



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.

**PENGARUH PENGGUNAAN *PLATFORM EDUCAPLAY* TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QUR'AN
AL-KHAIRIAH KECAMATAN TAMBANG
KABUPATEN KAMPAR**

SKRIPSI



OLEH

ATHIYATUN NADHRAH

NIM. 12010925729

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2024 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 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.

**PENGARUH PENGGUNAAN *PLATFORM EDUCAPLAY* TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QUR'AN
AL-KHAIRIAH KECAMATAN TAMBANG
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

ATHIYATUN NADHRAH

NIM. 12010925729

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2024 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 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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* yang ditulis oleh Athiyatun Nadhrah, NIM. 12010925729 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 26 Dzulqaidah 1445 H
4 Juni 2024 M

Menyetujui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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

Pembimbing

Heldanita, M.Pd.
NIP. 199307052019082001



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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Platform Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang ditulis oleh Athiyatun Nadhrah NIM. 12010925729 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 19 Dzulhijjah 1445 H/26 Juni 2024 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 19 Dzulhijjah 1445 H
26 Juni 2024 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II



Nurkarnelia Mukhtar AH, M.Pd.

Penguji III



Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Penguji IV



Fatimah Depi Susanti Harahap, S.Pd., MA.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

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



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Athiyatun Nadhrah
NIM : 12010925729
Tempat/Tgl. Lahir : Stabat, 27 Oktober 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Platform Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 3 Juli 2024

Saya membuat pernyataan



METERAL TEMPEL
EALX04152334

Athiyatun Nadhrah
NIM. 12010925729

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.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'aalamiin. Bersyukur kepada Allah SWT yang telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya, pedoman kita Al-Qur'an yang mulia, dan agama kita adalah agama yang baik, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang mengizinkan skripsi ini terselesaikan. Sholawat serta salam kita hadiahkan kepada junjungan Nabi besar kita yang diberi gelar penutup para Nabi yaitu Rasulullah saw yang telah mengantarkan umatnya dari zaman jahiliyah hingga pada dunia ilmu pengetahuan yang dirasakan saat ini. Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”** adalah hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penyusunan skripsi ini telah mendapat banyak dorongan, bimbingan dan dukungan semangat dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih yang teramat sangat kepada kedua orang tua yaitu Abi Hazairin, S.P., dan Ummi Jamatul Khairiah, S.Ag., yang selalu melangitkan doa-doanya, menasehati, mendukung serta memberikan kasih sayang yang tulus atas segala ikhtiar yang peneliti lakukan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc, Ph.D., selaku Wakil Rektor III., beserta seluruh staff.



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.

2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Ibu Prof Dr. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.
3. Ibu Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Ibu Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staff.
4. Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag., selaku Penasehat Akademik.
5. Ibu Heldanita, M.Pd., selaku pembimbing skripsi.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Ibu Jamatul Khairiah, S.Ag., selaku Kepala Sekolah beserta Ibu Nina Handayani RKT, S.Pd., dan Ibu Rani Mega Putri, S.Pd., selaku guru di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah beserta seluruh staff.
8. Seluruh keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus angkatan 2020 (kelas B).
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya, yang telah memberikan doa, semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan mendapat keridhan dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT kepada semua pihak yang telah berjasa dalam membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikannya dengan baik. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang bersifat membangun diharapkan untuk penyempurnaan karya ini dan memberikan manfaat bagi semua yang membacanya. *Aamiin yaa Rabbal 'aalamiin.*

Pekanbaru, 10 Juni 2024
Peneliti

Athiyatun Nadhrah
NIM. 12010925729

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.

PERSEMBAHAN

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

وَأَفْوِضْ أَمْرِي إِلَى اللَّهِ ۗ

Aku menyerahkan urusanku kepada Allah

(Q.S. Ghafir: 44)

Bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, nikmat sehat, rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan amanah ini dengan mengucapkan Alhamdulillah. Bershawat kepada Rasulullah ﷺ.

Dengan rasa syukur yang amat dalam penulis persembahkan tulisan ini kepada semua orang yang penulis sayangi. Terkhusus penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang sangat saya cintai Abi Hazairin, S.P. dan Ummi Jamatul Khairiah, S.Ag., yang telah memberikan kasih sayang, selalu mendoakan, mendukung, menasehati, dan selalu mbersamai setiap langkahku, yang mana Ridho Allah terletak pada Ridho keduanya, tak mampu kumembalas semua jasa-jasamu, orang yang paling berharga dihidupku, hanya Allah lah yang bisa membalasnya dan semoga diberikan sebaik-baiknya balasan yaitu berkumpul kembali di syurga-Nya, aamiin. Kakakku Niswatu Khairin Pane, S.Farm. dan seluruh keluarga besar yang sudah mendukung dan mendoakan.

Teman-teman seperjuangan PIAUD angkatan 2020, terimakasih atas kebersamaanya, semangatnya, motivasinya, juga telah memberikan kesan baik dan membuat sepenggal cerita dari awal masuk jenjang kuliah hingga akhir dari kuliah ini, penulis berharap dengan selesainya tulisan ini tidak membuat pertemanan kita ikut selesai.

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.

ABSTRAK

Athiyatun Nadhrah (2024): Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

Penelitian bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan pada penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen desain *one group pretest posttest*. Subjek penelitian adalah guru dan anak usia dini di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah. Seluruh populasi menjadi sampel penelitian yang berjumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan SPSS Ver. 26 dengan uji *Paired Sampel t-test*. Hasil penelitian terdapat temuan berupa: 1) *Platform Educaplay* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran; 2) Anak merasa sangat senang dalam menerima pembelajaran; 3) Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri; 4) Anak menjadi lebih semangat, rajin, dan mudah memahami pembelajaran; 5) Anak memperhatikan guru menjelaskan; 6) Anak belajar mengoperasikan laptop; 7) Guru kesulitan dalam membuat materi pembelajaran sebab masih beradaptasi dengan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah sebesar 80,2% termasuk kategori tinggi dengan rumus gain ternormalisasi. Hasil uji t statistik nilai sig. $0,000 < 0,05$ dengan $t_{hitung} -11,387 < t_{tabel} -1,812$. Maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima sehingga ada pengaruh pada penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Platform Educaplay, Anak Usia Dini*


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.

ABSTRACT

Athiyatun Nadhrah (2024): The Effect of Using Educaplay Platform toward Student Learning Interest at Islamic Kindergarten of Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah, Tambang District, Kampar Regency

This research aimed at finding out whether there was or not a significant effect of using Educaplay platform toward student learning interest at Islamic Kindergarten of Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah, Tambang District, Kampar Regency. It was quantitative research with experiment method and one group pretest posttest design. The subjects of this research were teachers and early childhood students at Islamic Kindergarten of Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah. The entire population was the research sample totaling 12 children. Observation, and documentation were the techniques of collecting data. SPSS 26 was used to analyze data with Paired sample t-test. Based on the research findings, 1) Educaplay platform could be used as a learning medium; 2) children felt very happy in receiving learning; 3) children were able to complete tasks independently; 4) children became more enthusiastic, diligent, and easier to understand learning; 5) children paid attention to the teacher explaining; 6) children learnt to operate a laptop; and 7) teachers had difficulty creating learning materials because they were still adapting to technology. The research findings showed that there was an increase of student learning interest at Islamic Kindergarten of Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah 80.2%, and it was on high category with Normalized Gain formula. The results of statistical t-test showed that the score of sig. 0.000 was lower than 0.05 and $t_{\text{observed}} -11.387$ was lower than $t_{\text{table}} -1.812$. So, Null hypothesis was rejected and Alternative hypothesis was accepted, so there was an affected of using Educaplay platform toward student learning interest at Islamic Kindergarten of Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah.

