

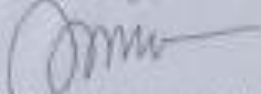
LEMBAR PERSETUJUAN  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKNANA  
PADA ANAK KELOMPOK B TKIT INSAN MADANTKOTA PALOPO

Ditulis dan diajukan oleh:

ASMIKA  
NIM : 1606207001

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Hadi Fauzanto, M.Pd  
NIDN : 800.00.014

Tanggal: Agustus 2020

Pembimbing II,



Wahyu Lili, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 091.0129.301

Tanggal: Agustus 2020

Mengesahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Wahyu Lili, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 091.0129.301

SKRIPSI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI  
PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA PADA ANAK  
KELOMPOK B TKIT INSAN MADANI  
KOTA PALOPO

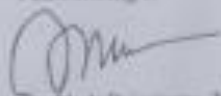
Dibuat dan diajukan oleh

ASMILA  
NIM : 1 886207001

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
Pada tanggal 14 Agustus 2020

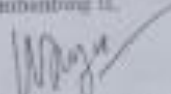
Sesunan Dewan Penguji

Pembimbing I.



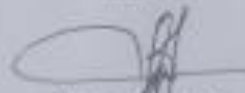
Dr. Hadi Prasanto, M.Pd  
NIDN : 888 7820 016

Pembimbing II.



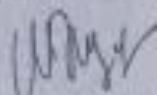
Wahyu Ultri, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 091 0129 301

Penguji



Ahmad, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 905038595

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana  
Tanggal 14 Agustus 2020



Wahyu Ultri, S.Pd, M.Pd  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Asmila Asmila

## SKRIPSI ASMILA\_1686207001.pdf

### Sources Overview

35%

OVERALL SIMILARITY

1	repositoryradenintan.ac.id INTERNET	11%
2	diglib.unila.ac.id INTERNET	6%
3	www.scribd.com INTERNET	5%
4	adoc.tips INTERNET	2%
5	id.scribd.com INTERNET	2%
6	journal.tunapoyo.ac.id INTERNET	<1%
7	repositoryuisu.ac.id INTERNET	<1%
8	repositoryuinjt.ac.id INTERNET	<1%
9	pt.scribd.com INTERNET	<1%
10	ijpp.com INTERNET	<1%
11	eprints.radenfatah.ac.id INTERNET	<1%
12	www.scribd.com INTERNET	<1%
13	test-id.123dok.com INTERNET	<1%
14	id.123dok.com INTERNET	<1%
15	filiaipriliaputra.blogspot.com INTERNET	<1%
16	id.uin-antasar.ac.id INTERNET	<1%

17	jurnal.umk.ac.id iSTRICT	<1%
18	repository.uin-suka.ac.id iSTRICT	<1%
19	edoi.pub iSTRICT	<1%
20	docobook.com iSTRICT	<1%

**Excluded search repositories:**

- None

**Excluded from Similarity Report:**

- Bibliography
- Small Matches (less than 30 words).

**Excluded sources:**

- None

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur penulis perhadapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA PADA ANAK KELOMPOK B TKIT INSAN MADANI KOTA PALOPO”**

Penulisan tesis ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat dalam menambah khazanah pengetahuan atau wawasan penulis, terkhusus tentang masalah yang telah dibahas dalam penelitian ini. Selain itu, salah satu alasan penelitian ini dilakukan adalah memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana (S1) pada Universitas Muhammadiyah Palopo. Penyelesaian tulisan ini telah mendapat banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak selama penyusunan. Sehingga dalam kesempatan ini penulis dengan ketulusan hati mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya, terutama kepada: (1) Dr. Hadi Pajarianto, M.Pd. sebagai Wakil Rektor 2 Universitas Muhammadiyah sekaligus Pembimbing 1 yang senantiasa dengan tulus dan penuh kesabaran membimbing penulis selama penelitian ini. (2) kepada Ibu Wahyuni Ulpi, S.Pd. M.Pd, selaku ketua program studi PAUD universitas Muhammadiyah Palopo yang juga sekaligus pembimbing II yang senantiasa penuh perhatian dan ketulusan dalam membimbing penulisan skripsi ini. (3) Kepada Ahmad, S.Pd.,

M.Pd. sebagai penguji yang telah memberikan banyak usulan dan perbaikan sehingga skripsi ini bisa lebih disempurnakan, juga kepada (4) ibu Eka Mulyaningsih, S.S., M.Pd., selaku mantan ketua prodi PAUD universitas Muhammadiyah Palopo yang juga telah membimbing dalam penulisan proposal penelitian ini.

Selain itu berbagai pihak telah secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan moril maupun materil kepada penulis untuk penyelesaian studi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, hanya dapat saya berdoa semoga Allah SWT memudahkan segala urusan dan melimpahkan karunia-Nya kepada pihak-pihak tersebut sebagai implementasi wujud pengabdian kepada-Nya.

