

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muara Sipongi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Khairat Muara Sipongi sebelum tindakan masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pra tindakan yang menunjukkan bahwa hanya 5 anak (29,41%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah diberikan tindakan melalui permainan ular tangga, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap siklus hingga pada Siklus II Pertemuan II mencapai 14 anak (82,35%) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal simbol bilangan, berpikir logis, mengingat, berkonsentrasi, dan memecahkan masalah berkembang dengan baik.
2. Penerapan permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, anak menjadi lebih aktif, antusias, berani bertanya, mampu mengenal angka dan simbol, mengikuti aturan permainan, serta mampu memecahkan masalah sederhana. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret, serta teori Vygotsky yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat melalui interaksi sosial, bimbingan guru, dan kegiatan belajar yang bermakna.
3. Permainan ular tangga memiliki keunggulan dan kelemahan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Keunggulan permainan ini yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, mengenal angka, daya ingat,

serta kemampuan memecahkan masalah sesuai karakteristik belajar anak usia dini. Namun, permainan ini juga memiliki kelemahan, yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, memerlukan pengarahannya guru agar aturan permainan dipahami anak, dan beberapa anak masih memerlukan pendampingan ketika mengikuti permainan. Meskipun demikian, keunggulan yang dimiliki permainan ular tangga lebih besar dibandingkan kelemahannya sehingga media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis bermain mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak

B. Saran

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran kognitif anak di sarankan sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya permainan edukatif seperti permainan ular tangga, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini secara optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media permainan yang lebih bervariasi serta menyempurnakan instrumen penelitian agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini secara lebih menyeluruh

DAFTAR PUSTAKA

- Affnyani. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- Ani Oktarina. (2020). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS QURANIC PARENTING*. 6(2), 150–159. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i2.3797>
- Anita Ferlyana, N. F. (2023). Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran,. *Kemampuan Literasi Dalam Pembelajaran Membaca Teks Pada Siswa Kelas VI Melalui E-Modul Di SD Negeri 2 Kuwasen Kecamatan Jepara*, 8(2), 14–22. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara>
- Arimbi, Y. D., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2018). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 64.
- Astuti, F., Nirwana, & Alaby, N. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1–10.
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Azizah, A. N. 'Ilmi, Putri, A. R., Hakim, A. H. L., Sa'diyah, C., Fernanda, D. I., Kusumastuti, E. W., Heristiana, F. N. H., Mutmainah, F., Rahmadanissa, L. C., Rahmawati, M. S., Meilani, R. D., Agusta, S., Harnanto, T., Putri, T. A., Bunga, V. E., & Ash Sholihah, Z. N. (2024). Kognitif Dalam Perspektif Islam. In Azizah (Ed.), *Penerbit Tahta Media*.
- Babullah, R. (2022). teori perkembangan kognitif jaen piaget dan penerapannya dalam pembelajarannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 45–53.
- Bariroh, W. S., Chandra, R. D. A., Selasi, & Priatiningsih. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Kognitif melalui Permainan Bloks Uno untuk Anak Hiperaktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Christina maria. (2024). Menstimulasi cara berpikir kritis dan kognitif pada Anak Usia 3-5. *Pernik*, 7(2), 62–71. <https://doi.org/10.31851/pernik.v7i2.16014>
- Fadila, S. N. (2024). *Pengembangan permainan ular tangga dalam mengembangkan nilai agama anak usia dini*. 6(1), 13–24.

- Fatima, M., Angkur, M., Sum, T. A., & Nahim, V. C. (2023). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga*. 7(2), 2443–2452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190>
- Istiqomah, S. (2018). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur TP.2017/ 2018*. 1. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *EDITION: Journal of Education and Science*, 3(3), 542–557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- khadijah. (2016). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. perdana publishing.
- Mardiana, L., Karta, I. W., Suarta, I. N., & Nurhasanah. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Mikro Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun Aikprapa Kecamatan Aikmel Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 39–43. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3632>
- Novianti, M. (2025). *Implementasi Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Ummatan Wahidah*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Pahleviannur. (2022). *penelitian tindakan kelas* (Sukoharto (ed.)). penerbit pradina pustaka.
- Pratiwi, A. S., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. 5, 5682–5689.
- Prihatini, V. A. (2022). *Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Vinda*. 2.
- Qodafi, M. (2025). *micro teaching di paud* (I. Fahmi (ed.); copyright). kencana.
- Sofyan, H. (2024). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. CV Infomedika.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran* (Kencana (ed.)).