Keywords: Learning Interest, Educaplay Platform, Early Childhood



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
مُلخَص	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. <i>Platform Educaplay</i>	9
B. Minat Belajar	28
C. Penelitian Relevan	33
D. Konsep Operasional	35
E. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Penelitian	39
C. Subjek dan Objek	39
D. Populasi dan Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Hasil Penelitian	47
C. Analisis Data	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP.....	80
A. KESIMPULAN	80
B. SARAN	80
DAFTAR KEPUSTAKAAN	81
LAMPIRAN.....	85
BIOGRAFI PENULIS	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Data Populasi Anak RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah.....	39
Tabel 2	Data Raudhatul Athfal Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Tahun 2024.....	43
Tabel 3	Daftar Sarana Prasarana di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Tahun 2024.....	45
Tabel 4	Data Tenaga Pendidik RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Tahun 2024.....	46
Tabel 5	Jumlah Sampel Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 6	Hasil Observasi Guru saat <i>Pretest</i>	48
Tabel 7	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat Pretest pada Kelas Eksperimen.....	48
Tabel 8	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 9	Gambaran Umum Penggunaan Platform Educaplay di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Pertama Berdasarkan Hasil Observasi Guru.....	51
Tabel 10	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Pertama.....	51
Tabel 11	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Pertama.....	52
Tabel 12	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Kedua.....	54
Tabel 13	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Kedua.....	55
Tabel 14	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Ketiga.....	56
Tabel 15	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Ketiga.....	56
Tabel 16	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Keempat.....	58
Tabel 17	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Keempat.....	59
Tabel 18	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Kelima.....	60
Tabel 19	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Kelima.....	60
Tabel 20	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Keenam.....	62
Tabel 21	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Keenam.....	62
Tabel 22	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi <i>Treatment</i> Ketujuh.....	64

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.

Tabel 23	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi Treatment Ketujuh.....	64
Tabel 24	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi Treatment Kedelapan.....	65
Tabel 25	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat diberi Treatment Kedelapan.....	66
Tabel 26	Hasil Observasi Guru saat <i>Posttest</i>	67
Tabel 27	Gambaran Umum Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah saat Posttest pada Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 28	Persentase Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Sesudah Perlakuan (Posttest) Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 29	Rekapitulasi Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan dalam Penggunaan Platform Educaplay pada Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 30	Pengujian Validitas Instrumen Penelitian Penilaian Minat Belajar.....	70
Tabel 31	Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian Penilaian Minat Belajar.....	70
Tabel 32	Kategori Gain Ternormalisasi.....	74

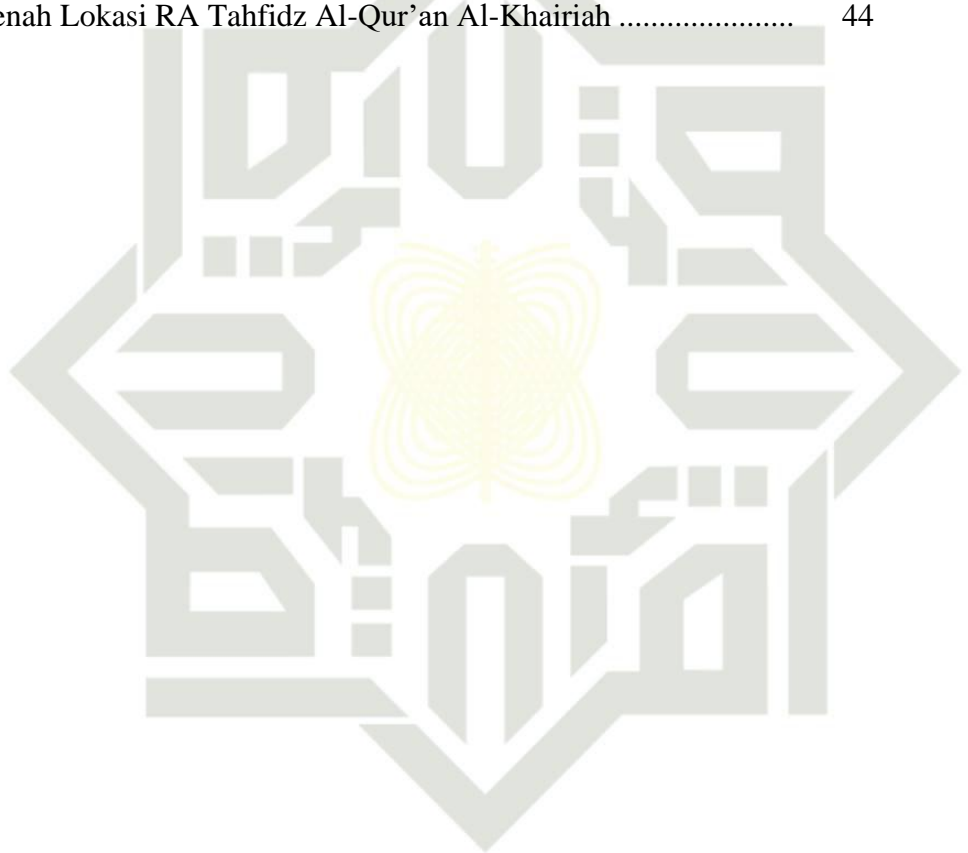


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Jenis Permainan dalam <i>Platform Educaplay</i>	13
Gambar 2	Tampilan Awal pada <i>Platform Educaplay</i>	19
Gambar 3	Klik <i>Log in</i> pada <i>Platform Educaplay</i>	19
Gambar 4	Klik <i>Sign up for free</i> pada <i>Platform Educaplay</i>	20
Gambar 5	Mengisi Data Pendaftaran pada <i>Platform Educaplay</i>	20
Gambar 6	Klik <i>New Activity</i> pada <i>Platform Educaplay</i>	21
Gambar 7	Pilih Salah Satu Jenis Aktivitas pada <i>Platform Educaplay</i>	21
Gambar 8	Buat Aktivitas pada <i>Platform Educaplay</i>	22
Gambar 9	Denah Lokasi RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah	44



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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Observasi Variabel X <i>Pretest</i>	86
Lampiran 2	Pedoman Observasi Variabel Y <i>Pretest</i>	87
Lampiran 3	Pedoman Observasi Variabel X (<i>Treatment</i> dan <i>Posttest</i>)...	88
Lampiran 4	Pedoman Observasi Variabel Y (<i>Treatment</i> dan <i>Posttest</i>)...	89
Lampiran 5	Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	90
Lampiran 6	Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	91
Lampiran 7	Data <i>Treatment</i> Pertama Kelas Eksperimen.....	92
Lampiran 8	Data <i>Treatment</i> Kedua Kelas Eksperimen.....	93
Lampiran 9	Data <i>Treatment</i> Ketiga Kelas Eksperimen.....	94
Lampiran 10	Data <i>Treatment</i> Keempat Kelas Eksperimen.....	95
Lampiran 11	Data <i>Treatment</i> Kelima Kelas Eksperimen.....	96
Lampiran 12	Data <i>Treatment</i> Keenam Kelas Eksperimen.....	97
Lampiran 13	Data <i>Treatment</i> Ketujuh Kelas Eksperimen.....	98
Lampiran 14	Data <i>Treatment</i> Kedelapan Kelas Eksperimen.....	99
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Data <i>Treatment Platform Educaplay</i> Terhadap Minat Belajar Anak.....	100
Lampiran 16	Rekapitulasi Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah.....	101
Lampiran 17	Uji Validitas.....	102
Lampiran 18	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	103
Lampiran 19	Dokumentasi.....	123
Lampiran 20	Surat Izin Melakukan PraRiset.....	129
Lampiran 21	Surat Balas Izin PraRiset.....	130
Lampiran 22	Surat Izin Melakukan Riset.....	131
Lampiran 23	Surat Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.....	133
Lampiran 24	Surat Rekomendasi Izin Penelitian Kementerian Agama....	134
Lampiran 25	Surat Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	135
Lampiran 26	Surat Pembimbing Skripsi.....	136
Lampiran 27	Surat Perpanjangan Pembimbing Skripsi.....	137

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Salah satu cara paling menarik untuk anak usia dini dalam belajar adalah melalui bermain. Bermain adalah kebutuhan penting bagi anak-anak. Selain sebagai hiburan anak juga bisa belajar banyak hal sambil bersenang-senang.¹ Bermain sebagai sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif dan juga mencerminkan perkembangan mereka.² Hasil penelitian Apriyani, dkk menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain bisa meningkatkan minat belajar dan melibatkan anak berpartisipasi dalam kegiatan belajar, karena bermain sambil belajar dan belajar melalui kegiatan bermain sangat memberikan semangat bagi anak, sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar.³ Oleh karena itu, dalam penerapan metode bermain perlunya *game* atau permainan sebagai media aktivitas bermain.