Penulis pun menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan kemampuan penulis yang terbatas. Oleh karena ini, segala saran dan ide lebih lanjut penulis harapkan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembacanya. Amin Ya Robbal Alamiin

Palopo, 9 Juli 2020

ASMILA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	12
2.1.1 Perkembangan Kognitif AUD .....	12
2.1.2 Kajian Tentang Lambang Bilangan.....	21
2.1.3 Strategi Pembelajaran AUD .....	24

2.1.4 Bermain Ular Tangga .....	26
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Subjek Penelitian.....	38
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
3.4 Prosedur Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Teknik analisis Data.....	42
3.7 Jadwal Penelitian.....	43
3.8 Indikator Keberhasilan .....	44
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.2 Pembahasan .....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1. : Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto

Gambar 4.1.:Model Instrumen Pretes dan post menyebut dan menunjukkan  
bilangan (lampiran 1)

Gambar 4.2. : Media Ular Tangga

Gambar 4.3.: Contoh Hasil LKA Anak menulis bilangan

Gambar 4.4. : Media Ular Tangga Ukuran Lebih Kecil

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 4.1. : Hasil Pre Test Kemampuan Menyebut, menunjuk dan Menulis Bilangan (Pra Siklus)
- Tabel 4.2. : Hasil Pengamatan kemampuan Menyebut, menunjuk dan Menulis Bilangan Peserta didik (Siklus 1)
- Tabel 4.3. : Kemampuan Menyebut, menunjuk dan Menulis Bilangan Peserta didik (Setelah siklus 1)
- Tabel 4.4. : Hasil Pengamatan kemampuan Menyebut, menunjuk dan Menulis Bilangan Pada Siklus 2
- Tabel 4.5. : Hasil Pos Test Kemampuan Menyebut, Menunjuk dan Menulis Bilangan Peserta didik TKIT Insan Madani Tahun 2019/2020
- Tabel 4.6: Tabel persentase kemampuan peserta didik Menyebut, menunjuk dan menulis bilangan pada Pretest

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani Kota Palopo dengan menggunakan strategi permainan ular tangga raksasa. (2) menemukan cara terbaik dari strategi ular tangga raksasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan design Penelitian tindakan kelas dengan beberapa siklus pada peserta didik TKIT Insan Madani dengan jumlah subjek sebanyak 12 anak. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan dua instrumen utama yaitu test dan observasi, adapun data sekunder diperoleh dengan menggunakan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Dibutuhkan strategi dalam pengajaran mengenal bilangan bagi peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini, dan salah satu yang bisa digunakan adalah strategi Ular Tangga Raksasa, (2) Penggunaan ular Tangga Raksasa sebagai strategi dalam pengajaran Mengenal Bilangan harus dilakukan dengan prosedur yang tepat sebagaimana telah dilakukan dalam penelitian tersebut. Prosedur yang dimaksud adalah sebagai berikut: (a) Guru menyiapkan media yang akan digunakan dan sebaiknya yang sesuai dengan ukuran fisik anak, ukuran yang sesuai adalah 160cm x 200cm (b) Jumlah media yang digunakan dan disiapkan sebaiknya sesuai dengan jumlah anak yang akan bermain, agar tidak terjadi antrian panjang dan setiap anak bisa berkesempatan bermain (c) Sebaiknya disiapkan kegiatan tambahan bagi peserta didik lain yang tidak bermain agar tidak terjadi keributan (kegaduhan) Setelah bermain ular tangga, guru memberikan penguatan dengan mengulang angka-angka yang ada pada media bermain, dan melatih anak menyebut dan menunjukkan angka yang ada pada media.

**Kata Kunci:** Ular Tangga, Kemampuan Lambang Bilangan, Media pembelajaran, strategi pembelajaran, Kota Palopo

## **ABSTRACT**

*This study aims to: (1) provide an overview of the learning process to improve the students' ability to recognize the number symbols of children aged 5-6 years at TKIT Insan Madani Palopo City by using Ular Tangga Raksasa Strategy (a Giant Ladder Snake game strategy). (2) find the best way of Ular Tangga Raksasa strategies to improve the ability to recognize the number symbols of children aged 5-6 years at TKIT Insan Madani Palopo City. This study uses a classroom action research design with several cycles in TKIT Insan Madani students with a total of 12 children as subjects of the research. The research data were obtained using two main instruments namely test and observation, while the secondary data were obtained using interviews. The results of this study indicate that (1) Strategies in teaching recognizing numbers for Early Childhood Education students are needed, and one that can be used is the Ular Tangga Raksasa strategy, (2) The use of Ular Tangga Raksasa as a strategy in teaching Numbers symbols should be done with the exact procedure as done in the study. The intended procedure is as follows: (a) The teacher prepares the media to be used and should be appropriate for the physical size of the child, the appropriate size is 160cm x 200cm (b) The amount of media used and prepared should be appropriate to the number of children who will play, so that long queues do not occur and each child can have the opportunity to play (c) It is recommended that additional activities be prepared for other students who do not play to avoid noise (d) After playing Ular Tangga Raksasa, the teacher gives reinforcement by repeating the numbers in the playing media, and train children to say and point to the numbers on the media.*

**Key Words:** *Snake Ladder Game, Students' ability, Numbers Symbols, Teaching media, Teaching Strategy, Palopo City.*