Susanto, A. (2017). *pendidikan anak usia dini* (Suryani (ed.)). bumi askara. PT Bumi Aksara

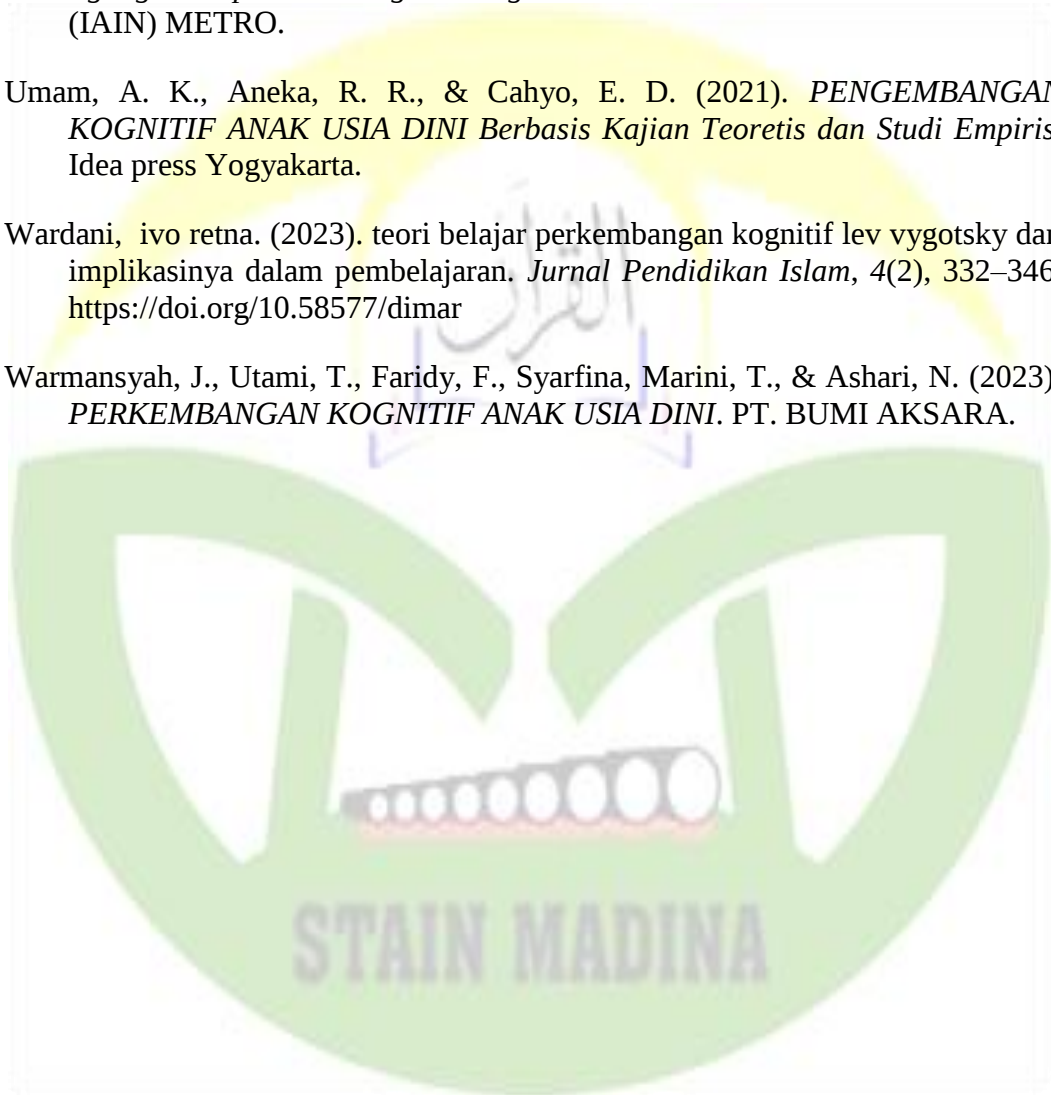
Tacong, K. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hidayatullah Antang Kec. Tello Baru Kec. Panakkukang Kota Makassar*. UIN Alauddin Makassar.

Tri Yulianti. (2023). *Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Di Tk It Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.

Umam, A. K., Aneka, R. R., & Cahyo, E. D. (2021). *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris*. Idea press Yogyakarta.

Wardani, ivo retina. (2023). teori belajar perkembangan kognitif lev vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar>

Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. PT. BUMI AKSARA.



