumpulan Data .....                           | 46 |
| J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan .....                 | 47 |
| K. Analisis Data dan Interpretasi Data.....                | 48 |
| L. Pengembangan Perencanaan Tindakan .....                 | 50 |
| <b>BAB IV DESKRIPSI ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN</b>       |    |
| A. Deskripsi Data .....                                    | 51 |
| B. Anaisis Data .....                                      | 55 |
| C. Pembahasan .....                                        | 80 |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                                       |    |
| A. Kesimpulan .....                                        | 84 |
| B. Saran.....                                              | 85 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                                      |    |

### DAFTAR TABEL

|           |                                                                                                                                    |    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 | Nama Subjek Penelitian .....                                                                                                       | 44 |
| Tabel 4.1 | Data Tenaga Pendidik di RA Al-Khairat Muara Sipongi .....                                                                          | 51 |
| Tabel 4.2 | Data Peserta Didik di RA Al-Khairat Muara Sipongi .....                                                                            | 52 |
| Tabel 4.3 | Sarana dan Prasarana di RA Al-Khairat Muara Sipongi .....                                                                          | 53 |
| Tabel 4.4 | Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pra<br>Tindakan di RA Al-Khairat Muara Sipongi .....                        | 55 |
| Tabel 4.5 | Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Siklus I di RA Al-<br>Khairat Muara Sipongi .....                                        | 63 |
| Tabel 4.6 | Perbandingan Data Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan<br>dan Setelah Tindakan pada Siklus I di RA Al-Khairat Muara Sipongi .. | 67 |
| Tabel 4.7 | Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Siklus II di RA Al-<br>Khairat Muara Sipongi .....                                       | 74 |
| Tabel 4.8 | Perbandingan Data Kemampuan Kognitif Anak Pra Tindakan, Siklus<br>I, dan Siklus II di RA Al-Khairat Muara Sipongi .....            | 79 |

## DAFTAR GAMBAR

|            |                                                                                              |    |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 | Desain Permainan Ular Tangga .....                                                           | 12 |
| Gambar 3.1 | Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart .....                                   | 42 |
| Gambar 4.1 | Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Anak pada Pra Tindakan ....                             | 56 |
| Gambar 4.2 | Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I .....                                | 64 |
| Gambar 4.3 | Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II .....                               | 75 |
| Gambar 4.4 | Grafik Perbandingan Kemampuan Kognitif Anak pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II ..... | 79 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran yang sering disamakan dengan istilah “mengajar” berakar dari kata dasar “ajar” yang bermakna petunjuk yang diberikan kepada seseorang agar dipahami dan diikuti. Dengan penambahan awalan “pe” serta akhiran “an”, terbentuklah kata “pembelajaran” yang berarti suatu proses, tindakan, atau cara dalam mengajar maupun mengajarkan, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar. Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar yang tersedia dalam lingkungan belajar.

Proses pembelajaran berlangsung sepanjang kehidupan manusia dan dapat terjadi di mana saja serta kapan saja. Istilah pembelajaran memiliki makna yang hampir sama dengan pengajaran, meskipun keduanya mengandung konotasi yang berbeda. Dalam ranah pendidikan, guru berperan mengajar agar peserta didik mampu mempelajari dan menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan yaitu (ranah kognitif), mendorong perubahan sikap (ranah afektif), penguasaan keterampilan (ranah psikomotor)

Pengajaran cenderung dipahami sebagai aktivitas satu arah yang hanya dilakukan oleh guru. Sebaliknya, pembelajaran menekankan adanya interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipandang sebagai sebuah sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, melalui rangkaian kegiatan yang disusun secara sistematis guna memengaruhi dan memfasilitasi terjadinya proses belajar internal pada diri mereka. Permainan ular tangga merupakan salah satu media edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Khusus untuk anak taman kanak-kanak, desain permainan ular tangga dibuat lebih menarik dengan menambahkan beragam gambar agar anak merasa tertarik. Bahkan, permainan ini bisa dibuat sendiri dengan tampilan visual yang lebih variatif. Melalui aktivitas bermain ular

tangga, anak dapat belajar mengenal simbol angka, menyebutkan bilangan, sekaligus berlatih berhitung karena dalam permainan terdapat angka-angka pada papan dan dadu yang digunakan.

