



© Hak cipta milik UIN S

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau menyalin sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun untuk tujuan komersial atau untuk tujuan lain yang memerlukan izin dari UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



an dan menyebutkan sumber:  
arya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK  
ALFABET DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF ANAK USIA DINI TK IT ALMADINAH  
ARFAH KECAMATAN TAPUNG  
KABUPATEN KAMPAR**



UIN SUSKA RIAU

**OLEH  
INDAH ANGGRAINI  
NIM.11710923839**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1445 H / 2023 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK  
ALFABET DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF ANAK USIA DINI TK IT ALMADINAH  
ARFAH KECAMATAN TAPUNG  
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**INDAH ANGGRAINI**

**NIM.11710923839**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H / 2023 M**



- a. Pengurutan nanya untuk kepentingan penaidikan, peneirian, penuisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penuisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Penguipaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar* yang ditulis oleh Indah Angraini NIM 11710923839 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 5 Juni 2023 H  
16 Dzulkaidah 1444 M

Menyetujui:

Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.  
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Nurnayati, S.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 198512092023212031





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar* Ditulis Oleh Indah Anggraini NIM. 11710923839 telah diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 13 Desember 2023. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 13 Desember 2023 H  
19 Jumadil Awal 1444 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqosyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II

Wardani Pumama Sari, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji III

Dra. Sariah, M.Pd.

Penguji IV

Dewi Sri Sutyant, M.S.I.



Dekan,  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M.Ag.  
NIP. 1965052119940201001



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Indah Anggraini  
 Nim : 11710923839  
 Tempat, Tanggal Lahir : Dalu-Dalu, 07 Maret 1999  
 Fakultas / Pascasarjana : Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : **Pengaruh penggunaan media permainan kotak alphabet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini tk it almadinah arfah kecamatan tapung kabupaten kampar**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Penulis skripsi ini dengan judul sebagaimana di atas adalah hasil pemikiran dan hasil penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi ini bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terdapat plagiat penulisan skripsi saya tersebut maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 25 November 2023

Yang membuat pernyataan



Indah Anggraini

NIM. 11710923839



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmat kesehatan kesempatan serta limpahan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tak henti terlantun terpuji Nabi tercinta yakni Nabi Muhammad SAW. Skripsi dengan judul: *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alphabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sebagai manusia yang tidak ada sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih untuk yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua peneliti Ayah Maksud dan Ibu Rukmini yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. selaku Wakil Rektor II dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt. M.Sc., Ph.D. selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staff.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Dr. Zarkasih M. Ag, selaku Wakil Dekan I, Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© I L U .  
p r a . i k a R i a u .  
S u s k a R i a u .  
S t a t e I s l a m i c U n i v e r s i t y o f S u l t a n S y a r i f K a s i m R i a u .

MZ M.Pd. selaku Wakil Dekan II dan IbuDr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons.selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staff.

3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. IbuNurkamelia Mukhtar AH, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh staff.
4. Nurhayati, S.Pd.I.M.Pd. selaku dosen pembimbing yang tidak pernah lelah dalam membimbing dan memberikan arahan serta motivasi, dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dewi Sri Suryanti, M.S.I. selaku Penasehat Akademik (PA) peneliti yang telah memberikan nasehat serta bimbingannya selama peneliti belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak dan ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada peneliti.
7. Sri Handayani, S.Pd. selaku kepala sekolah TK IT Almadinah Arfah beserta guru-guru dan staff.
8. Keluarga besar jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, beserta teman-teman angkatan 2017.

Demikian semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagi kita semua, serta kebaikan dan kebenaran datangnya dari Allah SWT, atas bantuan do'a, motivasinya peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga.

Pekanbaru, Juni 2023  
Penulis

**INDAH ANGGRAINI**  
**NIM. 11710923839**



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allahumma sholli ‘ala Muhammad wa ‘ala ali Muhammad

“segala puji bagi Allah yang dengan segala nikmat-Nya segala kebaikan menjadi sempurna”

Ya Rabb, terima kasih atas doa-doa yang Engkau Kabulkan.

Akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku yakni bapak Maksud dan ibu Rukmini yang tiada henti mendoankan dalam setiap sujudnya, melimpahkan kasih sayangnya yang member tanpa mengharap balasan semoga persembahan kecil ini dapat membahagiakan.

Peruntuk adik-adik saya Muhammad Basir dan Wulan Pitari terimakasih atas doa dukungan dan semangatnya, semoga kita sukses sehingga bisa membahagiakan orang tua kita dengan kesuksesan kita masing-masing.

Terima kasih keluarga tercinta, serta guru-guru ku...

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) kami, benar-benar akan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik (Al-‘ankabut:69)





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Indah Anggraini (2023) : Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar**

Penelitian Deskriptif Kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kotak Alfabet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai Oktober 2022. Subjek penelitian adalah guru dan anak didik, objek penelitian adalah Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Populasi penelitian ini berjumlah 56 orang anak. Sampel penelitian berjumlah 32 orang anak, (kelas A1 dan A2), dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *Pretest Post-Test Control Group Design* dengan T-tes memiliki rumus  $t_{hitung} > t_{tabel}$  jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil kelas eksperimen diperoleh  $t_{hitung}$  25,866 dan  $t_{tabel}$  1,753 dengan  $N=16$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $25,866 > 1,753$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada kelas kontrol didapatkan  $t_{hitung}$  10,310 dan  $t_{tabel}$  1,753 dengan  $N=16$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,310 > 1,753$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan dapat disimpulkan perbandingan  $t_{hitung}$  kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah  $25,866=10,310$ , jadi kelas eksperimen mempunyai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Media Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

**Kata Kunci : Media Permainan Kotak Alfabet Kemampuan Kognitif**



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Indah Anggraini, (2023): The Effect of Using Alphabet Box Game Media in Increasing Early Childhood Cognitive Ability at Islamic Integrated Kindergarten of AlmadinahArfah, Tapung District, Kampar Regency**

It was quantitative descriptive research aiming at finding out the effect of using Alphabet Boxgame media in increasing early childhood cognitive ability at Islamic Integrated Kindergarten of AlmadinahArfah, Tapung District, Kampar Regency. The subjects of this research were 32 children at Islamic Integrated Kindergarten of AlmadinahArfah, Tapung District, Kampar Regency. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The data analysis technique of pretest posttest control group design was t-test with the formula: if  $t_{\text{observed}}$  was higher than  $t_{\text{table}}$ ,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Based on the result of experiment group,  $t_{\text{observed}}$  was 25.866, and  $t_{\text{table}}$  was 1.753 with  $N=16$ , so  $t_{\text{observed}}$  was higher than  $t_{\text{table}}$  ( $10.310 > 1.753$ ),  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. It could be concluded that the comparison of  $t_{\text{observed}}$  between experiment and control groups was 25.866:10.310. The experiment group had  $t_{\text{observed}}$  higher than the control group. So, it could be concluded that the effect of using Alphabet Box game media could increase early childhood cognitive ability at Islamic Integrated Kindergarten of AlmadinahArfah, Tapung District, Kampar Regency.

**Keywords: Effect of Using Alphabet Box Game Media in Increasing Early Childhood Cognitive Ability**

## ملخص

إنداه أنجرايني، (٢٠٢٣): تأثير استخدام وسيلة لعبة صندوق الأبجدية على ترقية القدرات المعرفية للتلاميذ بروضة الأطفال الإسلامية المتكاملة المدينة عرفة في مديرية تابونج بمنطقة كمبار

هذا البحث الوصفي الكيفي يهدف إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة لعبة صندوق الأبجدية على ترقية القدرات المعرفية للتلاميذ بروضة الأطفال الإسلامية المتكاملة المدينة عرفة في مديرية تابونج بمنطقة كمبار. وأفراد البحث تلاميذ بروضة الأطفال الإسلامية المتكاملة المدينة عرفة في مديرية تابونج بمنطقة كمبار عددهم ٣٢ شخصا. وتقنيتان مستخدمتان لجمع البيانات ملاحظة وتوثيق. وتقنية مستخدمة لتحليل البيانات تحليل المجموعة الضابطة غير المتناسبة واختبار-ت، وله صيغة حساب  $t < \text{جدول ت}$ ، إذا كانت قيمة حساب  $t$  أعلى من جدول  $t$  فالفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. وبناء على نتيجة الفصل التجريبي، تم الحصول على أن قيمة حساب  $t$   $25,866$  وجدول  $t$   $1,753$  مع  $N = 16$  فحساب  $t < \text{جدول ت}$  ( $25,866 < 1,753$ ). فالفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. وفي الفصل الضبطي، تم الحصول على أن قيمة حساب  $t$   $10,310$  وجدول  $t$   $1,753$  مع  $N = 16$  فحساب  $t < \text{جدول ت}$  ( $10,310 < 1,753$ ). فالفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. فاستنتج بأن مقارنة حساب  $t$  للفصل التجريبي والضبطي  $25,866 = 10,310$ ، فحساب  $t$  للفصل التجريبي أعلى من الفصل الضبطي. بناء على ما سبق، استنتج بأن هناك تأثير استخدام وسيلة لعبة صندوق الأبجدية على ترقية القدرات المعرفية للتلاميذ بروضة الأطفال الإسلامية المتكاملة المدينة عرفة في مديرية تابونج بمنطقة كمبار.