Dokumentasi kegiatan







Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RA AL-KHAIRAT MUARA SIPONGI SEMESTER II KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

Semester : 2 (Siklus I Pertemuan 1)
Hari/ Tanggal : Jumat 08 - Mei - 2026
Kelompok/ Usia : B 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : permainan kesukaan/ permainan ular tangga

A. Kegiatan pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa dan memberi salam
3. Apersepsi: tanya jawab tentang permainan yang pernah dimainkan anak
4. Menjelaskan aturan permainan ular tangga
5. Pemanasan: berhitung 1-10 sambil bertepuk angka

B. Kegiatan inti

1. Guru menunjukkan papan ular tangga dan cara bermain.
2. Anak melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang muncul.
3. Anak memindahkan pion sesuai jumlah langkah, menyebutkan angka-angka pada kotak yang dilewati.
4. Jika masuk kotak tangga → naik, jika masuk kotak ular → turun.
5. Saat berhenti pada kotak tertentu, anak menjawab instruksi (guru siapkan dalam kotak): "Sebutkan angka sebelum/berikutnya!"
"hadis perkataan baik"
"nama buah!"
"nama hewan!"

C. Alat dan bahan

1. Spandu/ banner ukuran 2x2m
2. dadu

D. Recalling

1. Menanyakan kembali aturan bermain ular tangga
2. Tanya jawab: angka apa yang paling sering muncul?
3. Anak menceritakan bagian permainan yang paling disukai
4. Guru memberi penguatan positif pada anak
5. Merapikan alat permainan bersama-sama

E. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdoa sebagai penutup
3. Guru menyampaikan pesan untuk hari berikutnya
4. Memberi apresiasi stiker bagi anak yang mengikuti aturan bermain
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap

- a. Kemampuan bekerja sama
- b. Menunggu giliran
- c. Mengikuti aturan bermain

2. Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Mengenal, menyebut beberapa angka dalam kotak ular tangga
- b. Terbiasa mengikuti peraturan dalam bermain
- c. Menghitung langkah sesuai jumlah dadu
- d. Menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak
- e. Memecahkan masalah sederhana saat pion naik/turun
- f. Menunjukkan konsentrasi saat bermain

Mengetahui, 2026

Guru kelas



Nila Riski Btr S.E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-KHAIRAT MUARA SIPONGI SEMESTER II
KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

Semester : 2 (siklus I pertemuan II)
Hari/ Tanggal : Sabtu 09 - Mei - 2020
Kelompok/ Usia : B 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : permainan kesukaan/ permainan ular tangga

A. Kegiatan pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa dan memberi salam
3. Apersepsi: tanya jawab tentang permainan yang pernah dimainkan anak
4. Menjelaskan aturan permainan ular tangga
5. Pemanasan: berhitung 1-10 sambil bertepuk angka

B. Kegiatan inti

1. Guru menunjukkan papan ular tangga dan cara bermain.
2. Anak melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang muncul.
3. Anak memindahkan pion sesuai jumlah langkah, menyebutkan angka-angka pada kotak yang dilewati.
4. Jika masuk kotak tangga → naik, jika masuk kotak ular → turun.
5. Saat berhenti pada kotak tertentu, anak menjawab instruksi (guru siapkan dalam kotak): "Sebutkan angka sebelum/berikutnya!"
"hadis perkataan baik"
"nama buah!"
"nama hewan!"

C. Alat dan bahan

1. Spandu/ banner ukuran 2x2m
2. dadu

D. Recalling

1. Menanyakan kembali aturan bermain ular tangga
2. Tanya jawab: angka apa yang paling sering muncul?
3. Anak menceritakan bagian permainan yang paling disukai
4. Guru memberi penguatan positif pada anak
5. Merapikan alat permainan bersama-sama

E. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdoa sebagai penutup
3. Guru menyampaikan pesan untuk hari berikutnya
4. Memberi apresiasi stiker bagi anak yang mengikuti aturan bermain
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Kemampuan bekerja sama
 - b. Menunggu giliran
 - c. Mengikuti aturan bermain
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Mengenal, menyebut beberapa angka dalam kotak ular tangga
 - b. Terbiasa mengikuti peraturan dalam bermain
 - c. Menghitung langkah sesuai jumlah dadu
 - d. Menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak
 - e. Memecahkan masalah sederhana saat pion naik/turun
 - f. Menunjukkan konsentrasi saat bermain