Setiap anak mempunyai kemampuan uniknya masing-masing. Tidak semuanya berkemampuan mendengarkan dengan cara audio, dan tidak semua juga berkemampuan visual. Beberapa diantara mereka adalah anak-anak yang hebatnya di kinestetik, atau audio visual dan lain sebagainya. Sehingga ketika pendidik memaksakan hanya satu metode di tengah-tengah pembelajaran, tentu menjadi hal yang tidak baik. Pembelajaran yang terlalu serius mengakibatkan sulitnya menghadirkan suasana dan merangkul anak-anak. Maka sesekali diberi *games* edukasi yang dapat dihubungkan dengan pembelajaran di kelas agar pembelajaran lebih menyenangkan.

¹ Rita Kurnia, *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: UR Press, 2020), hlm. 5.

² Rita Kurnia, *Buku Ajar Perkembangan Membaca Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Taman Karya, 2020), hlm. 5.

³ Nita Apriyani, Hibana, & Susilo Surahman, "Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), (2020), hlm. 128.

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.

Pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan bagi pendidik untuk peserta didiknya. Ciri kelas yang menyenangkan adalah lingkungan bebas stress, menggabungkan pembelajaran emosional melalui humor dan dukungan motivasi yang melibatkan seluruh indera, tidak hanya belahan otak kiri (analitis) namun juga otak kanan (sosial). Sehingga pembelajaran anak usia dini sangat cocok dan bermakna bila disajikan dalam bentuk permainan.⁴ Namun pada era digital ini, anak cenderung lebih tertarik untuk bermain permainan secara *online* atau melalui gawai. Meskipun *game* sangat menarik bagi anak, tetapi sekarang *game* ada yang tidak mengedukasi dan ada pula sebaliknya.

Menurut penelitian Profesor Sonia Livingstone dari *London School of Economic* dalam Priadi, dkk, 47% orang tua mengungkapkan bahwa anaknya tidak sedikit untuk menghabiskan waktu di depan gawai seharian, ada yang membuka YouTube, *game*, bahkan ada yang memanfaatkan sebagai alat belajar. Sementara itu, 43% lainnya mengakui bahwa anak-anak mereka memiliki hubungan emosional dengan perangkat selulernya. Berdasarkan survey tersebut, rata-rata anak menghabiskan lebih dari 3 jam sehari untuk berinteraksi dengan gawai.⁵ Dengan demikian diharapkan anak diarahkan agar memanfaatkan gawai dengan bijak, salah satunya pendidik dan orang tua bisa membimbing anak bermain sambil belajar menggunakan *game* edukasi digital yang sudah banyak tersedia secara gratis.

Menurut pandangan Slameto, minat belajar adalah perasaan suka dan keterikatan terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu tanpa ada yang menyuruh.⁶ Idealnya, minat belajar usia dini bersifat luas dan mendalam. Masa kecil memiliki keinginan yang kuat, sehingga mereka tertarik untuk

⁴ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*, (Padang: UNP Press, 2013), hlm. 44.

⁵ Anwar Priadi, dkk, "Literature Review: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak", *Jurnal Keperawatan*, 13(2), (2021), hlm. 76.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 180.

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.

mempelajari berbagai hal. Minat yang luas akan membantu anak untuk mengembangkan berbagai kemampuan, sedangkan minat yang mendalam akan membantu anak untuk mencapai penguasaan yang lebih baik terhadap suatu topik.

Pada tahun 2000, organisasi *Internasional Educational Achievement* (IEA) dalam Ajizah, dkk, melaporkan bahwa minat belajar prasekolah di Indonesia sangat rendah. Kurangnya minat ini berdampak langsung pada prestasi akademik anak dan kualitas pendidikan nasional secara keseluruhan.⁷ Intinya sangat penting untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Alasannya proses pembelajaran memerlukan keragaman gaya belajar untuk membangkitkan minat belajar anak.

Anak yang berminat bisa diamati melalui sesuatu yang disukainya, membuat mereka tertawa, gembira, merasa antusias dan sepenuh hati menikmati apa yang dilakukannya.⁸ Pratiwi dan Benard berpendapat bahwa dengan penerapan media pembelajaran yang inovatif, pendidik dapat meningkatkan minat belajar dan membuat peserta didik bersemangat belajar.⁹ Supriyono juga berpendapat bahwa salah satu cara guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang akan disampaikan.¹⁰ Jadi dari beberapa penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penyediaan dan

⁷ Siti Nur Ajizah, dkk, "Relationship Between Interest In Learning With Children's Learning Outcomes In Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal Salido", *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 7(3), (2019), hlm. 393.

⁸ Muhammad Hasbi, dkk, *Menumbuhkembangkan Minat Anak Sejak Dini*, (Jakarta: Kemendikbud, 2020), hlm. 7.

⁹ Annisa Putri Pratiwi & Martin Bernard, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), (2021), hlm. 892.

¹⁰ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD". *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II (1), (2018), hlm. 43.

Hak Cipta Diindungi 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.

penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anak.

Pada masa menuju revolusi industri 5.0, *game* edukasi digital dapat digunakan sebagai media dalam proses kegiatan belajar. Permainan edukasi digital termasuk media interaktif yang dapat membuat minat belajar anak berpotensi meningkat, karena selain bisa dilihat dan didengar, juga dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar. Menurut pandangan Wulandari, dkk bahwasanya pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif yang sarat dengan *game* edukasi bertujuan merangsang minat peserta didik untuk belajar melalui bermain.¹¹ Jadi para pendidik dapat membawa *game* dalam pembelajaran namun berbasis pendidikan.

Saat ini banyak sekali bermunculan web yang menyediakan *games free* dan mudah diakses tanpa diunduh. Diantara penyedia layanan *game* edukasi berbasis web yang tersedia, dalam penelitian ini peneliti memilih *game Educaplay* sebagai media pembelajaran. Alasan memilih *platform Educaplay* sebagai salah satu variabelnya adalah karena *platform* ini memiliki banyak kelebihan dan menyediakan berbagai aktivitas yang mudah digunakan oleh penggunanya. Salah satu kelebihan *platform Educaplay* yang berguna untuk penelitian ini yaitu menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 3 April 2023 di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah diketahui bahwa minat belajar anak masih kurang optimal. Sebagaimana terlihat saat proses pembelajaran sebagian besar anak kurang fokus, merasa bosan, dan kurang tertarik dalam mendengarkan guru yang sedang berbicara didepan kelas. Hal ini ditunjukkan dengan

¹¹ Ratih Wulandari, dkk, "Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*, (2017), hlm.

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.

penolakan mereka untuk mengikuti instruksi, bermain sendirian atau bersama temannya, suka melamun, mengobrol dengan temannya dan ada yang diam ketika ditanya oleh guru pada saat penyampaian bahan ajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian yang bertajuk “Pengaruh Penggunaan *Platform Educaplay* terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.

B Penegasan Istilah

Untuk menghindari potensi salah tafsir mengenai judul penelitian, maka perlu diperjelas istilah-istilah berikut ini:

1. *Platform Educaplay*

Platform Educaplay merupakan situs web untuk membuat dan berbagi aktivitas pendidikan.¹² *Educaplay* adalah sebuah platform pendidikan global (dengan kehadiran terkemuka di lebih dari 30 negara) yang memungkinkan untuk membuat dan berbagi aktivitas multimedia pendidikan. Komunitas *platform Educaplay* tidak berhenti berkembang dan angkanya terus meningkat secara spektakuler, lebih dari 10 juta pengguna dan hampir satu juta *game* tersedia.¹³

2. Minat belajar

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.¹⁴ Djamarah mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat belajar anak didik diantaranya:

¹² Adrformacion.com. Diakses pada 21 April 2023.