الكلمات الأساسية: تأثير استخدام وسيلة لعبة صندوق الأبجدية على ترقية القدرات

المعرفية







**DAFTAR ISI**

**PERSETUJUAN**..... i

**PENGESAHAN**..... ii

**PERNAYATAAN**..... iii

**KATA PENGANTAR**..... iv

**PERSEMBAHAN**..... vi

**ABSTRAK** ..... vii

**DAFTAR ISI**..... x

**DAFTAR TABEL** ..... xii

**DAFTAR GRAFIK**..... xiv

**BAB I. PENDAHULUAN**

    A. Latar Belakang ..... 1

    B. Alasan Memilih Judul ..... 8

    C. Penegasan Istilah ..... 9

    D. Rumusan Masalah ..... 10

    E. Tujuan dan Manfaat Penelitian ..... 11

**BAB II. KAJIAN TEORI**

    A. Kerangka Teoriti ..... 12

    B. Konsep Operasional ..... 33

    C. Penelitian Relevan..... 34

**BAB III. METODE PENELITIAN**

    A. Jenis Penelitian..... 39

    B. Waktu Dan Tempat Penelitian ..... 42

    C. Populasi Dan Sampel Penelitian ..... 42

    D. Teknik Pengumpulan Data..... 43

    E. Teknik Analisis Data..... 45

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

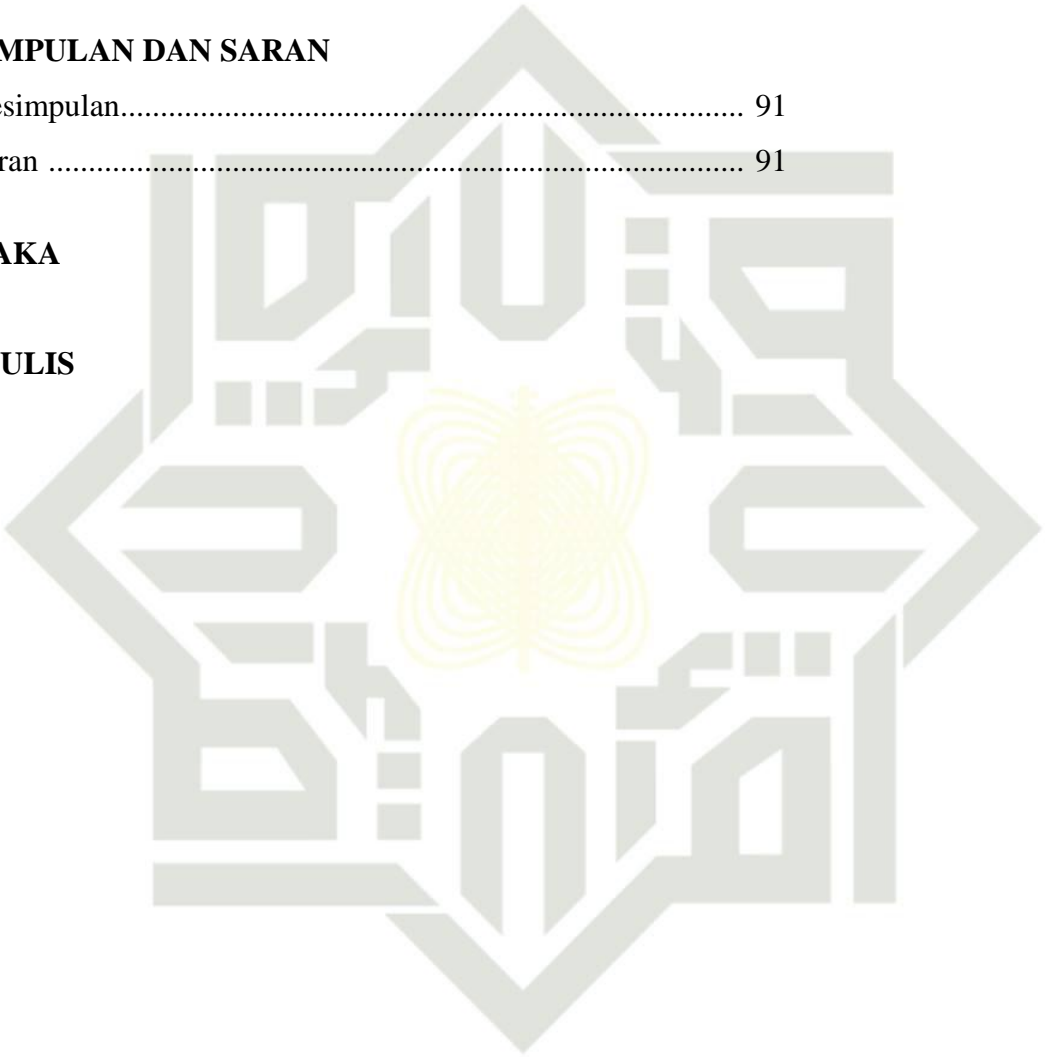
**BAB IV. PENYAJIAN HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	46
B. Penyajian Data.....	49
C. Hasil Penelitian .....	66
D. Analisis Data .....	76
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	83

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	91
B. Saran .....	91

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**  
**BIOGRAFI PENULIS**





**DAFTAR TABEL**

Tabel III.1	Anak Didik	42
Table III.2	Kelas Sampel	43
Table IV.1	Daftar Pengelola Pendidik TK IT Almadinah Arfah	47
Tabel IV.2	Gambaran Umum Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arafah Pretest Pada Kelas Eksperimen	50
Table IV.3	Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (pretest) Kelas Eksperimen	51
Table IV.4	Gambaran Umum Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arafah Pretest Pada Kelas Kontrol	53
Table IV.5	Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TKIT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (pretest) Kelas Kontrol	54
Table IV.6	Rakapitulasi Perkembangan Kemampuan Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (pretest) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	55
Table IV.7	Hasil Observasi Trament Pertama	57
Table IV.8	Hasil Observasi Trament Kedua	59
Table IV.9	Hasil Observasi Trament Ketiga	61
Table IV.10	Hasil Observasi Trament Keempat	63
Table IV.11	Rekapitulasi Hasil Observasi Penggunaan Permainan Kotak Alphet TK IT Almadinah Arfah	65
Table IV.12	Hasil Nilai Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Posttest Pada Kelas Eksperimen	67
Table IV.13	Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perilku (postest) Kelas Kontrol	68
Table IV.14	Gambar Umum Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Posttest Pada Kelas Eksperimen	70

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table IV.15	Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK ..... IT Almadinah Arfah Sebelum Perilaku (posttest) Kelas Kontrol ..	71
Table IV.16	Rakapitulasi Perkembangan Kemampuan Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (posttest) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	72
Table IV.17	Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Kotak Alphabet TK IT Almadinah Arfah Pada Kelas Eksperimen ....	74
Table IV.18	Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Kotak Alphabet TK IT Almadinah Arfah Pada Kelas Kontrol.....	75
Table IV.19	Uji Lineritas.....	77
Table IV.20	Uji Homogenitas.....	78
Table IV.21	Uji Normalitas .....	78
Table IV.22	Uji Pretest Dan Posttest Pada Kelas Eksperimen .....	80
Table IV.23	Uji Pretest Dan Posttest Pada Kelas Kontrol.....	81



**DAFTAR GRAFIK**

Grafik IV.1	Diagram Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (pretest) Kelas Eksperimen.....	52
Grafik IV.2	Diagram Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (pretest) Kelas Control.....	54
Grafik IV.3	Diagram Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Perlakuan (pretest) Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	56
Grafik IV.4	Diagram Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (posttest)Kelas Eksperimen.....	69
Grafik IV.5	Diagram Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak TK IT Almadinah Arfah Sebelum Perlakuan (posttest) Kelas Kontrol .....	72
Grafik IV.6	Diagram Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Perlakuan (posttest) Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	73
Grafik IV.7	Diagram Rekapitulasi Kognitif Anak Pretes Dan PosttestKelas Eksperimen .....	75
Grafik IV.8	Diagram Rekapitulasi Kognitif Anak Pretes Dan Posttest Kelas Kontrol .....	76

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Lembar Observasi
Lampiran 2	: Surat Perpanjangan SK Pembimbing
Lampiran 3	: Surat Izin Melakukan Prariset
Lampiran 4	: Balas Surat
Lampiran 5	: Surat Izin Melakukan Riset
Lampiran 6	: Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Arah
Lampiran 7	: Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Lampiran 8	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)
Lampiran 9	: Dokumentasi

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 1

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini, merupakan pendidikan awal yang sangat penting. Menurut Brewer dalam khadijah bahwa masa usia dini yaitu lahir sampai usia delapan tahun merupakan masa yang sangat strategis bagi perkembangan selanjutnya. Artinya masa ini merupakan masa yang sangat fundamental dalam mengembangkan potensi anak yang disebut dengan Golden Age, karena anak merupakan penentu kehidupan pada masa mendatang dan pendidikan anak usia dini ini mengupayakan program perkembangan anak dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini, khususnya pada usia 5-6 tahun lebih menfokuskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, yang meliputi perkembangan fisik motorik kasar dan motorik halus, kecerdasan dalam berpikir (perkembangan kognitif), kecerdasan spiritual (perkembangan nilai agama dan moral), kecerdasan sosial emosional, kecerdasan bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, dan sebaiknya kegiatan yang disediakan harus sesuai perkembangan dan kebutuhan setiap anak.<sup>2</sup>

Semua anak mempunyai hak untuk tumbuh, berkembang dan belajar disuatu pendidikan agar dapat mengembangkan kemampuan yang

<sup>1</sup>Khadijah, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini", Medan : Perdana Publishing: 2016 Hal. 3

<sup>2</sup>Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2017 ), Hal. 16



dimilikinya. Mengingat kebutuhan tersebut maka seorang guru harus bisa memfasilitasi dan menstimulus tahapan dan kebutuhan setiap anak sehingga tujuan pendidikan dalam mengembangkan semua aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak bisa tercapai.

Oleh karena itu, seharusnya guru dapat memahami bagaimana cara untuk menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan agar anak-anak tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Guru hendaknya memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dan menjawab segala pertanyaan anak. Belajar dengan suasana bermain itulah anak akan menunjukkan dan memperlihatkan kepribadian aslinya. Selain belajar sambil bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuannya.<sup>3</sup>

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dimana anak dapat memahami dan beradaptasi dengan objek ataupun peristiwa yang ada disekitarnya, dengan demikian aspek kognitif sangatlah penting untuk dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun, mengingat usia tersebut adalah usia dimana anak akan memasuki tingkat pendidikan selanjutnya.

Kemampuan kognitif anak perlu dikembangkan sebagaimana yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 mengenai standart tingkat capaian perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, Bahasa dan sosial emosional. Adapun dalam lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terdapat 3 capaian perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep (bentuk, ukuran

<sup>3</sup>Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, Hal. 17

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dan pola), dan konsep (bilangan, lambang, dan huruf). Pada lingkup perkembangan kognitif yaitu dalam mengenal konsep huruf, tingkat capaian yang harus dicapai anak diantaranya yaitu mampu untuk menyebutkan huruf bilangan A-Z, mencocokkan huruf dengan lambang huruf dan mengenal berbagai lambang huruf. Dalam kegiatan ini anak akan membilang huruf, menunjuk, serta membuat lambang huruf.

Berbagai faktor penyebabnya ialah karena dalam mengenal konsep bilangan, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi anak dan belum mendukung terhadap perkembangan kognitif sehingga anak merasa bosan dalam belajar. Pada sisi lain metode yang digunakan guru masih kurang bervariasi, umumnya guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang membuat anak mudah bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Hal ini mengakibatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep huruf kurang berkembang.<sup>4</sup>

Menggunakan media permainan kotak alfabet dengan tepat dan benar kemampuan kognitif anak usia dini diharapkan berkembang semakin baik khususnya dalam mengenal konsep huruf. Beberapa manfaat dari penggunaan media permainan dalam pembelajaran anak usia dini antara lain adalah, 1) mengembangkan kemampuan visual, 2) mengembangkan imajinasi anak, 3) membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, 4) media dapat

<sup>4</sup>Rita kurnia, Guslinda, “*media Pembelajaran Anak Usia Dini*”, Surabaya: CV. Jakad publishing, 2018, Hal. 6

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak, 5) media memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungannya.<sup>5</sup>

Kotak Alfabet merupakan alat permainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan abjad kepada anak. Menurut Zaman mengungkapkan bahwa kotak alfabet adalah sebuah kotak yang berbentuk persegi panjang yang di dalamnya berisi huruf-huruf alfabet.<sup>6</sup> Kotak alfabet ini merupakan permainan yang di buat untuk anak berusia 4-5 tahun khususnya bagi anak yang sedang belajar berbahasa lisan atau tulisan. Tujuan permainan ini adalah agar mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar mengucapkannya. Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan cara menyusun huruf-huruf.

Melihat pentingnya pembelajaran awal mengenal alfabet, untuk itu perlu diupayakan agar pemahaman anak mengenal alfabet menjadi lebih baik. Rendahnya pemahaman anak dalam belajar alfabet dikarenakan beberapa faktor. Salah satu diantara faktor tersebut yaitu media pembelajaran yang kurang dimodifikasi. Penggunaan media yang kurang diperbaharui sebenarnya dapat menimbulkan rasa malas dan kejenuhan bagi anak, akibatnya anak tidak serius dalam belajar dan memilih bermain daripada

<sup>5</sup>Khadijah. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", Medan: Perdana Publishing, 2015

<sup>6</sup>*Ibid.* Hal. 14

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



belajar. Bermain memang menjadi ketentuan yang harus dipenuhi oleh seorang anak. Bermain adalah langkah dari semua fungsi kognitif, sehingga bermain menjadi salah satu kebutuhan anak untuk dipenuhi. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari sesuatu hal yang baru.<sup>7</sup>

Mengenal huruf merupakan tahap perkembangan kognitif dari anak yang tidak tahu menjadi tahu tentang hubungan antara bentuk dan bunyi huruf abjad sehingga ketika anak tahu hubungan antara bentuk dan bunyi huruf anak dapat membedakan atau mengenali huruf-huruf abjad, tetapi anak usia dini ada yang belum mengenal hubungan antara bentuk dan bunyi dari huruf abjad dan ada juga anak yang memberi tahu huruf-huruf itu masih salah (misal ditanya huruf b tetapi anak menunjukkan huruf d), sehingga anak tidak bisa mengenal huruf dengan baik dan membedakan bentuk huruf abjad, padahal anak usia dini itu perlu mengenal huruf abjad dari A-Z untuk kemampuan pra menulis dan mengenal simbol-simbol huruf supaya bisa digunakan untuk tahapan kognitif selanjutnya. Perkembangan mengenal huruf anak usia dini ini bisa menggunakan alat permainan atau media pembelajaran yang berhubungan dengan mengenal konsep huruf anak usia dini.<sup>8</sup>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun (2014) mengenal huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya, Namun hal tersebut nyatanya tidak sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan. Hal ini dapat diketahui dari masih ada beberapa anak usia 5-6 tahun yang

<sup>7</sup>Ibid. Hal. 3

<sup>8</sup>Evita Sari, Skripsi: "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B di Taman Kanak-kanan" Sriwijaya:2020. Hal. 4