Mengetahui, 2026

Guru kelas



Nila Riski Btr S.E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-KHAIRAT MUARA SIPONGI SEMESTER II
KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

Semester : 2 (Siklus II pertemuan 1)
Hari/ Tanggal : Jumat 22 - Mei - 2020
Kelompok/ Usia : B 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : permainan kesukaan/ permainan ular tangga

A. Kegiatan pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa dan memberi salam
3. Apersepsi: tanya jawab tentang permainan yang pernah dimainkan anak
4. Menjelaskan aturan permainan ular tangga
5. Pemanasan: berhitung 1-10 sambil bertepuk angka

B. Kegiatan inti

1. Guru menunjukkan papan ular tangga dan cara bermain.
2. Anak melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang muncul.
3. Anak memindahkan pion sesuai jumlah langkah, menyebutkan angka-angka pada kotak yang dilewati.
4. Jika masuk kotak tangga → naik, jika masuk kotak ular → turun.
5. Saat berhenti pada kotak tertentu, anak menjawab instruksi (guru siapkan dalam kotak): "Sebutkan angka sebelum/berikutnya!"
"hadis perkataan baik"
"nama buah!"
"nama hewan!"

C. Alat dan bahan

1. Spandu/ banner ukuran 2x2m
2. dadu

D. Recalling

1. Menanyakan kembali aturan bermain ular tangga
2. Tanya jawab: angka apa yang paling sering muncul?
3. Anak menceritakan bagian permainan yang paling disukai
4. Guru memberi penguatan positif pada anak
5. Merapikan alat permainan bersama-sama

E. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdoa sebagai penutup
3. Guru menyampaikan pesan untuk hari berikutnya
4. Memberi apresiasi stiker bagi anak yang mengikuti aturan bermain
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Kemampuan bekerja sama
 - b. Menunggu giliran
 - c. Mengikuti aturan bermain
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Mengenal, menyebut beberapa angka dalam kotak ular tangga
 - b. Terbiasa mengikuti peraturan dalam bermain
 - c. Menghitung langkah sesuai jumlah dadu
 - d. Menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak
 - e. Memecahkan masalah sederhana saat pion naik/turun
 - f. Menunjukkan konsentrasi saat bermain

Mengetahui, 2026

Guru kelas



Nila Riski Btr S.E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-KHAIRAT MUARA SIPONGI SEMESTER II
KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

Semester : 2 (Siklus II Pertemuan II)
Hari/ Tanggal : Sabtu 23 - Mei - 2016
Kelompok/ Usia : B 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : permainan kesukaan/ permainan ular tangga

A. Kegiatan pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa dan memberi salam
3. Apersepsi: tanya jawab tentang permainan yang pernah dimainkan anak
4. Menjelaskan aturan permainan ular tangga
5. Pemanasan: berhitung 1-10 sambil bertepuk angka

B. Kegiatan inti

1. Guru menunjukkan papan ular tangga dan cara bermain.
2. Anak melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang muncul.
3. Anak memindahkan pion sesuai jumlah langkah, menyebutkan angka-angka pada kotak yang dilewati.
4. Jika masuk kotak tangga → naik, jika masuk kotak ular → turun.
5. Saat berhenti pada kotak tertentu, anak menjawab instruksi (guru siapkan dalam kotak): "Sebutkan angka sebelum/berikutnya!"
"hadis perkataan baik"
"nama buah!"
"nama hewan!"

C. Alat dan bahan

1. Spanduk/ banner ukuran 2x2m
2. dadu

D. Recalling

1. Menanyakan kembali aturan bermain ular tangga
2. Tanya jawab: angka apa yang paling sering muncul?
3. Anak menceritakan bagian permainan yang paling disukai
4. Guru memberi penguatan positif pada anak
5. Merapikan alat permainan bersama-sama

E. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak setelah bermain
2. Berdoa sebagai penutup
3. Guru menyampaikan pesan untuk hari berikutnya
4. Memberi apresiasi stiker bagi anak yang mengikuti aturan bermain
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Kemampuan bekerja sama
 - b. Menunggu giliran
 - c. Mengikuti aturan bermain
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Mengenal, menyebut beberapa angka dalam kotak ular tangga
 - b. Terbiasa mengikuti peraturan dalam bermain
 - c. Menghitung langkah sesuai jumlah dadu
 - d. Menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak
 - e. Memecahkan masalah sederhana saat pion naik/turun
 - f. Menunjukkan konsentrasi saat bermain

Mengetahui, 2026

Guru kelas



Nila Riski Btr S.E

Instrumen Wawancara Guru

INSTRUMEN WAWANCARA GURU

A. Identitas Informasi

Nama Nara Sumber : Aulia Riski Btr S-E
Guru Kelas : B. (Tabligh)

B. Pelaksanaan Wawancara

Hari/ Tanggal : Sabtu 23 - Mei - 2026
Waktu/ Tempat : 11.00 di RA Al-Khawat muara sipongi

C. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana kondisi kemampuan kognitif anak sebelum diterapkan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran?