¹³ Educaplay.com. Diakses pada 21 April 2023.

¹⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 133.

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.

Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan; Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran; Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif; Serta menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.¹⁵

Permasalahan**1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan informasi latar belakang, masalah utama dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Adanya perbedaan minat belajar pada setiap anak.
- b. Minat belajar anak yang naik turun.
- c. Anak tidak terlalu menikmati pembelajaran tanpa menyertakan media sebagai alat pendukung dalam prosesnya.
- d. Sebagian anak masih kurang fokus, sering melamun, dan menanyakan kembali perintah dari guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Perubahan zaman dan teknologi yang semakin canggih, para pendidik dituntut untuk semakin berkompeten dalam menghadapi pendidikan di masa kini.
- f. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif yakni hanya terfokus pada modul ajar dan papan tulis, jarang menggunakan alat permainan edukatif tambahan.
- g. Kurangnya biaya untuk memfasilitasi media pembelajaran yang dapat mendukung modul sumber ajar.
- h. Beberapa anak lambat dalam mengerjakan tugas.

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hlm. 132-

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.

2. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan identifikasi masalah di atas menjadi jelas bahwa cakupan permasalahan yang memerlukan solusi penelitian sangatlah luas. Karena keterbatasan peneliti dalam hal kemampuan, sumber daya, waktu, tenaga dan pendanaan untuk menyelidiki semua masalah tersebut, maka peneliti memutuskan untuk memfokuskan penelitian hanya pada aspek media pembelajaran yang digunakan, yaitu *platform Educaplay* dan minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

3. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada batasan masalah yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan pada penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian**a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperluas ilmu pengetahuan dan menjadi panduan bagi pendidik dalam memanfaatkan *platform Educaplay* sebagai media dalam pembelajaran yang membantu meningkatkan minat belajar anak usia dini.

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.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, melalui penelitian ini diharapkan anak-anak dapat meningkatkan pengetahuannya tentang materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran sambil bermain.
- 2) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan menambah wawasan tentang cara minat belajar anak usia dini supaya mengalami peningkatan dengan memanfaatkan *platform Educaplay*. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi dasar pengetahuan yang berguna dalam praktik pendidikan sehari-hari, dan juga dapat memotivasi mereka untuk lebih mendalami topik ini dalam studi lanjutan.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan bahwa hasil penelitian ini memberikan lebih banyak informasi dan bahan referensi yang berguna dalam mengembangkan media pembelajaran, dengan harapan bahwa hal ini bisa meningkatkan minat belajar anak usia dini.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan bahwa penelitian ini membantu peneliti dalam melatih keterampilan penulisan karya ilmiah dan memperluas wawasan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk meraih gelar sarjana (S1).

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.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Platform Educaplay

1. Pengertian Platform Educaplay

Platform Educaplay diciptakan oleh Juan Diego Polo,¹⁶ dan dibentuk oleh suatu organisasi yang bernama *ADR Formación* yang berasal dari Logroño, La Rioja, Spanyol. *Platform Educaplay* merupakan kontribusi *ADR Formación* kepada komunitas pendidikan. Berdasarkan asalnya, *Educaplay* berasal dari bahasa Spanyol yaitu “*Aprende jugando*” yang artinya belajar sambil bermain.¹⁷ Dikarenakan berbasis internasional, maka *ADR Formación* membuat nama *platform* ini dari dua kosa kata bahasa Inggris yakni “*Educa*” singkatan dari “*Education*” artinya pendidikan, dan “*play*” artinya bermain¹⁸. Jadi dari keterangan tersebut dapat diartikan bahwa *Educaplay* artinya adalah pembelajaran yang dilakukan sambil bermain.

Educaplay merupakan *platform* untuk membuat dan berbagi aktivitas pendidikan.¹⁹ *Platform Educaplay* memuat banyak permainan edukatif yang dapat mereduksi kejenuhan belajar. Bagi pendidik tujuan akhir dari desain penilaian berbasis permainan edukatif ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dan meningkatkan hasil belajar siswa yang dimulai dengan mendesain permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik.

¹⁶ Sri Surachmi W & Karl Jahniel S. Sison, “Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes”, *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, Vol. 3, (2021), hlm. 4.

¹⁷ Educaplay TV, “¿Qué es Educaplay?”, Video Youtube, diunggah 21 April 2020, diakses pada 21 April 2023.

¹⁸ M. Purwati, Bakhtiar Bima Mustriana, & Sri Rohman Hidayatun, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2013), hlm. 142 & 337.

¹⁹ Adrformacion.com. Diakses pada 21 April 2023.

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.

Platform Educaplay adalah sebuah proyek yang muncul pada tahun 2010, ketika *ADR Formación* memutuskan untuk menghasilkan teknologinya sendiri. Tujuan *platform Educaplay* dibentuk ialah untuk meningkatkan interaktivitas program dan menciptakan berbagai jenis permainan gratis. Selain itu dalam dunia pengajaran guru bisa menggunakannya dengan siswa sebagai ruang pembelajaran *online* untuk siapapun dan dimanapun. Dengan begitu cara ini membuat pendidikan tidak berhenti di kelas *offline* dan bisa membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, *platform Educaplay* merupakan solusi yang sempurna untuk memberikan dimensi yang baru bagi pembelajaran baik kelas *online* maupun *offline*, karena cara terbaik untuk belajar adalah dengan bermain.²⁰

Game yang bersifat edukatif adalah metode permainan yang dapat disesuaikan dengan program pembelajaran multimedia interaktif mencakup berbagai jenis *game*, seperti petualangan, papan, kartu, peran, dan kuis. Fitur penting dari *game* ini yaitu terdapat aturan, instruksi, tujuan, tantangan, batasan waktu, penilaian skor, hadiah, dan hukuman.²¹ Sama halnya dengan *platform Educaplay* dapat digunakan dalam menyiapkan kegiatan untuk kelas, seperti teka-teki silang, video, pencarian kata, presentasi, asosiasi, peta interaktif, penilaian pilihan ganda, teka-teki dan urutan.²²

Menurut Becker *game* edukasi digital merujuk pada proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan permainan digital sebagai alat bantu. Dalam konteks ini, pendidikan dan pengajaran sangat berkaitan

²⁰ Educaplay TV, “¿Qué es Educaplay?”, Video Youtube, diunggah 21 April 2020, diakses pada 21 April 2023.

²¹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 51.

²² L A Sánchez Salazar, H J Gallardo Pérez, and L S Paz Montes, “The Educaplay Interactive Platform for The Learning of Mathematics in Populations With Special Educational Need”, *Journal of Physics: Conference Series*, 1329 (1), (2019), hlm. 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 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.

dengan pemanfaatan *game*. Terdapat dua sudut pandang dalam memahami *game* edukasi digital, yang pertama adalah perspektif dari peserta didik, yang mempertimbangkan bagaimana seseorang dapat memperoleh pengetahuan melalui permainan. Sementara perspektif kedua adalah dari pengajar, yang mempertimbangkan cara menggunakan permainan sebagai alat pengajaran.²³ Oleh karena itu, dalam penelitian ini *platform Educaplay* dipilih sebagai *game* edukasi digital yang diteliti.

Dari penjelasan di atas, dapat penulis jelaskan bahwa *platform Educaplay* adalah sebuah situs pembelajaran digital yang menyediakan berbagai macam aktivitas dan *game* interaktif yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif. *Platform Educaplay* merupakan alat atau *platform* online yang memungkinkan guru untuk merancang permainan atau alat bantu pendidikan gratis dengan hasil yang kreatif dan profesional.