(Arimbi et al., 2018) Pengetahuan anak terbentuk melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema kognitif yang sudah dimilikinya, di mana pengalaman berperan penting dalam mendukung perkembangan tersebut. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh anak dari berbagai situasi, lingkungan, maupun objek, maka semakin berkembang pula cara berpikir dan pengetahuannya. Dari sisi lain, aktivitas menyebutkan warna ketika bermain ular tangga juga terbukti dapat mendorong perkembangan kognitif anak.

Selain itu, kegiatan bermain ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Hal ini terlihat ketika anak melempar dadu, memindahkan bidak, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan mata, yang termasuk dalam kemampuan motorik halus. Aktivitas tersebut juga melatih ketepatan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh secara sederhana. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus meningkatkan fisik motorik, dengan memberi kesempatan bagi anak untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang bermakna, sesuai dengan konsep pembelajaran terpadu.

(Kemenag Agama RI, 2022) Anak merupakan orang yang lemah baik secara fisik maupun psikis yang masih minim pengetahuan. Anak adalah permata kalbu dan permata dunia bagi orang tua. Hal ini dijelaskan dalam Al-Quran Surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا

Artinya “*Harta dan anak adalah perhiasan kehidupan dunia....*”

Dalam Tafsir surat al-kahfi ayat 46 merupakan Allah Maha kuasa dan Maha Mengetahui; Ayat ini menegaskan bahwa harta benda dan anak-anak merupakan perhiasan kehidupan dunia, artinya sesuatu yang indah, membanggakan, dan sering menjadi sumber kebahagiaan manusia. Namun, sebagaimana perhiasan, sifatnya sementara, bisa hilang, rusak, atau ditinggalkan.

Allah SWT tidak melarang manusia memiliki harta dan keturunan, tetapi mengingatkan agar manusia tidak menjadikannya tujuan utama hidup. Banyak manusia terjebak pada kebanggaan duniawi hingga melupakan nilai-nilai akhirat.

Manusia memiliki potensi iman yang baik jika orang tuanya menanamkan ajaran kebaikan dan kebenaran terhadap anaknya. Manusia juga memiliki potensi buruk (kufur) jika orang tuanya lalai dalam mengajarkan kebaikan dan kebenaran. Masa ini dikenal dengan masa emas (golden age), Masa ini disebut masa emas, dimana kapasitas otak anak berkembang pesat hingga mencapai 80%. Hal inilah yang mendasari pentingnya pendidikan bagi anak sesuai tahapan perkembangannya. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek, yaitu pembentukan nilai moral dan agama, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan seni.

Menurut (Khadijah, 2016) Perkembangan kognitif berfokus pada kemampuan berpikir, yang mencakup proses belajar, mengingat, bernalar, serta memecahkan masalah. Perkembangan kemampuan ini memiliki keterkaitan erat dengan aspek perkembangan lain, seperti keterampilan agama moral, komunikasi, motorik, sosial, emosional, hingga kemampuan adaptif. Dengan kata lain, kecakapan kognitif individu terbentuk secara bertahap sejak lahir melalui interaksi anak dengan lingkungannya. Sistem kognitif sendiri merupakan mekanisme pengolah yang kompleks dalam diri manusia, yang berfungsi untuk memperoleh, menyimpan, mengolah, sekaligus menyampaikan informasi. Pada hakikatnya, pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya melalui pancaindra. Dari pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh, anak dapat menjalani kehidupannya secara utuh, sesuai dengan fitrahnya sebagai makhluk Tuhan yang dituntut untuk memanfaatkan segala sesuatu di dunia ini demi kebaikan dirinya maupun orang lain.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting yang perlu distimulasi pada anak usia dini, dengan beberapa indikator yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kemampuan belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis,

serta berpikir simbolik. Pada tahap pra-operasional, perkembangan kognitif anak terbagi menjadi dua fase, yakni:

1. usia 2–4 tahun yang ditandai dengan munculnya kemampuan berpikir simbolis
2. usia 4–7 tahun yang dicirikan dengan pemikiran intuitif.

Pemikiran intuitif adalah persepsi langsung terhadap dunia sekitar tanpa melalui proses penalaran terlebih dahulu. Saat anak berhadapan dengan suatu objek atau peristiwa, ia segera membentuk gagasan atau gambaran secara spontan. Dengan demikian, intuisi dapat dipahami sebagai pemikiran imajinatif atau sensasi langsung yang muncul tanpa proses berpikir rasional sebelumnya. Namun, kelemahan dari tahap ini adalah pola pikir anak masih bersifat terpusat (*centred*), di mana anak hanya mampu melihat suatu permasalahan dari satu sudut pandang saja.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Al-Khairat Muara Sipongi, ditemukan bahwa proses pembelajaran di lembaga tersebut masih berfokus pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung (*Calistung*) tanpa melibatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Setiap hari anak-anak hanya diarahkan untuk menulis dan membaca, sehingga kegiatan belajar menjadi monoton dan membuat anak cepat merasa bosan. Kondisi ini tidak sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yang seharusnya bersifat aktif, menyenangkan, serta melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar melalui bermain.