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belum bisa untuk mengenal huruf atau abjad tertentu dari A-Z.<sup>9</sup> Disaat guru menyebutkan huruf, ada beberapa anak yang belum tahu dengan huruf. Padahal mengenal huruf sangat penting bagi anak, karena hal tersebut merupakan dasar bagi anak untuk kemampuan dalam membaca. Apabila guru menggunakan alat permainan edukatif kotak alfabet dalam mengenalkan huruf pada anak maka anak akan senang dan tertarik dalam proses pembelajaran. serta anak mengetahui huruf yang mereka belum tahu menjadi tahu dengan menggunakan alat permainan kotak alfabet. Tetapi disekolah yang saya observasi masih kurangnya alat permainan edukatif dan media pembelajaran untuk mengenal huruf pada anak, dan kebanyakan disekolah hanya ada alat permainan Puzzle kubus, karpet huruf, dan puzzle angka, guru-guru pada saat proses pembelajaran masih banyak menggunakan kertas yang diprint, LKPD, majalah, dan menyuruh anak menulis dipapan tulis, itu sangat membuat anak bosan dan tidak tertarik untuk anak belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan pembelajaran di TK IT Almadinah Arfah terungkap bahwa yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran anak adalah aspek perkembangan kognitifnya.<sup>10</sup> Hal ini mengacu pada bukti hasil observasi bahwa anak masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Adapun gejala yang ditemukan yaitu : 1) sebagian anak tidak mengenal huruf alphabet, 2) sebagian anak belum bisa menyebut huruf alphabet, 3) sebagian anak sudah mengenal huruf tapi tidak bisa menulisnya, 4) sebagian

<sup>9</sup>Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014

<sup>10</sup> Observasi, tanggal 11 januari 2022

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 besar pembelajarannya juga masih kurang menerapkan media dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh faktor internal maupun faktor eksternal anak. Faktor internal yaitu faktor yang disebabkan oleh diri anak, disini anak memiliki keinginan hanya untuk bermain saja kemungkinan karakter seperti ini terbawa dari rumah, jika ketika teman yang lain membuat tugas ada anak yang sibuk main saja. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang disebabkan dari luar diri anak, yakni guru masih kurang kreatif atau menonton dalam menggunakan metode pada saat menyampaikan pembelajaran.

Adapun hasil wawancara pada tanggal 10-01-2022 di TK IT Almadinah Arfah yang terakreditasi B di sini peneliti mewancarai guru kelas A yang bernama Siti Aisah pada saat wawancara guru kelas mengatakan bahwa untuk mengenal huruf pada anak mereka hanya menggunakan papan tulis dengan spidol dan huruf yang diprint saja, dan anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan media yang digunakan guru. kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik, dan ada yang sudah berkembang kognitifnya. hal ini terlihat dari sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf diantaranya, ada anak yang mampu menyebutkan huruf tapi belum mampu menuliskannya, dan ada anak yang mampu menulis lambang bilangan huruf tetapi belum mampu menyebutkannya dengan benar.<sup>11</sup>

<sup>11</sup>Wawancara, Guru Kelas Siti Aisah, Sp, Tanggal 10 Januari 2022

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adanya suatu permasalahan tersebut, hendaknya seorang guru memiliki metode dan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasinya. Salah satunya dengan penggunaan media sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan peserta didik saat ini adalah media kotak alphabet. Media kotak alphabet merupakan media yang berbentuk seperti kotak yang didalamnya terdapat kepingan – kepingan huruf untuk mengenalkan pada anak usia dini.

Berdasarkan problematika di atas peneliti menemukan beberapa persoalan yang sangat penting dan serius harus menjadi perhatian bersama. Oleh sebab ini peneliti tertarik untuk mengangkat judul “ Pengaruh Penggunaan Media Kotak Alphabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”.

#### B. Alasan Pemilihan Judul

Adapun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah sebagai berikut:

Penulis ingin memberi stimulus kepada peserta didik dengan harapan dapat membantu perkembangan kognitif pada peserta didik terutama pada anak yang mengalami kurangnya dalam pengetahuan kognitif

Penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang perkembangan kognitif anak melalui permainan kotak alphabet



Kajian tentang perkembangan kognitif anak usia dini yang kaitanya dengan permainan kotak alfabet tentu menjadi sebuah terobosan untuk mengetahui aspek perkembangan anak yang lebih baik.

Sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syaarif Kasim Riau, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini karena sesuai dengan bidang keilmuan penulis.

### C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul ini, maka penulis merasa perlu menjelaskan istilah yang ada dalam judul ini, adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar<sup>12</sup>
2. Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain, Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan saat dalam bermain. Menurut Fadillah alat permainan edukatif memiliki peranan sangat penting, karena melalui alat permainan edukatif ini anak kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan bagi anak.<sup>13</sup> kotak alfabet adalah adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi yang menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang-lambang tulisan yang disebut huruf.

<sup>12</sup>Rita kurnia, Guslinda, "*media Pembelajaran Anak Usia Dini*", Surabaya: CV. Jakad publishing, 2018, Hal. 2

<sup>13</sup>Fadillah, "*bermain dan permainan anak usia dini*", Jakarta : prenamedia, 2019, hal. 61

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar<sup>14</sup>

#### D. Permasalahan

##### Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

- a. Dalam mengenal konsep membilang anak belum dapat membilang dan menulis huruf dengan tepat.
- b. Penggunaan media yang terbatas pada proses pembelajaran kurang mendukung kelancaran anak dalam mengenal konsep bilangan huruf.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan dapat membuat anak menjadi mudah bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran

##### Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti menfokuskan untuk melakukan penelitian ini mengenai “pengaruh peggungan media permainan kotak alphabet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK IT Almadinah arfah”

<sup>14</sup>Ahmad susanto, “perkembangan anak usia dini” Jakarta: kencana ,2011. Hal. 48



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil adalah: untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabeta Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

#### E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

##### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media permainan kotak alfabeta dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Almadinah Arfah.

##### 2. Manfaat penelitian

###### a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan wawasan keilmuan bagi pendidikan anak usia dini khususnya dalam kajian penelitian pengaruh media kotak alfabeta untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

###### b. Manfaat praktis

###### 1. Bagi Anak Didik

- Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak.
- Anak akan lebih terlatih dalam mengenal huruf alfabeta
- Meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf alfabet

- anak dalam pembelajaran tidak merasa bosan dan akan merasa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan, sehingga kemampuan kognitif anak akan berkembang dengan baik.

## 2. Bagi Guru

Dapat menjadi referensi bagi guru bahwa dalam mengajar konsep bilangan huruf penting untuk memperhatikan media yang akan digunakan agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang.

## 3. Bagi Peneliti

Berguna untuk mengetahui optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan kotak alfabet dan sebagai pendidikan islam khususnya dibidang pendidikan islam anak usia dini serta menghubungkan teori-teori pendidikan tersebut.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Kerangka Teoritis

#### 1. Media permainan kotak alfabet

##### a. pengertian media

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).<sup>15</sup>

Ada beberapa ahli yang mengemukakan pendapat tentang media yaitu:

1. Gerlach dan Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketarampilan, atau sikap.
2. Fleming mengemukakan bahwa media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.
3. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagi perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.<sup>16</sup>

<sup>15</sup>Khadijah, “*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*”, Medan: Perdana Publishing 2015.

<sup>16</sup>Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta: Raja Grafindo Persada 2007. Hal. 3



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari berbagai definisi media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan anak dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak dalam proses belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada anak.

#### 1. Manfaat dan Fungsi Media

##### a. Manfaat Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan anak sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Badru Zaman dkk, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:<sup>17</sup>

1. Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
2. Keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.

<sup>17</sup>Zaman Badru, Asep Hery Hermawan, dan Cucu Eliyawati. "Media dan Sumber Belajar TK". Jakarta: Universitas Terbuka 2007. Hal. 19



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Membangkitkan motivasi belajar anak.
  4. Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan
  5. Menyajikan pesan/informasi belajar secara serempak.
  6. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
  7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.
- b. Fungsi Media
- a. Untuk menarik perhatian anak
  - b. Untuk memperjelas penyampaian pesan
  - c. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya
  - d. Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir
  - e. Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar anak<sup>18</sup>
- c. Tujuan Penggunaan Media

Menurut Arief S Sadiman mengatakan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal maupun non verbal.

<sup>18</sup>Rita kurnia, Guslinda, "media Pembelajaran Anak Usia Dini", Surabaya: CV. Jakad publishing, 2018, Hal. 5



Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, anak lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh anak dengan baik.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karna faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya piker anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Dari kutipan di atas dapat penulis menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### b. Permainan kotak alfabet

Permainan adalah aktifitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktifitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Piaget mengemukakan bahwa permainan adalah aktifitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak.<sup>19</sup>

Permainan merupakan suatu aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (learning) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan. Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta memengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.<sup>20</sup>

Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar

<sup>19</sup> Heldanita. DKK. "Pengembangan alat permainan edukatif", Bandung: PT remaja rosdakarya, 2019, Hal. 36-37

<sup>20</sup> Heldanita. DKK. "Pengembangan alat permainan edukatif", Bandung: PT remaja rosdakarya, 2019, Hal. 36-37



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.<sup>21</sup>

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsure mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu permainan ini juga member rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud adalah pendengaran, pengelihatn, suara(berbicara, komunikasi), menulis, daya piker, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi serta kekayaan sosial dan spiritual.<sup>22</sup>

Kotak Alfabet merupakan alat permainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan abjad kepada anak. Menurut Zaman mengungkapkan bahwa kotak alfabet adalah sebuah kotak yang berbentuk persegi panjang yang di dalam nya berisi huruf-huruf alfabet. Kotak alfabet ini merupakan permainan yang di buat untuk anak berusia 4-5 tahun khususnya bagi anak yang sedang belajar berbahasa lisan atau tulisan. Tujuan permainan ini adalah agar mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar mengucapkannya.<sup>23</sup>

<sup>21</sup>Ibid. Hal. 26

<sup>22</sup>Heldanita. DKK. "Pengembangan alat permainan edukatif", Bandung: PT remaja rosdakarya, 2019, Hal. 37

<sup>23</sup>Ibid. Hal. 23



Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan cara menyusun huruf-huruf.<sup>24</sup>

1. Berikut langkah-langkah pelaksanaan permainan kotak alfabet yang peneliti susun antara lain:

- a. Mengkondisikan anak pada situasi yang kondusif.
- b. Memulai percakapan dengan mengajukan pertanyaan sederhana yang dapat merangsang anak untuk bercakap-cakap.
- c. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan Kotak Alfabet
- d. Anak-anak diberi contoh cara bermain Kotak Alfabet yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
  1. Guru memperlihatkan Kotak yang berisi huruf-huruf Alfabet
  2. Guru mengambil gambar yang ada disalah satu kotak
  3. Guru mengambil huruf yang ada di dalam kotak lalu diperlihatkan kepada anak
  4. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kepingan Kotak Alfabet, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut.

<sup>24</sup>*Ibid.* hal. 16

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Setelah anak mengucapkan huruf kemudian guru mengambil lagi huruf yang ada di kotak sehingga membentuk kata yang sesuai dengan gambar yang di ambil tadi.
6. Lalu guru merangkai huruf-huruf tadi menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar.
7. Guru membaca rangkaian huruf dan anak menirukan
  - e. Anak-anak diajak mempraktikan permainan Kotak Alfabet secara bersama-sama
  - f. Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan Kotak Alfabet secara individu.

#### 2. Kelebihan dan kekurangan media permainan kotak alfabet

Kelebihan media permainan kotak alfabet yaitu

Mempermudah peserta didik untuk mengenal huruf, Membantu guru dalam mengenalkan huruf kepada peserta didik, Biaya terjangkau, Alat dan bahan mudah didapatkan, Cara pembuatannya mudah, Penyimpanan dan perawatannya mudah, Media dapat dibawa kemana-mana. Kekurangan media permainan kotak alfabet yaitu mudah patah dan terlalu kecil jika digunakan untuk proses pembelajaran dalam kompleks yang lebih luas.

#### 3. Manfaat media permainan kotak alfabet

Pertama dapat membaca dengan mudah yaitu Permainan kotak alfabet dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya. Yang kedua Mengembangkan daya ingat otak kanan karena Permainan kotak alfabet dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.<sup>25</sup>

#### 4. Fungsi kotak alfabet

Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kotak alfabet itu. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama. Pada umumnya permainan kotak alfabet dapat meningkatkan motivasi belajar anak, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kotak alfabet nama yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>26</sup>

#### 2. Kemampuan kognitif

<sup>25</sup>Cucu Eliyawati, Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini, (Jakarta : Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) hlm.72

<sup>26</sup>Ibid, hlm.19-20





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### a. Pengertian kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar, berpikir, atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>27</sup>

Menurut piaget kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam berkembangnya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan lingkungannya.<sup>28</sup>

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan

<sup>27</sup> Khadijah, “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini”, Medan: Perdana Publishing, 2015. Hal. 31.