Pengguna seperti guru atau siswa dapat membuat dan mengakses aktivitas pembelajaran. Setelah terdaftar, guru dapat membuat berbagai jenis permainan edukasi gratis lalu membagikannya kepada siswanya, dan menerima hasilnya. *Platform Educaplay* dirancang untuk meningkatkan interaktivitas, partisipasi, dan minat belajar dalam konteks pembelajaran. Dalam penelitian ini *platform Educaplay* merupakan sebuah *game* edukasi digital yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

2. *Platform Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan motivasi anak-anak, dengan tujuan untuk mendorong proses

²³ Andri Setiawan, dkk, "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini", *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), (2019), hlm. 40.

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.

pembelajaran. Media pembelajaran memiliki lingkup yang sangat luas, mencakup unsur-unsur seperti pengajar, materi pembelajaran, dan lingkungan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁴ Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada kemampuan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi potensi rasa bosan.²⁵

Kemp dan Dayton mengidentifikasi tiga fungsi media pembelajaran, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran. Jadi secara umum, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk perantara informasi, menghindari hambatan dalam proses pembelajaran, merangsang motivasi siswa dan guru, serta memaksimalkan proses pembelajaran.²⁶

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat penulis jelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat penting dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, *platform Educaplay* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

²⁴ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 458.

²⁵ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 2-

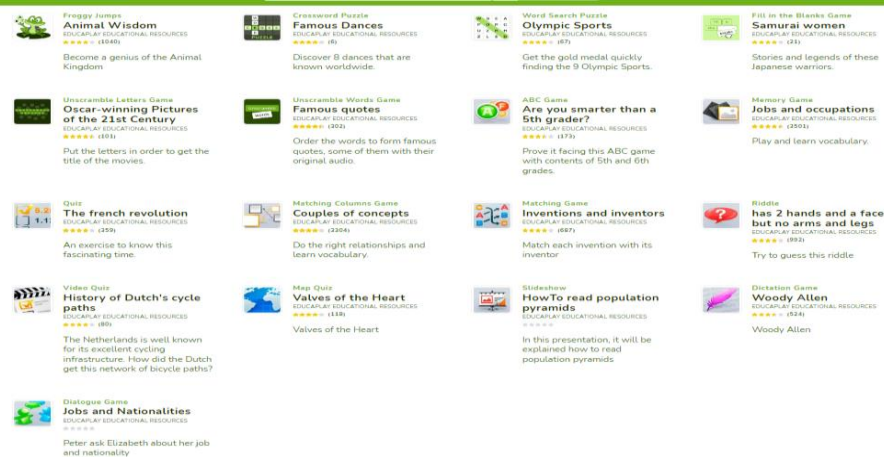
²⁶ *Ibid.*, 34 & 41.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Spesifikasi platform Educaplay

Beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia dalam platform Educaplay antara lain:



Gambar 1 Jenis Permainan dalam Platform Educaplay

a. Froggy Jumps

Hanya dengan beberapa klik, guru dapat membuat sebuah permainan yang pemainnya harus membuat katak ini melompati berbagai tempat dengan jawaban yang benar dari pertanyaan guru. Sehingga pemain mencapai pantai dengan selamat. Pemain akan menikmati reaksi melawan waktu, berjuang untuk menghindari kehabisan waktu atau nyawa. Froggy Jumps sangat fleksibel, sebab jika guru ingin pemain bergerak sesuai kecepatannya sendiri dengan rangsangan yang lebih sedikit, guru dapat memberi mereka waktu dan nyawa tanpa batas.

Terdapat banyak sumber daya bagi guru untuk membuat pertanyaan dan jawaban dengan menggabungkan teks, audio, gambar, atau bahkan animasi gif. Dalam permainan ini, pemain memiliki peran penting dalam membantu katak untuk melompat ke tempat aman dengan memilih jawaban yang benar. Jika jawaban yang dipilih salah, katak tersebut akan jatuh ke dalam air dan permainan dianggap kalah. Jenis pertanyaan yang digunakan dalam permainan ini adalah pertanyaan dengan pilihan ganda.

b. Memory Game

Tujuan dari Permainan Memori ini adalah untuk mencocokkan pasangan benda. Permainan ini juga dapat memberdayakan daya ingat anak. Setiap item dapat berupa teks, gambar, atau audio. Pengguna mengidentifikasi pasangan yang cocok dengan mengklik dua item yang membentuknya. Ada beberapa cara untuk mengatur tingkat kesulitan kegiatan yaitu: tetapkan batas waktu, ubah jumlah kesalahan yang dapat dilakukan pengguna, buatlah kartu

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.

menghadap ke atas atau menghadap ke bawah, pengguna juga dapat menyesuaikan ukuran kartu untuk mengakomodasi jumlah pertandingan dalam aktivitas tersebut.

Seluruh permainan dalam *platform* ini dapat dibuat secara otomatis dengan menggunakan bantuan AI tapi dibatasi. Caranya, ketikkan subjek permainan (misalnya, “Binatang Ternak”) dan AI Ray secara otomatis menghasilkan kata-kata untuk kartu, deskripsi, dan judul. Pengguna hanya perlu mengklik tombol "Terbitkan", ubah yang pengguna inginkan terlebih dahulu. Jika pengguna sudah memiliki teks, gambar, atau audio kartu, masukkan ke dalam editor, berikan judul dan deskripsi pada *game*, dan *game* tersebut akan siap dipublikasikan.

Anak dapat membalik kartu Memori dengan mengetuknya di layar sentuh atau mengkliknya dengan mouse. Guru juga dapat menetapkan batas waktu atau jumlah nyawa yang terbatas pada semua permainan yang dibuat agar lebih seru.

c. *Matching Pairs*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencocokkan item dalam satu kolom dengan pasangannya di kolom kedua. Setiap item dapat berupa teks, gambar, atau audio. Pengguna mengidentifikasi pasangan yang cocok dengan mengklik dua item yang membentuknya. Anak dapat mencocokkan item dengan mengkliknya pada layar sentuh atau dengan mouse. Mereka juga dapat menarik dan melepas konektor di ujung dalam.

d. *Yes or No*

Anak menjawab Ya atau Tidak dengan menekan tombol yang sesuai, memilih pilihan yang benar diantara dua pilihan.

e. *Words Search Puzzle*

Pengguna menulis atau menempelkan daftar kata untuk membuat Teka-teki Pencarian Kata dalam semua jenis alfabet termasuk Latin, Arab, Yunani, Sirilik, Cina, Jepang, atau Ibrani. Pengguna dapat menambahkan audio, gambar, atau GIF animasi untuk digunakan sebagai petunjuk, bukan kata-kata, atau sebagai ilustrasi. Dan jika menurut pengguna judul aktivitas cukup untuk menyelesaikannya, pengguna dapat menyembunyikan semua kata dan petunjuknya. Ketika mereka menemukan sebuah kata, anak mengklik huruf pertama, menyeret jari atau kursor mereka ke huruf terakhir, dan melepaskan. Mereka juga dapat melakukan hal yang sama dimulai dari huruf terakhir. Permainan ini mewajibkan anak untuk mencari kata yang tersembunyi. Manfaat permainan ini yaitu dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah.

f. *Crossword Puzzle*

Teka-teki silang *platform Educaplay* mendukung semua jenis alphabet, juga menyesuaikan dengan alfabet yang ditulis dari kanan ke kiri, seperti Arab atau Ibrani. Selain teks, pengguna dapat mendeskripsikan kata-katanya dengan audio, gambar, atau gif animasi.

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.

Pengguna juga dapat meletakkan kata-kata tanpa keterangan apa pun jika dirasa tidak perlu. Anak mengisi Teka-Teki Silang menggunakan keyboard, mouse, atau layar sentuh perangkat. Intinya anak harus mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang benar sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk.

g. *Fill in the Blanks Game*

Aktivitas permainan “Isi Bagian yang Kosong” terdiri dari mengisi kata-kata yang hilang dari teks tertentu. Teksnya bisa berupa frasa, kalimat, atau bahkan paragraf penuh. Ada dua metode untuk mengisi bagian yang kosong: Pertama, mengklik kata-kata yang hilang dari daftar campur aduk di sidebar. Kata-kata harus dipilih sesuai urutan kemunculannya dalam teks. Jika Anda melakukan kesalahan, klik kata yang salah untuk mengembalikannya ke daftar kata.