Sebelum menggunakan permainan ini, masih ada beberapa anak kesulitan mengenai, angka, berhitung sederhana, membedakan warna, dan mengikuti permainan.

2. Bagaimana langkah-langkah Ibu/Bapak dalam menerapkan permainan ular tangga selama kegiatan pembelajaran?

Sebelum bermain, saya menjelaskan dahulu aturan permainan kepada anak-anak setelah itu di bagi jadi beberapa kelompok agar semuanya mendapat kesempatan saat main. Lalu anak bermain bergantian sambil menjawab pertanyaan.

3. Bagaimana respon dan antusiasme anak ketika mengikuti pembelajaran menggunakan permainan ular tangga?

anak - anak terlihat sangat senang, dan mereka lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan dan lebih fokus mengikuti kegiatan.

4. Menurut Ibu/Bapak, apakah permainan ular tangga dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak? Jelaskan alasannya.

Iya, dapat membantu, melalui permainan ini anak lebih mudah dalam mengenai angka, menghitung langkah-langkah serta menaati peraturan.

5. Kemampuan kognitif apa saja yang paling terlihat berkembang setelah anak mengikuti pembelajaran dengan permainan ular tangga?

Pengembangan yang paling terlihat kemampuan anak dalam mengenai angka, berhitung sederhana, mengingat peraturan dalam permainan dan suasana ruangan menjadi ramai.

6. Apa saja kendala yang Ibu/Bapak hadapi saat menerapkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran?

Kendala : anak tidak sabar menunggu giliran ada yang masih bingung mengikuti permainan namun dengan memberi arahan dan dampingan guru kendala dapat di atasi

7. Apa harapan atau saran Ibu/Bapak terhadap penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini?

Saya berharap permainan ular tangga dapat terus di gunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas karena anak lebih semangat belajar. Kemampuan kognitif anak berkembang.

PAYABUNGAN,

2026



Nila Riski Btr S.E

Lembar observasi checklist kognitif anak

Lembar Kisi- Kisi Observasi Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini

No	Aspek- Aspek Kognitif	Indikator
1	Mengenal Lambang Bilangan	Mampu menyebutkan angka yang terdapat pada papan permainan ular tangga dengan benar
2	Berfikir logis	Mampu menghitung jumlah langkah sesuai angka pada dadu yang diperoleh
3	Pemecahan masalah	Mampu memahami aturan permainan, seperti naik tangga dan turun ular sesuai petunjuk permainan
4	Daya ingat dan konsentrasi	Mampu mengikuti jalannya permainan sampai selesai dengan memperhatikan giliran bermain dan aturan permainan

Lembar Observasi Checklist Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek Kognitif																skor
		Mengenal Lambang Bilangan				Berfikir Logis				Pemecahan Masalah				Daya Ingat Dan Konsentrasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NA			✓			✓				✓			✓				8
2	MA		✓				✓				✓				✓			8
3	SA			✓			✓				✓				✓			9
4	AN				✓				✓		✓					✓		13
5	RU		✓					✓		✓				✓				7
6	MF			✓					✓			✓					✓	14
7	AR			✓				✓					✓		✓			12
8	RP		✓					✓			✓					✓		10
9	FP		✓					✓					✓				✓	13
10	TH																	15
11	WN			✓					✓				✓				✓	15
12	AN	✓				✓					✓				✓			6
13	NA			✓					✓			✓					✓	14
14	AF	✓					✓				✓				✓			6
15	AP		✓				✓				✓			✓				7
16	JA		✓						✓				✓				✓	14
17	DTZ			✓				✓				✓					✓	13

Lembar Observasi Checklist Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Siklus I Pertemuan II