Selain itu, meskipun pihak sekolah telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, penerapannya belum sepenuhnya sesuai dengan konsep pembelajaran yang berpusat pada anak. Pembelajaran masih dilaksanakan berdasarkan sistem mata pelajaran, bukan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang bermakna. Akibatnya, kemampuan kognitif anak, seperti mengenal angka, berhitung sederhana, memahami aturan, dan memecahkan masalah, belum berkembang secara optimal. Padahal, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penggunaan media dan kegiatan bermain yang mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya permainan ular

tangga, yang dapat melatih anak mengenal angka, berhitung, berpikir logis, mengikuti aturan permainan, dan memecahkan masalah sederhana sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi aspek kognitif anak belum berjalan optimal karena kegiatan pembelajaran kurang bervariasi dan tidak memberi ruang bagi anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, maupun bereksplorasi. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media dan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, seperti permainan ular tangga edukatif, yang dapat membantu anak belajar sambil bermain, meningkatkan kemampuan berpikir logis, mengenal angka dan warna, serta memperkuat daya ingat secara alami sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara guru di RA Al-Khairat Muara Sipongi, guru sering menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu kendala yang kerap terjadi adalah metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton, sehingga anak kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus. Anak usia dini memiliki karakteristik unik, yaitu gemar bermain, bergerak aktif, dan belajar melalui pengalaman langsung. Namun, dalam praktiknya, kegiatan belajar yang diberikan terkadang lebih banyak menekankan hafalan atau latihan yang bersifat formal, sehingga kurang sesuai dengan dunia bermain anak.

Akibatnya, kemampuan kognitif anak, seperti mengenal angka, berhitung sederhana, memahami aturan, serta memecahkan masalah, belum berkembang secara optimal. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan membuat anak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru pun membutuhkan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menggabungkan aspek bermain dengan tujuan pendidikan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga melatih konsentrasi, pengenalan angka, pengenalan warna, kemampuan berhitung, memahami aturan, serta menumbuhkan sikap sportif pada anak.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti terkait judul Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra Al-Khairat Muarasipongi.

#### **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di RA Al-Khairat Muara Sipongi masih berpusat pada kegiatan Calistung (membaca, menulis, berhitung) tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga anak mudah bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar.
2. Stimulasi perkembangan kognitif anak belum maksimal, terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka, berhitung sederhana, memahami aturan.
3. Keterbatasan media pembelajaran kreatif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, menyebabkan anak kurang termotivasi belajar dan guru kesulitan mengembangkan kemampuan kognitif anak sesuai karakteristik usia dini.

#### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun penyebaran pokok masalah agar peneliti lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini berisi tentang peningkatan kognitif anak di Ra Al-Khairat Muarasipongi melalui permainan ular tangga

#### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muarasipongi?
2. Bagaimana penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Al-Khairat Muarasipongi?

3. Apa saja keunggulan dan kelemahan pada permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muarasipongi?

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian**

##### **1. Tujuan penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muarasipongi
  - b. Untuk menjelaskan penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Al-Khairat Muarasipongi?
  - c. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan pada permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muarasipongi?
- ##### **2. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti yang lain. Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

##### **a. Teoretis**

Penelitian ini dapat memberikan penjelasan mengenai strategi pembelajaran yang dilakukan di RA Al-Khairat Muarasipongi melalui penerapan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan aspek kognitif anak.

##### **b. Praktis**

- 1) Bagi kepala sekolah dan guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, khususnya permainan edukatif, untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak.

- 2) Bagi peserta didik, penerapan permainan ular tangga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, serta konsentrasi.
- 3) Bagi pengelola lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk anak usia dini.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau dasar penelitian lebih lanjut terkait dengan media pembelajaran edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

c. Akademis

- 1) Melengkapi syarat kelulusan mahasiswa dalam menempuh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
- 2) Menjadi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) atau Strata 1 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.