Kedua, mengetik setiap kata di tempat yang kosong. Tingkat kesulitan aktivitas akan bervariasi tergantung pada berapa banyak kata yang hilang dari teks. Beberapa aktivitas hanya akan kehilangan beberapa kata dan relatif mudah untuk diselesaikan. Aktivitas lain akan menghadirkan lebih banyak tantangan karena mengharuskan pengguna menulis ulang kalimat secara menyeluruh dari kata-kata yang tercampur.

Kegiatan ini sering digunakan dalam kursus bahasa dan kelas anak-anak. Merupakan kegiatan yang menarik untuk memperkuat konsep dan maknanya, dengan kesulitan yang lebih besar jika jawabannya harus ditulis secara utuh (dan tidak diklik).

h. *Unscramble Letters Game*

Tujuan permainan ini untuk mengasah kemampuan anagram yaitu kemampuan menyusun atau mengolah kata. Ini bisa membantu anak dalam memperkaya kosakata dengan cara yang asyik. Dengan beberapa klik guru dapat membuat permainan *Unscramble Letters* sendiri, di mana anak harus mengacak huruf untuk membuat kata.

Platform Educaplay hanya membutuhkan daftar kata atau kalimat dari guru. Pengacak kata akan mempersiapkan permainan sehingga anak hanya perlu memikirkan untuk menyusunnya. Untuk memutar dari perangkat sentuh, mereka dapat mengetuk sebuah huruf untuk mengubahnya menjadi huruf yang ada di kotak aktif, atau menarik dan melepasnya untuk mengubahnya ke salah satu huruf tersebut. Saat mereka bermain dari komputer, mereka dapat menggunakan keyboard untuk mengetikkan huruf atau mouse untuk mengklik atau menyeret dan melepaskannya.

Bagaimanapun juga, dua huruf yang diubah dapat ditebak secara bersamaan jika ditempatkan pada gerakan yang sama. Jika guru ingin menambah keseruan pada permainannya, guru dapat menetapkan batas waktu untuk mengurutkan setiap kata atau kalimat, dan jumlah nyawa yang terbatas. Mereka akan kehilangan nyawa setiap kali mereka menaruh surat di tempat yang salah dan setiap kali mereka kehabisan waktu. Jika perlu di atas setiap kata dapat diletakkan

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.

pertanyaan atau petunjuk yang menggabungkan teks dengan audio, gambar, atau gif animasi.

i. *Unscramble Words Game*

Jika dalam permainan Unscramble Letters huruf acak harus disusun menjadi kata yang tepat, maka pada permainan Unscramble words, siswa harus menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar.

j. *ABC Game*

Kegiatan ini terdiri dari menebak kata untuk setiap huruf alfabet, dimulai dari sebuah petunjuk. Kata yang akan ditemukan akan dimulai dengan huruf yang sesuai, atau jika diindikasikan demikian, akan berisi huruf tersebut. Pengguna dapat melewati satu huruf dan melanjutkan ke huruf berikutnya dengan mengklik tombol "Lewati", tetapi pengguna harus menyelesaikannya nanti. Permainan tidak akan selesai sampai semua huruf terjawab.

Petunjuk yang ditawarkan bisa berupa teks, gambar atau audio. Pengguna dapat mengonfigurasi jumlah kesalahan maksimum untuk melebihi setiap aktivitas dan waktu maksimum untuk melakukannya. Intinya bentuk permainan ini adalah permainan huruf (A-Z) yang disusun berbentuk lingkaran, dan setiap huruf diberi pertanyaan yang harus dijawab oleh anak.

k. *Quiz*

Guru dapat membuat kuis dengan permainan Quiz ini menggunakan file teks atau multimedia. Format soalnya bisa pilihan ganda dan jawaban singkat.

l. *Matching Game*

Pada aktivitas *Matching Game*, pengguna diberikan daftar kata yang harus dikelompokkan ke dalam kategori. Kategorinya dapat berupa pasangan kata, seperti sinonim, negara dan ibu kota, atau kosakata dan definisi. Atau bisa juga kelompok yang lebih besar, seperti jenis binatang atau jenis kata.

Ada dua variasi permainan mencocokkan ini. Saat membuat aktivitas, guru bisa memilih variasi mana yang akan digunakan: Pertama, temukan elemen dari setiap grup. Kedua, temukan elemen-elemen dari satu kelompok yang dipilih secara acak. Guru dapat menyesuaikan lebih lanjut tingkat kesulitan aktivitas dengan menetapkan batas waktu aktivitas dan dengan mengubah jumlah kesalahan yang boleh dilakukan anak.

m. *Riddle*

Riddle atau teka-teki adalah suatu kegiatan di mana pengguna harus menemukan sebuah kata berdasarkan beberapa petunjuk yang diberikan. Setiap kali pengguna meminta petunjuk, maka skornya berkurang. Oleh karena itu, pengguna harus mencoba menebak kata menggunakan jumlah petunjuk paling sedikit.

Namun hati-hati karena setiap teka-teki memiliki jumlah percobaan maksimum yang tidak boleh dilewati. Petunjuknya bisa berupa petunjuk teks atau audio. Mungkin juga ada gambaran yang

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.

perlahan terungkap setiap kali pengguna meminta petunjuk. Teka-teki *platform Educaplay* adalah permainan cepat yang dapat membantu pemain meninjau konsep melalui definisi, suara, dan gambar.

n. *Video Quiz*

Konten pendidikan yang ada saat ini di Internet sangatlah luas. Secara khusus, YouTube memiliki banyak sekali video pendidikan berkualitas tinggi. Aktivitas Kuis Video memberi pengguna kemampuan untuk menyelengi pertanyaan interaktif di seluruh video YouTube. Ini juga memungkinkan pengguna menggabungkan beberapa video menjadi satu video baru. Aktivitas tersebut merupakan rangkaian segmen video, masing-masing diikuti dengan pertanyaan yang meminta pengguna memberikan tanggapan.

Ada tiga langkah untuk membuat segmen untuk video: Pertama, pilih video dari mesin pencari atau dengan mengetikkan URL untuk video tertentu. Kedua, buat segmen video. Pilih waktu mulai dan berhenti untuk segmen video yang berkaitan dengan pertanyaan. Ketiga, tambahkan pertanyaan. Tulis pertanyaan dan pilih jenis tanggapan.

Ada empat jenis tanggapan: Pertama, pilihan ganda dengan satu jawaban yang benar. Kedua, pilihan ganda dengan beberapa jawaban yang benar. Ketiga, jawaban singkat tanggapan tertulis. Keempat, jawaban panjang yang tertulis. Pengguna dapat menggunakan bagian "Umpan Balik" untuk memberikan informasi tambahan tentang suatu topik yang akan ditampilkan kepada pengguna setelah pertanyaan terjawab.

o. *Map Quiz*

Aktivitas Map Quiz memungkinkan pengguna mengidentifikasi bagian-bagian gambar yang diunggah (peta, foto, kolase, dll). Misalnya, guru dapat meminta anak mengidentifikasi nama sungai di peta atau menemukan lokasi tulang tubuh manusia pada kerangka. Guru menentukan metode yang digunakan anak untuk mengidentifikasi bagian gambar.