No	Nama	Aspek Kognitif																skor
		Mengenal Lambang Bilangan				Berfikir Logis				Pemecahan Masalah				Daya Ingat Dan Konsentrasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Nur Asimah		✓				✓				✓					✓		10
2	Muhammad Azbi	✓					✓				✓					✓		8
3	Saidul Ahkam		✓					✓					✓	✓				10
4	Aira Nadira			✓				✓					✓				✓	12
5	Riza Umami		✓				✓				✓					✓		8
6	Muhammad Farhan			✓					✓					✓				✓ 15
7	Alfa Rizki		✓					✓						✓			✓	13
8	Rian Pratama	✓						✓						✓			✓	11
9	Faiz Pahlepi			✓				✓						✓			✓	14
10	Tiara Hafizah				✓				✓				✓					✓ 15
11	Wira Nabila				✓					✓				✓				✓ 16
12	Alika Nayla		✓				✓							✓				✓ 10
13	Noval Aditia	✓							✓					✓				✓ 13
14	Ahmad Fadil	✓				✓				✓					✓			5
15	Aisyah Putri		✓				✓				✓					✓		8
16	Juan Arifki			✓				✓						✓				✓ 15
17	Dinda Tiara Salsabila			✓				✓						✓				✓ 14

Lembar Observasi Checklist Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Aspek Kognitif																skor
		Mengenal Lambang Bilangan				Berfikir Logis				Pemecahan Masalah				Daya Ingat Dan Konsentrasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Nur Asimah			✓				✓				✓					✓	13
2	Muhammad Azbi			✓					✓			✓				✓		13
3	Saidul Ahkam				✓				✓				✓				✓	16
4	Aira Nadira			✓				✓					✓				✓	14
5	Riza Umami			✓				✓				✓				✓		12
6	Muhammad Farhan				✓			✓				✓			✓			12
7	Alfa Rizki			✓				✓				✓					✓	13
8	Rian Pratama		✓				✓					✓				✓		10
9	Faiz Pahlepi				✓				✓				✓				✓	16
10	Tiara Hafizah		✓					✓				✓					✓	12
11	Wira Nabila				✓				✓				✓			✓		15
12	Alika Nayla			✓				✓				✓				✓		12
13	Noval Aditia	✓					✓			✓					✓			6
14	Ahmad Fadil				✓				✓				✓			✓		15
15	Aisyah Putri				✓				✓				✓			✓		15
16	Juan Arifki				✓				✓				✓				✓	16
17	Dinda Tiara Salsabila		✓					✓					✓				✓	13

Lembar Observasi Checklist Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Aspek Kognitif																skor
		Mengenal Lambang Bilangan				Berfikir Logis				Pemecahan Masalah				Daya Ingat Dan Konsentrasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Nur Asimah				✓			✓					✓			✓		14
2	Muhammad Azbi			✓				✓				✓				✓		12
3	Saidul Ahkam				✓				✓				✓				✓	16
4	Aira Nadira				✓			✓					✓			✓		14
5	Riza Umami				✓			✓					✓			✓		14
6	Muhammad Farhan				✓				✓				✓				✓	16
7	Alfa Rizki				✓				✓				✓			✓		13
8	Rian Pratama				✓			✓					✓			✓		12
9	Faiz Pahlepi				✓				✓				✓				✓	15
10	Tiara Hafizah			✓				✓					✓				✓	13
11	Wira Nabila				✓				✓				✓				✓	15
12	Alika Nayla				✓			✓				✓				✓		11
13	Noval Aditia				✓				✓				✓				✓	14
14	Ahmad Fadil				✓				✓				✓			✓		15
15	Aisyah Putri			✓				✓					✓				✓	13
16	Juan Arifki				✓			✓					✓				✓	15
17	Dinda Tiara Salsabila				✓				✓				✓		✓			14