<sup>28</sup> Nurul Amelia, Khadijah, “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan praktik”, Jakarta: kencana, 2020. Hal. 72



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lingkungannya. “Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya”.<sup>29</sup>

Kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.<sup>30</sup> Kemampuan kognitif juga merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Perkembangan kognitif menurut Piaget terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses yang anak upayakan untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya. Akomodasi terjadi dimana anak berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru.<sup>31</sup>

Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun

<sup>29</sup>Desmita, “*Psikologi Perkembangan*” Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005. hal. 103

<sup>30</sup>Asbullah, Muslim, “*Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*” Jurnal Al-Mutha’ aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang, 2017. hal. 179.

<sup>31</sup>Siti Aisyah, dkk, “*Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*”, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008. hal . 6



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat luas. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Adapun proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan memecahkan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah:<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Ahmad, Susanto, “Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya”, Jakarta: kencana. 2011 hal. 48





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihatnya, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pengalaman yang utuh dan komprehensif.
  2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
  3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
  4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar disekitarnya.
  5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara ilmiah (spontan), maupun melalui proses percobaan.
  6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.
- dapat disimpulkan bahwa belajar akan berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Seorang guru juga harus selalu memberi peluang atau kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplor potensi-potensi yang dimiliki agar lebih berkembang.

Belajar merupakan proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar merupakan peristiwa mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan.<sup>33</sup> Sebagaimana dalam firman Allah surah Az-Zumar ayat 9 yang mewajibkan untuk belajar:

قُلْ رَبِّهِ رَحْمَةٌ وَرِجْوَاءُ الْآخِرَةِ مَحْذُورًا وَمَا سَأَدًا لِلَّيْلِ إِنَّا أَنْعَمْنَا قَنْتَ هُوَ آمَنٌ  
 إِلَّا لَبَّيْ أُولُو آيَاتِ كُرْآنٍ مَّا يَعْلَمُونَ لَا وَالَّذِينَ يِعْمُونَ الَّذِينَ يَسْتَوِي هَلْ

Artinya: “(apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) atukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapakan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.(Q.S. Az-Zumar:9)”<sup>34</sup>

Berdasarkan ayat di atas dapat diketahui tentang keutamaan ilmu dan betapa mulianya beramal berdasarkan ilmu. Dan tidak sama antara orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu. Orang yang berilmu derajatnya lebih tinggi. Yang perlu digaris bawahi bahwa ilmu pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan yang bermanfaat, yang menjadikan seseorang mengetahui hakikat sesuatu lalu menyesuaikan diri dan amalnya dengan pengetahuannya itu. Ilmu pengetahuan didapat dengan cara belajar. Oleh karena itu melalui surah Az-Zumar ini, Allah mewajibkan umat-Nya untuk belajar.

<sup>33</sup> Sulistyorini, “Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan”, Yogyakarta, 2009, Hal. 24-25

<sup>34</sup> Al-Qur’an Az-Zumar ayat 9

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Piaget yang di kutip oleh Adri Efferi bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.<sup>35</sup>

#### b. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Siti Partini bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Adri Efferi, “Materi Dan Pembelajaran Qur’an Hadist Mts-MA, STAIN Kudus”, Kudus, 2009, Hal. 148-149

<sup>36</sup> Siti Partini Suardiman, “Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta”, Yogyakarta: FIP UNY, 2003, hal. 4.

<sup>37</sup> Soemiarti dan Patmonodewo, “Pendidikan Anak Pra Sekolah”, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hal. 20





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:<sup>38</sup>

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua

<sup>38</sup> Ahmad Susanto, "Perkembangan anak Usia Dini", Jakarta: Kencana, 2011. hal. 59-60



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.<sup>39</sup>

<sup>39</sup>*ibid*, hal. 62



Menurut Yulianti menyatakan bahwa media kotak alfabet merupakan salah media sederhana yang dimainkan dengan mengenalkan simbol huruf pada anak terlebih dahulu, kemudian anak diminta untuk menunjukkan atau menuliskan huruf yang sesuai dengan huruf yang didapatkan oleh anak, setelah mengenal huruf anak diminta untuk menuliskan kata. Penggunaan media kotak alfabet sangat cocok digunakan untuk perkembangan kognitif anak, karena permainan kotak alphabet sangat menarik dan mampu merangsang minat belajar anak. penerapan permainan ini dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang tidak terlalu mahal dan masih dapat dijangkau oleh anak TK.

Adapun manfaat dan tujuan dari bermain kotak alfabet ini menurut Lerner adalah: Pertama, mengenal huruf, Kedua, memadukan stimulasi otak kanan dan otak kiri sehingga merangsang daya pikir anak. Ketiga, meningkatkan kecerdasan. Keempat, melatih konsentrasi. Kelima. Kemandirian. Keenam, dapat melatih koordinasi anggota tubuh. Ketujuh, belajar membaca. Kedelapan, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah (problem solving). Kesembilan, mengenalkan berbagai konsep dasar dan mengembangkan daya imajinasi. Kesepuluh, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur. Kesebelas, dapat melatih

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan bahasa pada anak. Keduabelas, menimbulkan gairah atau semangat untuk belajar membentuk kata-kata.<sup>40</sup>

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, Bahwa pengertian Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.<sup>41</sup>

Pendapat Ehri dan Mc.Cormack belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.<sup>42</sup>

Peran guru di kelas dalam penerapan metode permainan kotak alfabet dalam membuat anak dalam meningkatkan kemampuan untuk membaca agar menjadi lebih baik. Guru memberikan

<sup>40</sup> Evita sari, skripsi: “*pengembangan alat permainan edukatif kotak alphabet untuk mengenal huruf pada kelompok B di taman kanak-kanak*” sriwijaya:2020. Hal. 10

<sup>41</sup> Seefeldt, Carol, Wasik Barbara A. “*Pendidikan anak usia dini (alih bahasa plus nasa)*”. Jakarta: indeks 2006. Hal. 4

<sup>42</sup> *ibid.* Hal 5



pemahaman dan penjelasan kepada anak terkait permainan kotak alfabet yang akan dilaksanakan. Selain itu, guru juga mendampingi dan menuntun anak dalam pelaksanaan permainan kotak alfabet, tugas guru adalah mengelola kelas agar menjadi ruangan bermain dan belajar yang kondusif dan representatif serta menyenangkan.

Melalui permainan kotak alfabet, anak diajarkan untuk dapat menentukan persamaan dan perbedaan bentuk huruf. Dengan kemampuan yang dimiliki anak dalam membedakan bentuk masing-masing huruf tersebut, merupakan salah satu keahlian yang dibutuhkan bagi perkembangan membaca anak. Pada masa pertumbuhan, anak-anak terbiasa dengan huruf dan bentuk-bentuk tulisan. Mereka kemudian belajar alfabet. Anak-anak mengembangkan keterampilan awal membaca dengan mencocokkan, memilah dan membandingkan bentuk-bentuk huruf.<sup>43</sup>

Seorang guru juga diharapkan mempunyai kemampuan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran uraian di atas, seorang guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dengan mahir dan terampil dalam menyampaikan suatu bentuk pembelajaran Pengenalan Huruf terhadap anak didik, Salah satu media yang dapat digunakan adalah kotak alfabet. Harapannya, dengan media tersebut proses belajar-mengajar di kelompok bermain Akan lebih hidup dan menyenangkan. Dengan

<sup>43</sup>*ibid*, hal. 13

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan media pembelajaran, anak didik akan termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar dan bermain sehingga anak didik terlibat langsung dalam proses belajar dan bermain. Pembelajaran pada anak usia dini.

Metode belajar yang diperatekkan sebatas pengenalan huruf dan mengejar yang ditulis pada papan tulis, hasilnya kurang optimal. Anak banyak tidak Fokus dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Karena itu, penulis ingin mempraktekkan perkembangan kognitif dalam hal ini mengenai huruf dengan media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah “Kotak alfabet”. Di harapkan dengan Menggunakan media ini maka anak-anak Akan termotivasi untuk lebih belajar dan bermain sehingga anak didik terlibat langsung dalam proses belajar sambil bermain.

#### B. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjabarkan dan memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoritis agar tidak terjadi kesalah pahaman dan sekaligus untuk memudahkan dalam penelitian. Selain itu, konsep operasional dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk dipahami, diukur, dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan yaitu media permainan kotak alfabet (variabel X) dan perkembangan kognitif (variabel Y).

1. Indikator Penggunaan alat permainan kotak alfabet (variabel X)



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Guru mempersiapkan media permainan yang akan digunakan.
- b. Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai
- c. Guru menjelaskan cara menggunakan media permainan kotak alfabet
- d. Guru mengacak media permainan kota alphabet kemudian anak mengambil satu buah kepingan huruf
- e. Guru mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf
- f. Guru menyebutkan huruf awalnya
- g. Guru melakukan Tanya jawab tentang huruf alphabet secara acak
- h. Guru melihat kelancaran dan kejelasan kognitif setelah melihat kartu huruf

Indikator perkembangan kognitif (variabel Y)

- a. Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik
- b. Anak mampu membaca dengan baik
- c. Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata
- d. Anak mampu mengucapkan kosa kata dan symbol-symbol huruf pada gambar
- e. Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda di gambar
- f. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- g. Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca

**Penelitian Relevan**

1. Putu Linda Asmara Dewi

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Linda Asmara Dewi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alphabet untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak

Kelompok B”. Fokus dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Penerapan metode bercakap-cakap berbantuan media kotak alphabet untuk Mengembangkan kemampuan berbahasa lisan anak kelompok B?, Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 orang anak, 14 anak perempuan dan 13 anak laki-laki TK kelompok B semester II tahun pelajaran 2013/2014. Data kemampuan berbahasa lisan dikumpulkan menggunakan metode non tes (wawancara/percakapan) dengan instrument lembar wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil dari siklus I dan siklus II. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan media kotak alphabet, teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan observasi dan wawancara, dan juga menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Perbedaan penelitian Putu Linda Asmara Dewi dengan penelitian ini terletak pada perkembangan bahasa sedangkan penelitian ini menggunakan perkembangan kognitif.<sup>44</sup>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>44</sup> Putu Linda Asmara Dewi, *Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alphabet untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B*. Skripsi Undiksha, Singaraja. 2014



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 2. Rita Jahiti Tanjung

Penelitian yang dilakukan oleh Rita Jahiti Tanjung tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang”. Fokus dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pemanfaatan media kartu huruf sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep huruf anak TK?, Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari 2 siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak kelas B-1 TK Negeri Pembina 1 Kota Sabang tahun ajaran 2015-2016. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan juga teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan observasi. Perbedaan penelitian dengan saya terletak pada pendekatan penelitiannya Pada penelitian Rita Jahiti Tanjung menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif.<sup>45</sup>

#### 3. Siti Khoniah

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoni’ah mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tahun 2016 dengan judul

<sup>45</sup>Rita Jahiti Tanjung. “Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang”. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Volume 3, Nomor 2, November 2018 P-ISSN: 2527-4287 - E-ISSN: 2527- 6794.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016”. Fokus dalam penelitian ini adalah: Apakah Penggunaan Media Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet dapat Mengembangkan Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016?, Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklusnya terdapat satu kali pertemuan dan setiap pertemuan terdapat empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan media kotak alfabet dan juga teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan observasi. Perbedaan penelitian Siti Khoni’ah dengan penelitian ini terletak pada pendekatannya pada penelitian siti khoni’ah menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.<sup>46</sup>

#### 4. Siska Destiani

Penelitian yang dilakukan oleh Siska destiani tahun 2016 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma

<sup>46</sup>Siti Khoni’ah, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016”. (Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2016)



*Lampung Barat*". Fokus dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif penelitian ini menggunakan dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif dan menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan observasi. Perbedaan penelitian Siska Destiani dengan penelitian ini terletak pada media permainannya pada penelitian Siska Destiani menggunakan Media Permainan Kartu Angka Bergambar sedangkan penelitian ini Menggunakan Media Permainan Kotak Alfabet.<sup>47</sup>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>47</sup> Siska Destiani, "penerapan media pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK citra darma". (skripsi lampung barat. 2018)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan variabel-variabel tersebut, yang bertujuan memberikan gambaran secara sistematis tentang keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu tentang pengaruh penggunaan media permainan kotak alfabet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media permainan kotak alfabet (X), dan variabel terikat adalah Perkembangan kognitif (Y).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*). Penelitian *eksperimen* adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, kondisi yang terkendalikan dimaksud adalah adanya hasil dari penelitian dikonversikan ke dalam angka-angka, untuk analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis statistik.<sup>48</sup>

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *Matching Pretest post-test Control Group Design*, yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap baik karena sudah memenuhi persyaratan yaitu kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*: Bandung: Alfabeta, 1990. Hal.72





Eksperimen pada penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dengan bentuk *Matching Pretest Post-test Control Group Design* dengan satu macam perlakuan.