Pilihan termudah adalah dengan mengklik. Dalam mode ini anak mengklik bagian gambar yang ditunjukkan di bagian atas aktivitas. Kemungkinan lainnya adalah menulis. Anak memilih item dan mengetikkan namanya ke dalam ruang jawaban.

p. *Slideshow*

Tayangan slide *platform Educaplay* dapat digunakan untuk mengumpulkan dan menampilkan konten kepada pengguna dengan cara yang terorganisir dan mendidik serta menarik secara visual. Ada banyak sekali konten di Internet, namun untuk meningkatkan nilai pendidikannya, konten tersebut harus dipilih dan disajikan dengan baik kepada anak. Pengguna dapat melihat tayangan slide secara berurutan, menggunakan menu atas aktivitas, atau menggunakan menu bawah untuk langsung menuju ke slide tertentu. Slide dapat dengan mudah dibuat dari format yang telah dirancang sebelumnya, 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 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.

teks, gambar, audio dan video YouTube, serta kombinasi elemen-elemen ini.

q. *Dictation Game*

Dalam aktivitas dikte, pengguna harus mengetikkan teks yang didiktekan persis seperti yang diucapkan. Agar penilaian menjadi akurat, penting bagi guru untuk mengucapkan tanda baca ("koma", "titik", "tanda tanya", dll) saat guru merekam dikte. Saat membuat aktivitas dikte, guru hendaklah memberinya judul dan menyesuaikan berbagai pengaturan lainnya yaitu sensitivitas terhadap huruf kapital, sensitivitas terhadap aksen, sensitivitas terhadap jeda baris, metode penilaian, waktu antara audio, dan batas waktu.

Dalam metode penilaian, poin dapat dikurangi berdasarkan nilai yang ditetapkan. Misalnya satu poin untuk setiap kesalahan, atau dapat dikurangi secara proporsional, berdasarkan persentase teks yang benar. Kemudian guru dapat mengatur durasi jeda antara setiap track audio. Sama seperti aktivitas lainnya, guru dapat menetapkan waktu maksimal untuk menyelesaikan aktivitas ini.

Guru juga dapat memilih untuk tidak memakai batasan waktu. Setelah menyesuaikan pengaturan umum, guru perlu memasukkan teks untuk dikte persis seperti yang diinginkan agar anak mengetiknya. Terakhir, unggah atau rekam audionya, kalimat demi kalimat, sehingga setiap kalimat bisa diulang jika diperlukan. *Dictation game* sangat cocok diterapkan ketika guru ingin mengetahui *listening skill* anak.

r. *Dialogue Game*

Dalam aktivitas dialog, anak mendengarkan dan membaca bersamaan dengan dialog antara dua karakter atau lebih. Saat membuat aktivitas, guru memiliki opsi untuk memilih karakter dan membisukan audio sehingga anak dapat memainkan peran tersebut alih-alih hanya mendengarkan dialog. Pengguna dapat memilih agar dialog maju secara otomatis dari satu baris ke baris berikutnya atau memainkan dialog sesuai kecepatannya sendiri dengan mengklik setiap baris. Karena guru membuat karakter dan dialog untuk aktivitas tersebut, maka guru perlu merekam atau mengunggah audio untuk setiap bagian dialog. Permainan ini dapat membantu anak berlatih percakapan.²⁷

Dari ke-18 jenis permainan di atas peneliti memilih 4 jenis permainan yang diterapkan pada pengumpulan data dalam penelitian ini. Adapun keempat jenis permainan tersebut adalah *Froggy Jumps*, *Memory Games*, *Matching Pairs*, dan *Yes or No*. Alasannya keempat permainan ini

²⁷ Educaplay.com. Diakses pada 10 September 2023.

Hak Cipta Diindungi 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.

cocok digunakan pada jenjang anak usia dini karena tidak terlalu sulit untuk memainkannya.

4. Langkah-langkah

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menggunakan platform *Educaplay*:

a. Mendaftar dan masuk

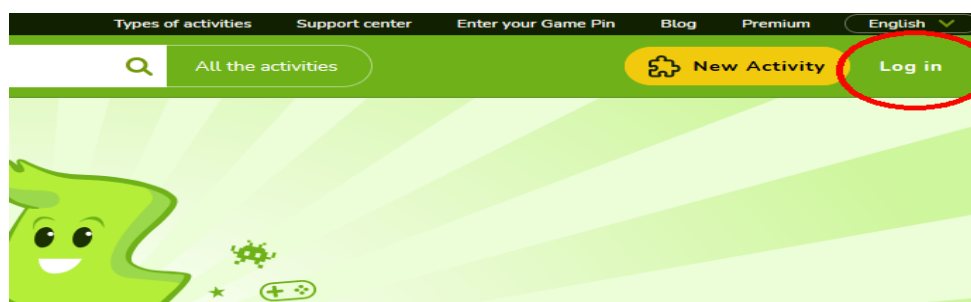
Membuat akun hanya perlu dilakukan sekali oleh guru, selebihnya lanjut membuat aktivitas. Adapun langkah-langkah membuat akun di platform *Educaplay* sebagai berikut:

- 1) Kunjungi situs web *Educaplay* (<https://www.educaplay.com/>) dan buat akun pengguna baru. Pengguna dapat memilih antara akun gratis atau berlangganan dengan fitur tambahan.



Gambar 2 Tampilan Awal pada Platform *Educaplay*

2) Klik *Log in*

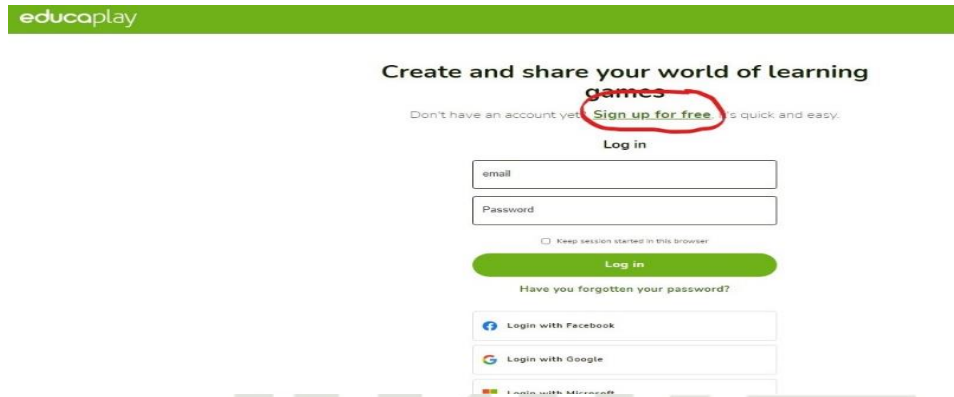


Gambar 3 Klik *Log in* pada Platform *Educaplay*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

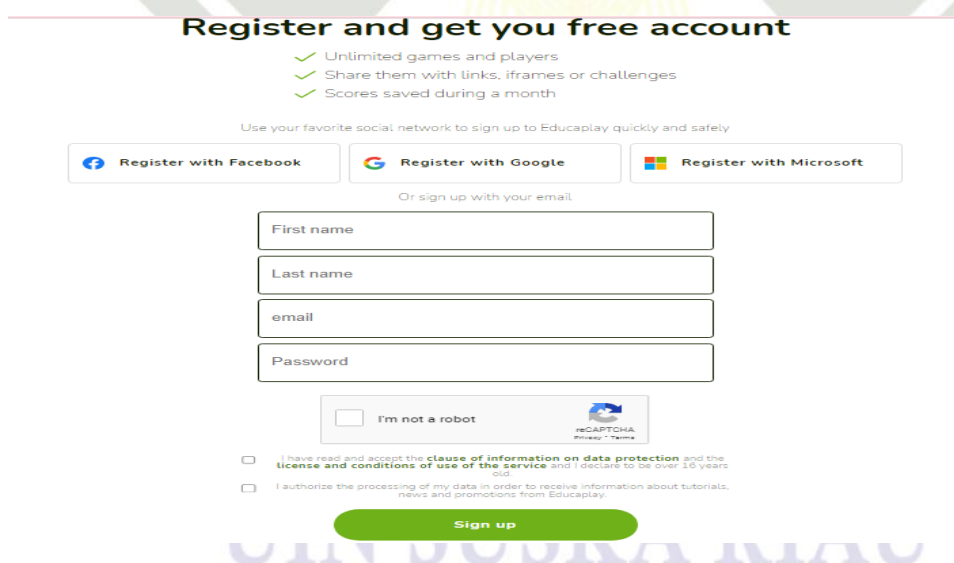
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

3) Klik *Sign up for free*



Gambar 4 Klik *Sign up for free* pada Platform Educaplay

- 4) Mengisi data pendaftaran. Bisa menggunakan akun via facebook, google atau email. Lengkapi data pada kolom tersebut, lalu klik *I'm not a robot* dan centang pilihan di bawahnya kemudian klik *Sign up*.