Deskripsi Hasil Perkembangan Anak

Deskripsi Hasil Perkembangan Anak

No	Nama	Deskripsi hasil
1	Nur Asimah	Anak mampu mengenal angka, menghitung langkah sesuai jumlah mata dadu, serta mengikuti aturan permainan ular tangga dengan baik. Kemampuan berpikir logis dan konsentrasi mulai berkembang selama kegiatan berlangsung.
2	Muhammad Azbi	Anak menunjukkan peningkatan dalam mengenal lambang bilangan dan mampu menyelesaikan permainan sesuai aturan. Anak masih memerlukan sedikit arahan ketika menentukan langkah permainan.
3	Saidul Ahkam	Anak mampu menghitung jumlah langkah dengan tepat, mengenal angka, serta menjawab pertanyaan sederhana yang terdapat pada setiap petak permainan secara mandiri.
4	Aira Nadira	Anak terlihat antusias mengikuti permainan ular tangga. Kemampuan berpikir logis mulai berkembang melalui kegiatan menghitung dan memecahkan masalah sederhana selama permainan.
5	Riza Umami	Anak mengalami peningkatan dalam mengenal angka dan berhitung sederhana. Anak mampu mengikuti aturan permainan serta menunggu giliran dengan tertib.
6	Muhammad Farhan	Anak mulai memahami aturan permainan ular tangga. Kemampuan mengenal angka dan berpikir simbolik mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
7	Alfa Rizki	Anak mulai aktif mengikuti permainan. Anak mampu mengenal angka, menghitung langkah dengan benar, dan menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
8	Rian Pratama	Anak mampu mengenal hampir seluruh angka yang digunakan dalam permainan ular tangga dan mengikuti kegiatan dengan percaya diri serta penuh semangat.
9	Faiz Pahlepi	Anak mampu menghitung langkah sesuai mata dadu, mengenal konsep maju dan mundur pada permainan ular tangga, serta aktif berdiskusi dengan teman selama kegiatan berlangsung.
10	Tiara Hafizah	Anak menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif setelah mengikuti permainan ular tangga. Anak lebih cepat mengenal angka dan memahami aturan permainan dibandingkan sebelum

		Tindakan
11	Wira Nabila	Anak terlihat bersemangat mengikuti permainan. Anak mampu mengenal angka, berhitung sederhana, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
12	Alika Nayla	Anak menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Anak mampu menghitung langkah permainan dengan benar walaupun sesekali masih memerlukan bimbingan guru.
13	Noval Aditiona	Anak mengalami peningkatan dalam kemampuan mengenal angka, berpikir logis, dan menyelesaikan permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan.
14	Ahmad Fadil	Anak terlihat bersemangat mengikuti permainan. Anak mampu mengenal angka, berhitung sederhana, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
15	Aisyah Putri	Anak mulai aktif selama pembelajaran. Anak mampu menghitung langkah permainan, mengenal angka, dan menjelaskan jawaban sederhana sesuai pertanyaan yang diberikan guru.
16	Juan Arifki	Anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Anak mampu mengenal angka, berhitung sederhana, memahami aturan permainan, serta menyelesaikan permainan secara mandiri dan percaya diri.
17	Dinda Tiara Salsabila	Anak menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang baik setelah mengikuti permainan ular tangga. Anak mampu mengenal lambang bilangan, menghitung langkah dengan benar, mengikuti aturan permainan, serta aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- 265 /Sti.21/F.2/TL.00/04/2026 23 April 2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Kepala RA Al-Khairat Muarasipongi
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak / Ibu bahwa :

Nama : Dinil Arifah
NIM : 22-03-0036
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi awal dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di RA Al-Khairat Muarasipongi
Tempat Penelitian : RA Al-Khairat Muarasipongi
Waktu Penelitian : April s/d Juni 2026

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak / ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Kepala
Sekretaris Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dr. Nur Saniyah, M.H.I.

Tembusan
1. Ketua STAIN MADINA
2. Ketua Prodi PIAUD
3. Arsip

Surat Balasan



YAYASAN RAUDHATUL ATHFAAL (RA) AL- KHAIRAT MUARASIPONGI

الْخَيْرَات

JL. MEDAN – PADANG MUARASIPONGI

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 73/RA-KH/07/2026

Assalamu' alaikum wr, wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afrida Andriani Batubara, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : RA AL- KHAIRAT MUARASIPONGI

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Dinil Arifah
Nim : 22030036
Semester : VII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Telah melaksanakan penelitian di RA AL- KHAIRAT MUARASIPONGI untuk keperluan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul "**Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Ra Al- Khairat Muarasipongi**". Demikianlah keterangan dari surat ini, kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum wr, wb

Muarasipongi, 2026



Afrida Andriani Batubara, S.Pd

Surat Kontrol



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978 Telepon (0636) 7006359
Website: www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Dinil arifah
NIM : 22030036
Semester / T.A : VIII (Delapan) 2026
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di Ra Al-Khairat Muarasipongi
Pembimbing I : Kholidah Nur, S.Ag, M.A

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Mahasiswa	Pembimbing
29 / Juni / 2026	Pengarahan I Pengerjaan rumusan masalah dan tujuan teori dan hasil penelitian - Pengerjaan halaman daftar isi dan isi skripsi		
02 / Juli / 2026	Pembuatan abstrak bg/indo		
07 / Juli / 2026	Perbaikan sumber dan hasil penelitian dan sesuaikan penulisannya		
08 / Juli / 2026	Acc skripsi		