Dalam *Matching Pretest dan Post-test Control Group Design* terdapat dua kelas yang dipilih secara langsung, kemudian diberi pre test untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelas *eksperimen* dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan pengembangan kognitif melalui permainan kotak alfabet, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode biasa. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi post test. Dan yang akan diteliti adalah apakah ada perubahan terhadap anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Ada tiga karakteristik penting dalam penelitian eksperimen, antara lain:<sup>49</sup>

a. Variabel bebas yang dimanipulasi

Manipulasi variabel adalah tindakan yang dilakukan oleh peneliti atas dasar pertimbangan ilmiah. Perlakuan tersebut dapat dipertanggung jawabkan secara terbuka untuk memperoleh perbedaan efek dalam variabel yang terkait.

b. Variabel lain yang berpengaruh dikontrol agar tetap konstan

<sup>49</sup>*ibid.* hal. 60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengontrol merupakan usaha peneliti untuk memindahkan pengaruh variabel lain yang mungkin dapat mempengaruhi variabel terkait. Dalam pelaksanaan eksperimen, group eksperimen dan group kontrol sebaiknya diatur secara intensif agar karakteristik keduanya mendekati sama.

c. Observasi langsung oleh peneliti

Tujuan dari kegiatan observasi dalam penelitian eksperimen adalah untuk melihat dan mencatat segala fenomena yang muncul yang menyebabkan adanya perbedaan diantara dua group.

Langkah-langkah dalam penelitian eksperimen pada dasarnya hampir sama dengan penelitian lainnya. Langkah-langkah dalam penelitian eksperimen yang perlu ditekankan adalah sebagai berikut:<sup>50</sup>

1. Adanya permasalahan yang signifikan untuk diteliti.
2. Pemilihan subjek yang cukup untuk dibagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Pembuatan atau pengembangan instrumen.
4. Pemilihan desain penelitian.
5. Eksekusi prosedur.
6. Melakukan analisis data.
7. Memformulasikan simpulan.

<sup>50</sup>Gay, *Educational Research Competencies for Analsis & Application*. 2<sup>n</sup>edition Ohio: A Bell & Howell Company.1976.Hal.201

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan Juni-Oktober 2022. Penelitian ini berlokasi di TK IT Almadinah Arafah.

**C. Populasi dan Sampel Penelitian**
**1. Populasi**

Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak di TK IT Almadinah Arafah, terdiri dari tiga kelas yaitu kelas asyifa, kelas shafa, dan kelas marwah. Kelas shafa sebagai kelas kontrol dan kelas asyifa sebagai kelas eksperimen yang berjumlah keseluruhan 32 orang. Dan jumlah anak keseluruhan di TK IT Almadinah Arafah adalah 56 anak, 32 adalah anak kelompok A, dan 24 adalah anak kelompok B.

Tabel III.1  
Data anak didik

No	Kelas	PR	LK	Total
1	A1	10	6	16
2	A2	6	10	16
3	B1	12	12	24
Jumlah		28	28	56

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bndung: Alfabeta, 2010,





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 2. Sampel

Sampel dalam sebuah penelitian dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data dapat dilihat akurat atau tidaknya tergantung dari sebuah sampel yang telah diperoleh dalam sebuah penelitian. Jadi sampel dapat diartikan populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.<sup>52</sup> Adapun teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*, dengan demikian sampel pada penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK IT Almadinah Arfah yang berjumlah 32 anak. Sampel penelitian ini adalah anak-anak dari kelas A1 dan A2. Alasannya karena penelitian melakukan observasi tercatat bahwasanya lebih dari separuh anak di kelas A1 dan A2 tidak mampu mengenal huruf dan juga dari pertimbangan serta izin dari guru untuk mengambil A1 dan A2 sebagai sampel penelitian.

Tabel III.2  
Kelas Sampel

No	Kelas	Jumlah	Posisi
1	Kelas A1	16	Kontrol
2	Kelas A2	16	Eksperimen

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan observasi dan dokumentasi.

<sup>52</sup>Nanang Martono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Sekunder* (Jakarta: PT Rajagfindo Persada),2010 Hal.66



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melihat pelaksanaan kegiatan dan melakukan pengamatan mengenai perkembangan kognitif melalui permainan kotak Alfabet pada lokasi penelitian yaitu TK IT Almadinah Arafah tepatnya pada kelas shafa yang menjadi kelas kontrol dan kelas asyifa yang menjadi kelas eksperimen.

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti melakukan pengambilan data berupa hasil pengamatan dari hasil belajar siswa.

Objek observasi yang biasa diamati meliputi permainan kotak alfabet, orang yang terlibat dalam situasi sosial, seperangkat kegiatan yang dilakukan, benda-benda yang terdapat pada kegiatan, perbuatan atau tindakan tertentu, rangkaian aktivitas yang dikerjakan, urutan kegiatan, dan tujuan yang ingin dicapai.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengabadikan serta merekam seluruh kegiatan yang sedang berlangsung di lokasi penelitian yaitu TK IT Almadinah Arafah, mengumpulkan data mengenai kegiatan yang akan dipraktekkan pada kelas shafa dan asyifa saat kegiatan pengembangan aspek perkembangan kognitif, serta mengumpulkan berbagai macam dokumen sekolah yang menjadi pendukung dari hasil penelitian.



Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu alat pengumpul data tentang subjek penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pedoman ini berupa daftar-daftar terkait data populasi, data siswa dan guru, foto pelaksanaan selama penelitian dan hasil pengamatan kegiatan selama pembelajaran.

#### E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis menggunakan metode statistik *uji-t* untuk melihat apakah ada pengaruh media permainan kotak alfabet terhadap aspek perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus *uji-t* digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan *mean*, sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  nilai rata-rata kelas kontrol

$\bar{X}_2$  nilai rata-rata kelas eksperimen

$s_1^2$  varian sampel kelas kontrol

$s_2^2$  varian sampel kelas eksperimen

$n_1$  jumlah responden kelas kontrol

$n_2$  jumlah responden kelas eksperimen

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penggunaan media permainan kotak alfabet dalam proses pembelajaran untuk melatih kecerdasan kognitif anak seperti berpikir, menulis, membaca. Demikian juga dengan kesimpulan yang ditemukan bahwa melalui media permainan kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar hal ini dibuktikan pada hasil penelitian yang menunjukkan data pretest dan posttest dengan menggunakan Uji t pada kelas eksperimen diperoleh  $t_{hitung}$  25,866 dengan Sig (2-tailed) 0,000 jadi nilai Sig < 0,05 berarti signifikan. Sedangkan pada kelas kontrol  $t_{hitung}$  10,310 dengan Sig (2-tailed) 0,000 Jadi nilai Sig < 0,05 berarti signifikan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan permainan kotak Alfabet dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini TK IT Almadinah Arfah.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

Diharapkan bagi siswa dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan bisa lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran alat permainan kotak alfabet



1. Bagi guru

Sebaiknya guru diharapkan menggunakan alat permainan kotak alfabet sebagai salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini.

2. Bagi Sekolah

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya sekolah dapat menyediakan dan memberikan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif kotak alfabet untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

4. Bagi penelitian yang akan datang

Apabila ada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama, di sarankan melakukan penelitian yang fokus yang berbeda, sebagai kelanjutan dari penelitian ini dengan lebih proporsional. Agar banyak yang kita ketahui tentang permainan untuk mengembangkan kognitif anak dengan media pembelajaran yang berbeda.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agus, Suryabrata. 1997. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Adri Efferi. 2009. *Materi Dan Pembelajaran Qur'an Hadist Mts-MA, STAIN Kudus*, Kudus
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana
- Asbullah Muslim. 2017. *Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Al-Mutha'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang.
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2005 *Psikologi Perkembangan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Evita sari. 2020. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alphabet untuk mengenal huruf pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi. Sriwijaya: Universitas Sriwijaya
- Fadillah. 2019. *bermain dan permainan anak usia dini*, Jakarta : Prenamedia
- Gay. 1976 "Educational Research Competencies for Analsis & Application. 2nd edition Ohio: A Bell & Howell Company"
- Heldanita. DKK. 2019. *Pengembangan alat permainan edukatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Khadijah. 2016 *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Mukhtar, Latif, dkk. 2014 *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Nurul Amelia, Khadijah, 2020 *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan praktik*, Jakarta: Kencana
- Otib Satibi Hidayat. 2014 *Metode Pengembangan Moral Dan Nilai – Nilai Agama*. Tangerang Selatan :Universitas Terbuka
- Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014

Putri Linda Asmara Dewi. *Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alfabeta untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B*. Skripsi Undiksha, Singaraja. 2014

Rita Jahiti Tanjung. *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang*. Jurnal Pendidikan Madrasah, Volume 3, Nomor 2, November 2018 P-ISSN: 2527-4287 - E-ISSN: 2527- 6794.

Rita kurnia, Guslinda. 2018. *media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jakad publishing

Seefeldt, Carol, Wasik Barbara A. 2006 *Pendidikan anak usia dini (alih bahasa plus nasar*. Jakarta: Indeks

Siti Aisyah. Dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka

Siti Khoni'ah. 2016 *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabeta pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Pakis Kecamatan Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Siti Partini Suardiman. 2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*. Yogyakarta: FIP UNY.

Siska Destiani. 2018 *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma*. Skripsi Lampung Barat.

Soeniarti dan Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Sulistyorini. 2009. *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, Yogyakarta

Sugiyono. 1990 *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta

Sujamto. 2015. *Perancangan Alat Peraga Alfabeta Sebagai Pengenalan Huruf Kepada Anak-Anak*. Skripsi Padang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zaman, B., Hernawan, H. A., & Eliyawati, C. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LAMPIRAN

1. Lampiran lembar observasi

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X

Observasi Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

No	Instrument	Skor nilai				Jumlah nilai
		1	2	3	4	
1	Guru mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan					
2	Guru mengkondisikan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai					
3	Guru menjelaskan cara menggunakan permainan kotak alfabet					
4	Guru menjelaskan permainan kotak alfabet, kemudian anak mengambil satu buah keping huruf					
5	Guru dan anak mengamati kepingan huruf, kemudian anak menyebutkan huruf					
6	Guru meminta anak menyebutkan huruf awalnya.					
7	Guru mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf .					
	Guru melakukan tanya jawab tentang huruf.					
	Guru mampu memanfaatkan kartu huruf untuk menambah pengetahuan huruf anak					
	Guru melihat kelancaran dan kejelasan kognitif setelah melihat kartu huruf.					
	Jumlah					
	Persentase					
	Kategori					

Observer

Indah anggraini

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y

Observasi Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kotak Alfabeta Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

No	Instrument
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.
2	Anak mampu mengeja dengan baik.
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.
4	Anak mampu mengucapkan kosakata yang tertera pada gambar.
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.

Observer

Indah anggraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI VARIABEL X

Observasi ke :  
 Nama :  
 Hari/tanggal :  
 Minggu ke :  
 Subtema :  
 Tema :

No	Instrument	Skor nilai				Jumlah nilai
		1	2	3	4	
	Guru mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan					
	Guru mengkondisikan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai					
	Guru menjelaskan cara menggunakan permainan kotak alfabet					
4	Guru menjelaskan permainan kotak alphabet, kemudian anak mengambil satu buah keeping huruf					
5	Guru dan anak mengamati kepingan huruf, kemudian anak menyebutkan huruf					
6	Guru meminta anak menyebutkan huruf awalnya.					
7	Guru mendampingi dan memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf .					
	Guru melakukan tanya jawab tentang huruf.					
	Guru mampu memanfaatkan kartu huruf untuk menambah pengetahuan huruf anak					
	Guru melihat kelancaran dan kejelasan kognitif setelah melihat kartu huruf.					
	Jumlah					
	Persentase					
	Kategori					

Observer  
Indah anggraini

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y (PRETEST)

Observasi ke :  
 Nama :  
 Hari/tanggal :  
 Minggu ke :  
 Subtema :  
 Tema :

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.				
2	Anak mampu mengeja dengan baik.				
3	Anak mampu merangkai huruf menjad sebuah kata.				
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.				
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.				
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.				
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf				
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.				

Observer

Indah anggraini

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y (POSTEST)

Observasi ke :  
 Nama :  
 Hari/tanggal :  
 Minggu ke :  
 Subtema :  
 Tema :

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.				
2	Anak mampu mengeja dengan baik.				
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.				
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.				
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.				
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.				
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf				
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.				

Observer

Indah anggraini

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(POSTEST)

Observasi ke : 1  
 Nama : AIFZELH  
 Hari/tanggal : KAMIS 106 OKTOBER 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : BUAH-BUAHAN  
 Tema : TUMBUHAN CIPTAAN

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.			✓	
2	Anak mampu mengeja dengan baik.		✓		
3	Anak mampu merangkai huruf menjad isebuah kata	✓			
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.	✓			
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar	✓			
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		✓		
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca	✓			

Observasi

Indah anggraini



UIN



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)**

Observasi ke **1**  
 Nama **RADISTY**  
 Hari/tanggal **KAMIS 10 OKTOBER 2022**  
 Minggu ke **18**  
 Subtema **BUAH-BUAHAN**  
 Tema **TUMBUHAN CIPTAAN**

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.		✓		
2	Anak mampu mengeja dengan baik.	✓			
3	Anak mampu merangkai huruf menjad isebuah kata.	✓			
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.	✓			
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar.	✓			
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	✓			
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca.	✓			

Obsevasi

Indah angraini







**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL X  
(POSTEST)

Observasi ke : 1  
 Nama : Humairoh  
 Hari/tanggal : Kamis 106 Oktober  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : Buah-buahan  
 Tema : tumbuhan Ciptaan

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.				✓
2	Anak mampu mengeja dengan baik.			✓	
3	Anak mampu merangkai huruf menjad i sebuah kata			✓	
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar			✓	
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar			✓	
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar			✓	
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf			✓	
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca.			✓	

Observasi

Indah anggraini







**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)

Observasi ke : 1  
 Nama : AZIZAH  
 Hari/tanggal : KAMIS 106 OKTOBER 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : BUAH - BUAHAN  
 Tema : TUMBUHAN CIPTAAN

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.	✓			
2	Anak mampu mengeja dengan baik.	✓			
3	Anak mampu merangkai huruf menjad isebuah kata.	✓			
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.		✓		
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar.		✓		
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar.	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		✓		
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca.	✓			

Obsevasi

Indah anggraini







LEMBAR OBSERVASI VARIABEL X  
(POSTEST)

Observasi ke : 1  
 Nama : Maysa  
 Hari/tanggal : Kamis / 06 Oktober 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : Buah - buahan  
 Tema : tumbuhan ciptaan

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.				✓
2	Anak mampu mengeja dengan baik.				✓
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.			✓	
4	Anak mampu mengucapkan kosakata yang tertera pada gambar.				✓
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.				✓
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.			✓	
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.			✓	
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.			✓	

Observasi

Indah Angraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(POSTEST)

Observasi ke **2**  
 Nama **Raja**  
 Hari/tanggal **KAMIS / 13 OKTOBER 2022**  
 Minggu ke **18**  
 Subtema **BUAH-BUAHAN**  
 Tema **TUMBUHAN Ciptaan**

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.		✓		
2	Anak mampu mengeja dengan baik.			✓	
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.		✓		
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.		✓		
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar.			✓	
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.		✓		
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.			✓	
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.			✓	

Observasi

Indah anggraini



UIN SUSKA RIAU





LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)

Observasi ke : 2  
 Nama : RATA  
 Hari/tanggal : KAMIS / 13 OKTOBER 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : BUAH-BUAHAN  
 Tema : TUMBUHAN CPTAAN

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.		✓		
2	Anak mampu mengeja dengan baik.		✓		
3	Anak mampu merangkai huruf menjad isebuah kata.	✓			
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.	✓			
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar.	✓			
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar.	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	✓			
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca.	✓			

Obsevasi

Indah angraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







LEMBAR OBSERVASI VARIABEL X  
(POSTEST)

Observasi ke : 2  
 Nama : galya  
 Hari/tanggal : Kamis / 13 Oktober 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : Buah-buahan  
 Tema : tumbuhan ciptaan

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik			✓	
2	Anak mampu mengeja dengan baik			✓	
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata				✓
4	Anak mampu mengucapkan kosakata yang tertera pada gambar			✓	
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar				✓
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar			✓	
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf			✓	
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca			✓	

Observasi

Indah anggraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)

Observasi ke 2  
 Nama ANAS  
 Hari/tanggal KAMIS 13 OKTOBER 2022  
 Minggu ke 18  
 Subtema BUAH-BUAHAN  
 Tema TUMBUHAN CIPTAAN

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.		✓		
2	Anak mampu mengeja dengan baik.		✓		
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.	✓			
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.		✓		
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.	✓			
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	✓			
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.	✓			

Obsevasi

Indah angraini







**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)**

Observasi ke : 2  
 Nama : AYUK  
 Hari/tanggal : KAMIS / 13 OKTOBER 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : BUATI- BUAHAN  
 Tema : TUMBUHAN CIPTAAN

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.	✓			
2	Anak mampu mengeja dengan baik.		✓		
3	Anak mampu merangkai huruf menjad isebuah kata.	✓			
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.	✓			
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar.		✓		
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar.		✓		
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		✓		
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca.		✓		

Obsevasi

Indah angraini







LEMBAR OBSERVASI VARIABEL X  
(POSTEST)

Observasi ke : 3  
 Nama : Menter  
 Hari/tanggal : Kamis / 20 Oktober 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : Buah - Buah  
 Tema : Tumbuhan Ciptaan

No	Instrument	DB	MB	DSH	DSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik				✓
2	Anak mampu mengeja dengan baik			✓	
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata			✓	
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar			✓	
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar			✓	
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar				✓
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf			✓	
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca			✓	

Observasi

Indah anggraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)

Observasi ke 3  
 Nama ZAFFRAM  
 Hari/tanggal KAMIS / 20 OKTOBER 2022  
 Minggu ke 18  
 Subtema BUAH - BUAHAN  
 Tema TUMBUHAN / GPTAAN

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.		✓		
2	Anak mampu mengeja dengan baik.		✓		
3	Anak mampu merangkai huruf menjad isebuah kata.		✓		
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.	✓			
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar.	✓			
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda Yang ada digambar.	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	✓			
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca.	✓			

Obsevasi

Indah anggraini







LEMBAR OBSERVASI VARIABEL X  
(POSTEST)

Observasi ke : 3  
 Nama : Fasya  
 Hari/tanggal : Kamis / 20 Oktober 2022  
 Minggu ke : 18  
 Subtema : Buah-buahan  
 Tema : Tumbuhan Ciptaan

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik.				✓
2	Anak mampu mengeja dengan baik.				✓
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.				✓
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar.			✓	
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.			✓	
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar.			✓	
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.			✓	
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.			✓	

Observasi

Indah anggraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(PRETEST)

Observasi ke : 3  
 Nama : RAMADHANI  
 Hari/tanggal : KAMIS / 20 OKTOBER 2022  
 Minggu ke : 10  
 Subtema : BUAH-BUAHAN  
 Tema : TUMBUHAN Ciptaan

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik	✓			
2	Anak mampu mengeja dengan baik		✓		
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata		✓		
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar	✓			
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada gambar.	✓			
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar	✓			
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	✓			
8	Anak mampu mengenal simbol huruf untuk persiapan membaca.	✓			

Obsevasi

Indah anggraini



UIN SUSKA RIAU



LEMBAR OBSERVASI VARIABEL Y  
(POSTEST)

Observasi ke 3  
 Nama Ronita  
 Hari/tanggal Kamis / 20 Oktober 2022  
 Minggu ke 18  
 Subtema BUAH - BUAHAN  
 Tema TUMBUHAN Ciptaan

No	Instrument	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal dan membedakan huruf dengan baik			✓	
2	Anak mampu mengeja dengan baik			✓	
3	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata		✓		
4	Anak mampu mengucapkan kosa kata yang tertera pada gambar			✓	
5	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang Dikenal pada gambar			✓	
6	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada digambar		✓		
7	Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		✓		
8	Anak mampu mengenal symbol huruf untuk persiapan membaca			✓	

Observasi  
  
 Indah Angraini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DATA PRETEST KELAS EKSPERIMEN PADA ANAK DI  
TK IT ALMADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG

No	Nama	Data pretest kelas eksperimen								X	X Max	%	Ket
		Indicator	1	2	3	4	5	6	7				
1	Adella	2	2	2	2	2	2	1	1	14	32	43,75	MB
2	Adibah	2	1	2	2	1	2	1	2	13	32	40,625	MB
3	Arif	2	2	2	2	2	2	2	1	15	32	46,875	MB
4	Arifah	2	2	1	1	1	1	1	1	10	32	31,25	BB
5	Arka	2	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28,125	BB
6	Aqila	2	2	1	2	1	1	1	1	12	32	37,5	BB
7	Bayu	2	2	2	2	1	1	1	2	14	32	43,75	MB
8	Chico	2	2	2	2	2	2	2	1	15	32	45,875	MB
9	Faiz	2	2	1	2	1	1	1	1	11	32	34,375	BB
10	Fasya	2	2	2	2	1	1	1	1	13	32	40,625	MB
11	Gayna	2	2	2	2	2	1	2	2	15	32	46,875	MB
12	Humairoh	2	2	1	2	1	1	2	1	12	32	37,5	BB
13	Maysa	2	2	2	2	1	1	1	1	12	32	37,5	BB
14	Mentari	2	2	1	2	1	2	1	1	12	32	37,5	BB
15	Alqiansyah	2	2	2	1	2	2	1	2	14	32	43,75	MB
16	Arkana	2	2	2	2	2	1	1	1	14	32	43,75	MB
	Jumlah	32	30	26	29	24	24	20	20	205		640,625	
	Skor Ideal	64	64	64	64	64	64	64	64				
	%	50	46,875	40,625	45,3125	37,5	37,5	31,25	31,25				
	Kriteria	MB	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB				
	Rata - Rata											40,039	BB

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

© Copyright © 2019 by UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DATA PRETEST KELAS KONTROL PADA ANAK DI  
TK IT ALMADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG

No	Nama	Data pretest kelas control								X	X Max	%	Ket		
		Indicator	1	2	3	4	5	6	7					8	
1	Alfathih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	28,125	BB
2	Raja	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	25	BB
3	Qonita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	25	BB
4	Radisy	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	28,125	BB
5	Rafifa	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	31,25	BB
6	Ramadhani	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	32	31,25	BB
7	Zahwa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	28,125	BB
8	Afifah	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	32	34,375	BB
9	Agam	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	32	40,625	MB
10	Algis	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	32	40,625	MB
11	Zaifram	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	32	34,375	BB
12	Anas	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	32	34,375	BB
13	Arifi	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	32	34,375	BB
14	Ayuky	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	32	40,625	MB
15	Azirah	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	32	34,375	BB
16	Ibnu	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	32	31,25	BB
	Jumlah	25	22	19	21	20	20	20	20	20	20	20	167	521,875	
	Skor Ideal	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64			
	%	39,0625	34,375	29,6875	32,8125	31,25	31,25	31,25	31,25	31,25	31,25	31,25			
	Kriteria	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB			
	Rata-rata													32,617	BB

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

© Copyright of UIN Suska Riau Syarif Kasim

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DATA POSTEST KELAS EKSPERIMEN PADA ANAK DI  
TK IT ALMADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG

No	Nama	Data posttest kelas eksperimen								X	X Max	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adella	4	4	3	3	3	3	3	3	26	32	81,25	BSB
2	Adibah	4	4	3	3	3	3	3	3	26	32	81,25	BSB
3	Arif	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75	BSH
4	Artah	3	4	3	4	3	4	3	3	27	32	84,375	BSB
5	Arka	3	3	3	4	3	3	3	3	26	32	81,25	BSB
6	Aqla	4	3	3	3	3	3	3	3	25	32	78,125	BSB
7	Bayu	4	4	3	3	4	3	3	3	27	32	84,375	BSB
8	Chico	4	4	3	3	4	3	3	3	27	32	84,375	BSB
9	Faiz	4	4	3	3	3	3	3	3	26	32	81,25	BSB
10	Fasya	4	4	4	3	3	3	3	3	27	32	84,375	BSB
11	Gayna	3	3	4	3	4	3	3	3	25	32	78,125	BSB
12	Humairoh	4	3	3	3	3	3	3	3	28	32	87,5	BSB
13	Maysa	4	4	3	4	4	3	3	3	26	32	81,5	BSB
14	Mentari	4	3	3	3	3	4	3	3	26	32	81,5	BSB
15	Alqiansyah	4	4	4	4	4	3	3	3	29	32	90,625	BSB
16	Arkana	4	4	4	4	3	4	3	4	30	32	93,75	BSB
	Jumlah	60	58	52	53	54	51	48	50	426		1250,81	
	Skor Ideal	64	64	64	64	64	64	64	64				
	%	93,75	90,625	81,25	82,8125	84,375	79,6875	75	78,125				
	Kriteria	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				
	Rata-rata											83,2031	BSB

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

© Copyright of UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DATA POSTEST KELAS KONTROL PADA ANAK DI  
TK IT ALMADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG

No	Nama	Data postest kelas control								X	X Max	%	Ket
		Indicator											
1	Alfanth	1	2	3	4	5	6	7	8				
2	Raja	3	2	1	1	1	1	2	1	12	32	37,5	BB
3	Qonita	3	3	2	2	3	2	3	3	20	32	62,5	BSH
4	Radisly	3	2	2	3	3	2	2	2	21	32	65,625	BSH
5	Rafia	2	2	2	2	2	2	2	2	17	32	53,125	MB
6	Ramadhani	3	3	1	1	1	2	3	1	12	32	37,5	BB
7	Zahwa	3	2	2	2	2	2	2	2	20	32	62,5	BSH
8	Afiyah	3	2	2	3	2	3	2	2	18	32	56,25	BSH
9	Agam	2	2	2	2	2	2	2	2	20	32	62,5	BSH
10	Algis	2	3	3	2	3	2	2	2	19	32	59,375	BSH
11	Zaftrani	3	3	2	2	3	2	3	2	20	32	62,5	BSH
12	Anas	3	2	2	2	2	2	3	2	18	32	56,25	BSH
13	Arafi	2	2	2	3	2	2	3	2	19	32	59,375	BSH
14	Ayuky	3	3	2	2	2	2	3	2	19	32	59,375	BSH
15	Azizah	3	2	2	2	3	2	3	2	19	32	59,375	BSH
16	Ibnu	3	2	2	2	2	3	3	2	19	32	59,375	BSH
	Jumlah	43	39	33	33	42	34	39	33	290		906,25	
	Skor Ideal	64	64	64	64	64	64	64	64				
	%	67,1875	60,9375	51,5625	51,5625	65,625	53,125	60,9375	51,5625				
	Kriteria	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB				
	Rata-rata											57,8125	BB

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.






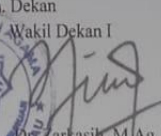
2. Lampiran surat perpanjangan SK pembimbing

© Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU <b>FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> كلية التربية والتعليم <b>FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING</b> <small>Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647          Fax: (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id; E-mail: aftak_uinsuska@yahoo.co.id</small>
Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8355/2023 Sifat : Biasa Lamp. : - Hal : <b>Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)</b>	Pekanbaru, 23 Mei 2023
<p style="text-align: center;">Kepada Yth. Nurhayati, M.Pd</p> <p style="text-align: center;">Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru</p> <p style="text-align: center;"><i>Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarokatuh</i>          Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :</p> <p style="text-align: center;">Nama : INDAH ANGGRAINI          NIM : 11710923839          Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini          Judul : Pengaruh penggunaan media permainan kotak alfabet dalam meninggalkan kemampuan kognitif anak di tk it almadinah arfah kecamatan tapung kabupaten kampar          Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini</p> <p style="text-align: center;">Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Wassalam          an, Dekan          Wakil Dekan I            Ds. Zarkasih, M.Ag.          NIP. 19721017 199703 1 004</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: left;">Tembusan : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</p>	

IAU




- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Lampiran izin melakukan prariset

© Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



**UIN SUSKA RIAU**

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28283 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax. (0781) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/7994/2023 Pekanbaru, 16 Mei 2023  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : -  
 Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada  
 Yth. Kepala Sekolah  
 Tk It Almadinah Arfah  
 Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar  
 Di  
 Tempat


*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

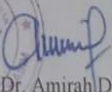
Nama : **Indah Anggraini**  
 NIM : 11710923839  
 Semester/Tahun : XI (Sebelas)/ 2023  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



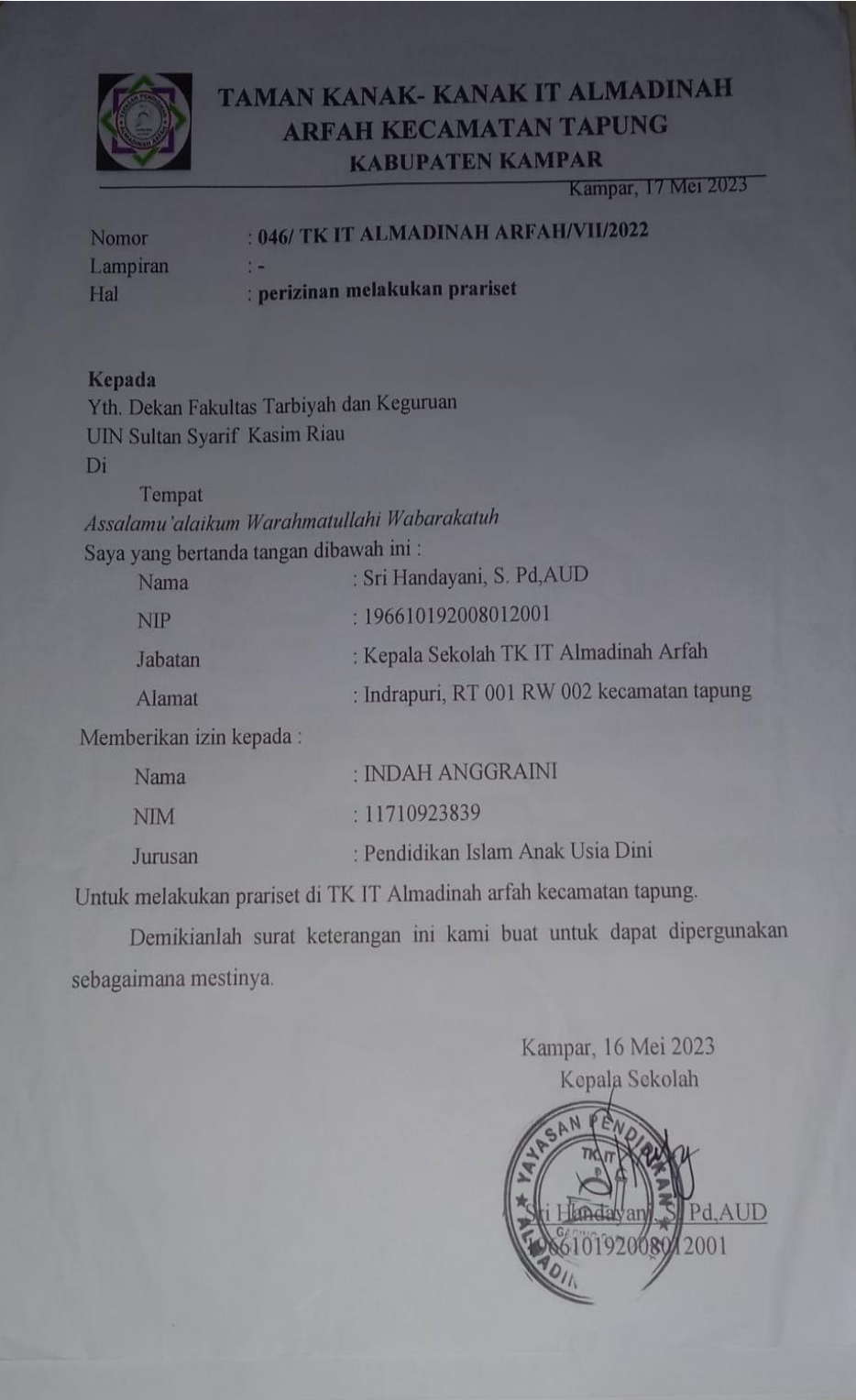
a.n. Dekan  
 Wakil Dekan III  
  
 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
 NIP. 19751115 200312 2 001



4. Lampiran balasan surat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







5. Lampiran izin melakukan riset

© Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**UIN SUSKA RIAU**

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ettak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8403/2023	Pekanbaru, 24 Mei 2023 M
Sifat : Biasa	
Lamp. : 1 (Satu) Proposal	
Hal : <b>Mohon Izin Melakukan Riset</b>	

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru


*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: <b>Indah Angraini</b>
NIM	: 11710923839
Semester/Tahun	: XI (Sebelas)/ 2023
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh penggunaan media permainan kotak alfabet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini TK IT Almadinah Arfah kecamatan Tapung Kabupaten Kampar  
 Lokasi Penelitian : TK IT Almadinah Arfah Kecamatan Tapung  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (23 Mei 2023 s.d 23 Agustus 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Rektor  
 Dekan

**Dr. H. Kadar, M.Ag.**  
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Suska Riau




6. Lampiran surat dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu

© Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Krmp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 P E K A N B A R U  
 Email : dpmpstp@riau.go.id

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/56643  
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8403/2023 Tanggal 24 Mei 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:


1. Nama	INDAH ANGGRAINI
2. NIM / KTP	117109238390
3. Program Studi	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
4. Jenjang	S1
5. Alamat	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK ALFABET DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI TK IT AL MADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR
7. Lokasi Penelitian	TK IT AL MADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 25 Mei 2023



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 PROVINSI RIAU**

**Tembusan :**  
 Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar  
 Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



7. Lampiran surat rekomendasi badan kesatuan bangsa dan politik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146  
**BANGKINANG** Kode Pos : 28412

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 071/BKBP/2023/327

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor : 503/DPMPTS/NON IZIN-RISET/56643 Tanggal 25 Mei 2023, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada :

1. Nama	: <b>INDAH ANGGRAINI</b>
2. NIM	: 11710923839
3. Universitas	: UIN SUSKA RIAU
4. Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
5. Jenjang	: S1
6. Alamat	: PEKANBARU
7. Judul Penelitian	: <b>PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK ALFABET DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI TK IT AL MADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR</b>
8. Lokasi	: TK IT AL MADINAH ARAFAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pras riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang  
pada tanggal 26 Mei 2023

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**  
Kepala Bidang ideologi, wawasan kebangsaan  
dan karakter Bangsa

  
**ONNITA, SE**  
Pembina ( IV/a)  
NIP. 19661009 198803 2 003



Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Pimpinan TK IT Al Madinah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.