Catatan

1. Blanko ini harus dibawa setiap melaksanakan konsultasi
2. Blanko ini dibenarkan setelah ujian skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 08 Juli 2026
Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sartika Dewi Harahap, M.Pd
NIP.199108122019082001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978 Telepon (0636) 7006359
Website: www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Dinil arifah
NIM : 22030036
Semester / T.A : VIII (Delapan) 2026
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di Ra Al-Khairat Muarasipongi
Pembimbing II : Sartika dewi Harahap, M. Hum

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Mahasiswa	Pembimbing
18 Juni 2026	Perbaikan bagian bab IV dan dokumen ceritanya di bawah dan lura-naga		
24 Juni 2026	daftar pustaka di kembalikan dari tahun 5 tahun ke kantar dan deskripsi anak		
29 Juni 2026	Perbaikan bagian bab II		
	dan tambahkan di halaman		
	nomor 17 di bagian paragraf		
	2, dan di halaman 27		
29 Juni 2026	Acc		

Catatan

1. Blanko ini harus dibawa setiap melaksanakan konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum ujian skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 29 Juni 2026
Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sartika Dewi Harahap, M. Hum
NIP. 199108122019082001

Surat Sk



KEPUTUSAN KETUA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
NOMOR : B- 119 /Sti.21/C.4a/PP.00.9/08/2026
TENTANG
PERUBAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL

Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan pelaksanaan akademik bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi Tahun Akademik 2025/2026.;
b. bahwa nama-nama yang tercantum dalam keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas dimaksud;
c. bahwa Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Pendelegasian Penandatanganan Penetapan Penguji Seminar Proposal, Pembimbing Skripsi, Penguji Sidang, Komprehensif dan Penguji Sidang Munaqasyah di lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dengan huruf a dan b tersebut dipandang perlu untuk menerbitkan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Program Studi PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tahun akademik 2025/2026.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 4 Tahun 2018 mengatur tentang pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)

- di Mandailing Natal. (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 164);
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 2019 tentang Statuta Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);
 7. Perubahan Menteri Agama Nomor 60 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 5 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 931);

Menetapkan

KEPUTUSAN KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.

KESATU

- : Mengangkat Saudara
1. Kholidah Nur, M.A.
 2. Sartika Dewi Harahap, M.Hum

KEDUA

- : Menugaskan Saudara yang namanya tersebut di atas untuk membimbing skripsi mahasiswa nama Dinil Arifah, NIM 22030036 Program Studi PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI dengan judul "Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di RA Al-Khairat Muarasipongi". Yang dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan.

KETIGA

- : Dosen Pembimbing berkewajiban untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh dengan rasa tanggung jawab.

KEEMPAT

- : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan jika terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di Panyabungan
Pada tanggal, 27 Agustus 2026
Ketua Prodi PIAUD,



Sartika Dewi Harahap

skripsi dinil arifah-3.docx

ORIGINALITY REPORT

30%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet	615 words — 3%
2	repository.uinsu.ac.id Internet	281 words — 1%
3	repository.stain-madina.ac.id Internet	184 words — 1%
4	repository.metrouniv.ac.id Internet	172 words — 1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet	168 words — 1%
6	journal.unpas.ac.id Internet	146 words — 1%
7	repository.uinsaizu.ac.id Internet	136 words — 1%
8	jurnal.stain-madina.ac.id Internet	127 words — 1%
9	core.ac.uk Internet	100 words — < 1%
10	repository.radenintan.ac.id Internet	92 words — < 1%
11	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	88 words — < 1%
12	etd.uinsyahada.ac.id Internet	88 words — < 1%

BIODATA PENELITI



Nama : Dinil Arifah
Nim : 22033036
Tempat, Tanggal Lahir : Koto Boru, 08 Januari 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Muara Kumpulan, Kecamatan Muarasipongi
Kab.Mandailing Natal
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Email : dinil01arifah@gmail.com
No. Telepon/Hp : 0857-9463-7593
Riwayat Pendidikan :
a. Tahun 2008-2015 : SD Negeri 246 Silatung
b. Tahun 2016-2019 : Musthafawiyah Purba Baru
c. Tahun 2019-2022 : Musthafawiyah Purba Baru
d. Tahun 2022-2026 : STAIN Mandailing Natal
Nama Orang Tua :
a. Ayah : Khorul basyiri ALM
b. Ibu : Nur Sawinah