Lampiran 8

HAK CIPTA UNIVERSITAS SULTAN SYARIF KASIM RIAU

Islamic University of Sultan Syarif Kasim

RENCANA PELAKSANAAN PROGRAM HARIAN (RPPH)

TK IT ALMADINAH ARFAH

KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Sem/ Bulan/ Mg. Ke	: I/ oktober/18
Hari/ Tanggal	: Senin/ 3 Oktober 2022
Kelompok Usia/ Kelas	: 4-5 tahun/ B
Tema/ Sub Tema	: Tumbuhan Ciptaan Allah/ Buah-Buahan
Waktu	: 7.30 – 12.00 WIB
Materi/ Tujuan	: Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) Menghafal surat Al-Asr (NAM) Menulis apel (Bahasa) Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa) Menyebutkan macam-macam buah-buahan (Kognitif) Mewarnai gambar apel (Fisik-Motorik) Berani tampil didepan (Sosem)
Alat dan Bahan	: 1. Media Gambar 2. Kertas HVS 3. Pensil 4. Lem Kertas
Proses Kegiatan	: A. Pembukaan (± 30 menit) 1. Berdo'a sebelum belajar 2. Tepuk dan lagu pembuka 3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema buah-buahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Mengajak anak untuk memperhatikan media gambar buah-buahan
  5. Berdiskusi tentang buah-buahan sesuai media gambar
  6. Menegal kegiatan dan aturan yang digunakan
- B. Inti (± 60 menit)
1. Anak mengamati
    - Alat dan bahan pembelajaran
  2. Anak menanya
    - Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  3. Anak mengumpulkan informasi
    - Melalui proses tanya jawab
  4. Anak menalar
    - Anak mengekspresikan pengalaman dan gagasannya saat kegiatan tanya jawab
  5. Anak mengkomunikasikan
    - Menulis apel
    - Mewarnai gambar apel
- Recalling
1. Merapikan media pembelajaran
  2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan pembelajaran
  3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
  4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
  5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- C. Istirahat (± 30 menit)
1. Bermain di halaman sekolah
  2. Makan bersama
- D. Penutup
1. Menanyakan perasaan selama hari ini
  2. Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
  3. Bercerita pendek yang berisi pesan
  4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
  5. Berdoa setelah belajar

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	1.1, 1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
Fisik Motorik	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
Sosem	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
Bahasa	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.

Kampar, 3 Oktober 2022

Mengetahui,

Observer/ guru kelas

Siti Aisah, S. Pd

Peneliti

Indah Anggraini

Kepala Sekolah



Sri Handayani S. Pd, MUD

NIP.196610192008012001





**RENCANA PELAKSANAAN PROGRAM HARIAN (RPPH)**  
**TK IT ALMADINAH ARFAH**  
**KACAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

Sem/ Bulan/ Mg. Ke : I/ Oktober/18

Hari/ Tanggal : Selasa / 4 Oktober 2022

Kelompok Usia/ Kelas : 4-5 tahun/ B

Tema/ Sub Tema : Tumbuhan Ciptaan Allah/ Buah-Buahan

Waktu : 7.30 – 12.00 WIB

Materi/ Tujuan : Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)

Menghitung jumlah pisang (Bahasa)

Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa)

Menyebutkan bagian-bagian tanaman buah pisang (Kognitif)

Kolase pisang (Fisik-Motorik)

Tidak mudah mengeluh (Sosem)

Alat dan Bahan :

1. Media Gambar
2. Kertas HVS
3. Pensil
4. Lem Kertas

Proses Kegiatan :

F. Pembukaan (± 30 menit)

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Tepuk dan lagu pembuka
3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema buah-buahan
4. Mengajak anak untuk memperhatikan media gambar buah-buahan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





5. Berdiskusi tentang buah-buahan sesuai media gambar
  6. Mengetahui kegiatan dan aturan yang digunakan
- G. Inti (± 60 menit)
1. Anak mengamati
    - Alat dan bahan pembelajaran
  2. Anak menanya
    - Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
  3. Anak mengumpulkan informasi
    - Melalui proses tanya jawab
  4. Anak menalar
    - Anak mengekspresikan pengalaman dan gagasannya saat kegiatan tanya jawab
  5. Anak mengkomunikasikan
    - Menghitung jumlah pisang
    - Kolase pisang
- Recalling
1. Merapikan media pembelajaran
  2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan pembelajaran
  3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
  4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
  5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- H. Istirahat (± 30 menit)
1. Bermain di halaman sekolah
  2. Makan bersama
- I. Penutup
1. Menanyakan perasaan selama hari ini
  2. Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
  3. Bercerita pendek yang berisi pesan
  4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
  5. Berdoa setelah belajar
- J. Rencana Penilaian

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	3.1, 4.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.
Fisik Motorik	3.3, 4.3	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan perilaku akhlak mulia. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
Kognitif	3.5	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif.
Sosem	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.

Kampar, 4 Oktober 2022

Mengetahui,

Observer/ guru kelas

Siti Aisah, S. Pd

Peneliti

Indah Anggraini

Kepala Sekolah



Sri Handayani S. Pd, ALD

NIP.196610192008012001







**RENCANA PELAKSANAAN PROGRAM HARIAN (RPPH)**

**TK IT ALMADINAH ARFAH**

**KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

Sem/ Bulan/ Mg. Ke	: 1/ oktober/18
Hari/ Tanggal	: Rabu / 5 Oktober 2022
Kelompok Usia/ Kelas	: 4-5 tahun/ B
Tema/ Sub Tema	: Tumbuhan Ciptaan Allah/ Buah-Buahan
Waktu	: 7.30 – 12.00 WIB
Materi/ Tujuan	: Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)  Membaca Alhamdulillah (Bahasa)  Melaksanakan perintah sesuai dengan yang disampaikan (Bahasa)  Menyebutkan manfaat buah jeruk (Kognitif)  Menggambar buah jeruk (Fisik-Motorik)  Merapikan kembali peralatannya (Sosem)
Alat dan Bahan	:  1. Media Gambar 2. Kertas HVS 3. Pensil 4. Lem Kertas
Proses Kegiatan	:  K. Pembukaan (± 30 menit) 1. Berdo'a sebelum belajar 2. Tepuk dan lagu pembuka 3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema buah-buahan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Mengajak anak untuk memperhatikan media gambar buah-buahan
5. Berdiskusi tentang buah-buahan sesuai media gambar
6. Mengetahui kegiatan dan aturan yang digunakan

#### L. Inti (± 60 menit)

1. Anak mengamati
  - Alat dan bahan pembelajaran
2. Anak menanya
  - Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
3. Anak mengumpulkan informasi
  - Melalui proses tanya jawab
4. Anak menalar
  - Anak mengekspresikan pengalaman dan gagasannya saat kegiatan tanya jawab
5. Anak mengkomunikasikan
  - Mengurutkan gambar buah jeruk dari yang terkecil
  - Menggambar buah jeruk

#### Recalling

1. Merapikan media pembelajaran
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan pembelajaran
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### M. Istirahat (± 30 menit)

1. Bermain di halaman sekolah
2. Makan bersama

#### N. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar







**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**A. Rencana Penilaian**

**1. Indikator Penilaian**

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.
Fisik Motorik	3.3	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
Kognitif	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
Bahasa	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif
Sosem	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
Seni	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Kampar, 5 Oktober 2022

Mengetahui,

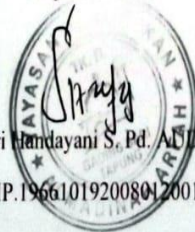
Observer/ guru kelas

Siti Aisah, S. Pd

Peneliti

Indah Anggraini

Kepala Sekolah



Sri Handayani S. Pd, NIP. 196610192008042001





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RENCANA PELAKSANAAN PROGRAM HARIAN (RPPH)**

**TK IT ALMADINAH ARFAH**

**KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

Sem/ Bulan/ Mg. Ke	: 1/ oktober/18
Hari/ Tanggal	: Kamis / 6 Oktober 2022
Kelompok Usia/ Kelas	: 4-5 tahun/ B
Tema/ Sub Tema	: Tumbuhan Ciptaan Allah/ Buah-Buahan
Waktu	: 7.30 – 12.00 WIB
Materi/ Tujuan	: Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) Mendengarkan hadis jangan marah (NAM) Mengulang kalimat kompleks (Bahasa) Menyebutkan cara menanam buah durian (Kognitif) Mencocokkan gambar dan angka (Kognitif) Mengarsir gambar durian (Fisik-Motorik) Memuji hasil karya teman (Sosem)
Alat dan Bahan	: 1. Media Gambar 2. Kertas HVS 3. Pensil 4. Lem Kertas
Proses Kegiatan	: A. Pembukaan (± 30 menit) 1. Berdo'a sebelum belajar 2. Tepuk dan lagu pembuka 3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema buah-buahan



UIN  
SUSKA  
RIAU



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Mengajak anak untuk memperhatikan media gambar buah-buahan
5. Berdiskusi tentang buah-buahan sesuai media gambar
6. Mengetahui kegiatan dan aturan yang digunakan

#### A. Inti (± 60 menit)

1. Anak mengamati
  - Alat dan bahan pembelajaran
2. Anak menanya
  - Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
3. Anak mengumpulkan informasi
  - Melalui proses tanya jawab
4. Anak menalar
  - Anak mengekspresikan pengalaman dan gagasannya saat kegiatan permainan
5. Anak mengkomunikasikan
  - Mengarsir gambar durian
  - Mencocokkan gambar dan angka

#### Recalling

1. Merapikan media pembelajaran
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan pembelajaran
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### B. Istirahat (± 30 menit)

1. Bermain di halaman sekolah
2. Makan bersama

#### C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	3.2	Mengetahui cara hidup sehat.
Fisik Motorik	3.4	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya.
Kognitif	3.8	Mengenal lingkungan alam
Bahasa	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif.
Sosem	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.

Kampar, 6 Oktober 2022

Mengetahui,

Observer/ guru kelas

Siti Aisah, S. Pd

Peneliti

Indah Anggraini



Sri Mahdayani S. Pd., MUD  
NIP.196610192008012001





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lampiran 9

## DOKUMENTASI



Guru menjelaskan huruf- huruf ke pada anak- anak



Anak – anak disuruh untuk menyusun beberapa kata biar menjadi sebuah kalimat



Anak disuruh menyusun huruf – huruf yang ada di kotak biar menjadi sebuah kata kalimat



Anak di suruh mengambil sebuah kepingan huruf yang di perintah oleh guru

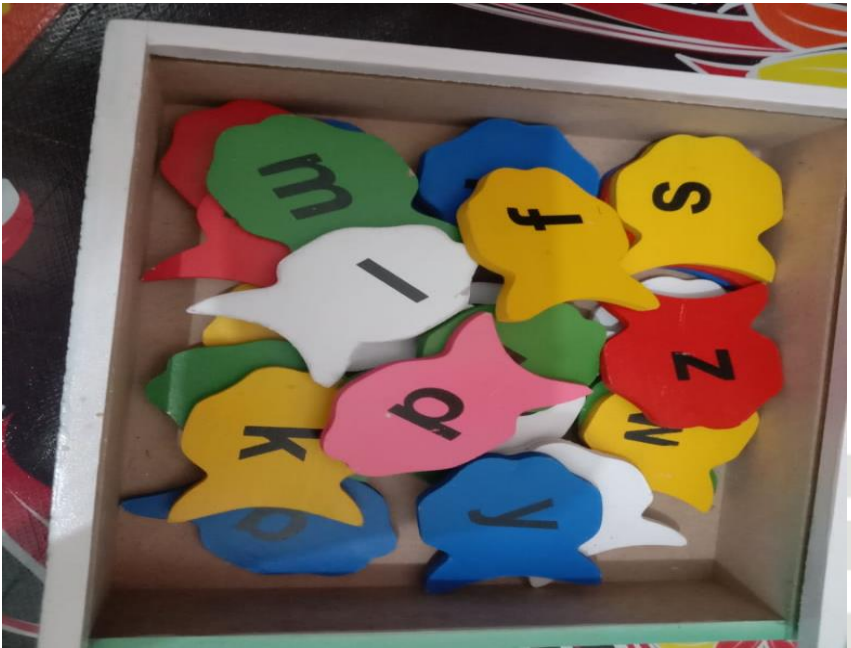
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar permainan kotak alfabet



Gambar proses belajar  
Guru menjelaskan tentang huruf dan cara bermain



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**INDAH ANGGRAINI** lahir di dalu-dalu (Rokan Hulu), 07 Maret 1999 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Maksum dan Rukmini. Yang bertempat tinggal di Kelurahan Tambusai Tengah Kecamatan Tambusai Kabupaten Rokan Hulu. Jenjang pendidikan peneliti, Taman Kanak-Kanak (TK) Drama Wanita (2004-2005). Sekolah Dasar Negeri (SDN) 001 Kecamatan Tambusai Kabupaten Rokan Hulu (2006-2011). Sekolah menengah pertama (SMP/MTS) SMPN 3 Kecamatan Tambusai Kabupaten Rokan Hulu (2012-2014). Sekolah menengah atas (SMA/MA) SMAN 1 Kecamatan Tambusai Kabupaten Rokan Hulu (2015-2017). Selanjutnya tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, di terima pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pada jalur mandiri. Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan peneliti melaksanakan kuliah kerja nyata (KKY) di Kelurahan Tambusai Tengah Kecamatan Tambusai Kabupaten Rokan Hulu pada bulan Agustus 2020 kemudian melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di TK Al Muttaqin dari bulan Oktober-Desember tahun 2020.