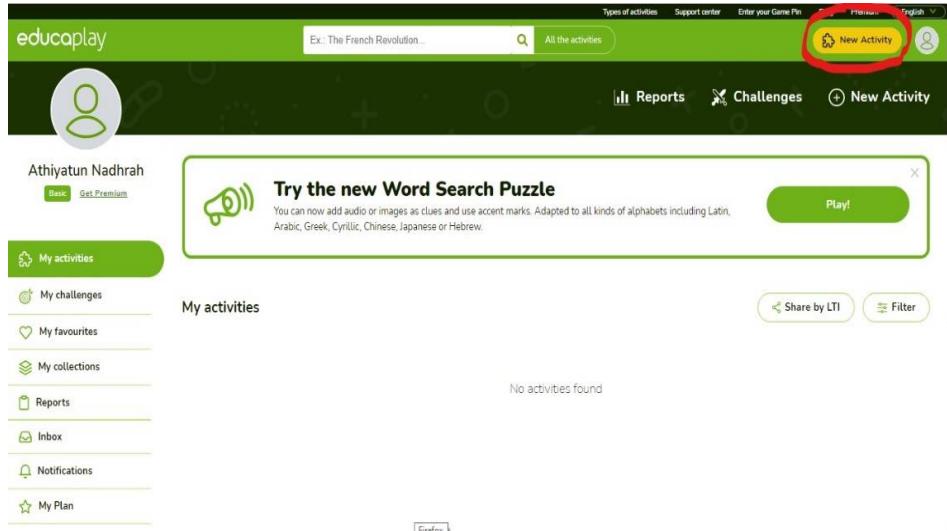
Gambar 5 Mengisi Data Pendaftaran pada Platform Educaplay

- 5) Setelah mendaftar, masuk ke akun yang telah dibuat.
 - b. Pilih jenis aktivitas.

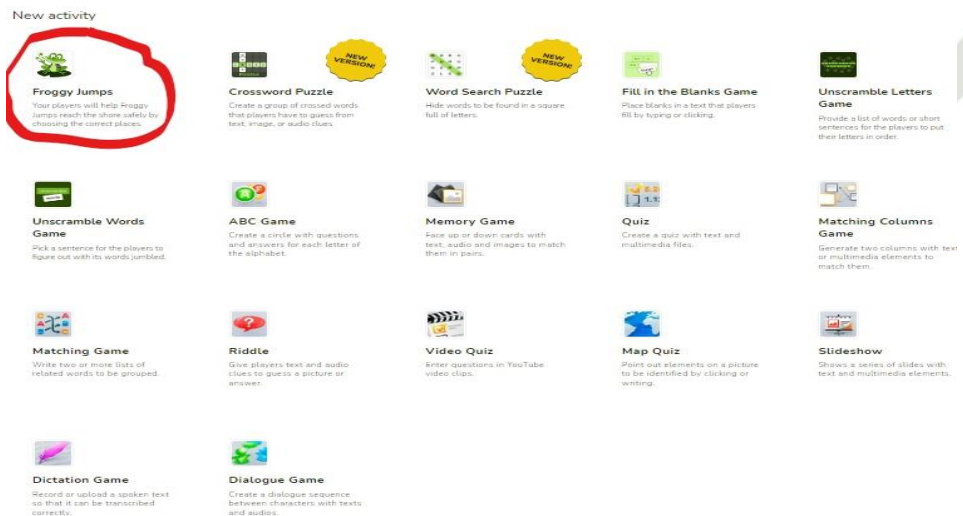
Setelah masuk ke akun, klik *New Activity*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


 Gambar 6 Klik *New Activity* pada *Platform Educaplay*

Kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat. Misalnya *Froggy Jumps*.

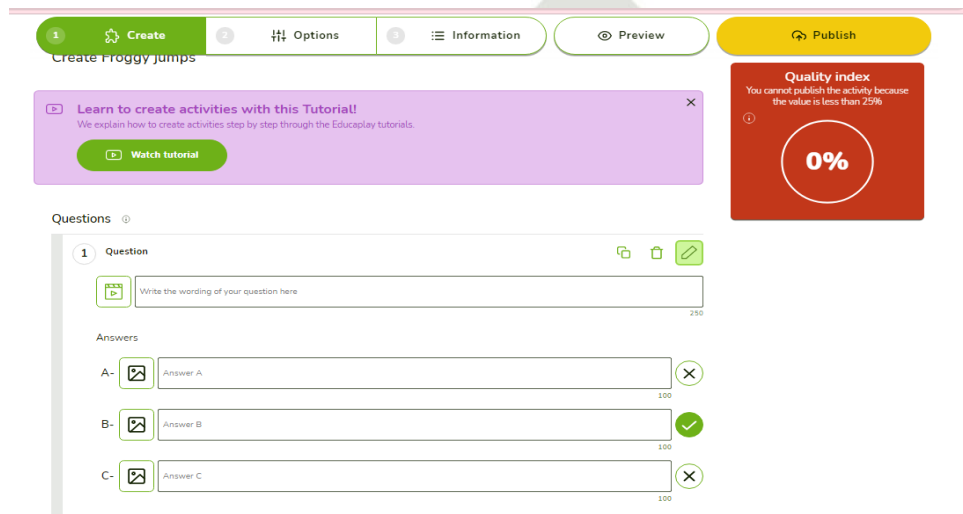

 Gambar 7 Pilih Salah Satu Jenis Aktivitas pada *Platform Educaplay*

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.

c. Buat aktivitas

Ikuti petunjuk untuk membuat aktivitas. Misalnya, jika memilih kuis, pengguna akan diminta untuk memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai. Pengguna juga dapat menambahkan media, seperti gambar atau audio, untuk memperkaya aktivitas.



Gambar 8 Buat Aktivitas pada Platform Educaplay

d. Sesuaikan pengaturan.

Platform Educaplay memungkinkan pengguna untuk mengatur berbagai pengaturan tambahan untuk aktivitas, seperti waktu yang diperlukan, skor, kunci jawaban, dan lainnya. Sesuaikan pengaturan sesuai kebutuhan.

e. Simpan dan bagikan

Setelah selesai membuat aktivitas, simpan dan beri judul pada aktivitas tersebut. Pengguna dapat mengatur aktivitas sebagai publik atau pribadi, dan kemudian pengguna dapat membagikannya dengan orang lain melalui tautan yang diberikan.

f. Gunakan aktivitas.

Aktivitas yang telah dibuat dapat digunakan langsung oleh siswa atau peserta lainnya. Bagikan tautan aktivitas kepada mereka

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.

sehingga mereka dapat mengaksesnya dan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan aktivitas tersebut.

g. Monitor kemajuan.

Pengguna atau guru dapat melihat dan memantau kemajuan siswa dalam menjawab aktivitas menggunakan fitur laporan yang disediakan oleh *platform Educaplay*. Guru dapat melihat skor, jawaban yang benar atau salah, dan informasi lainnya di menu *reports* yang dapat membantu dalam evaluasi pembelajaran.

h. Jelajahi aktivitas lainnya.

Selain membuat aktivitas sendiri, pengguna juga dapat menjelajahi aktivitas yang telah dibuat oleh pengguna *platform Educaplay* lainnya. Pengguna dapat mencari berdasarkan topik, jenis aktivitas, atau kata kunci, dan menggunakan aktivitas tersebut sebagai sumber daya tambahan dalam pembelajaran.

5. Kelebihan *platform Educaplay*

Platform Educaplay memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan yang baik sebagai media pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan *platform Educaplay*:

a. Interaktif, menarik, dan bersifat multimedia

Platform Educaplay menawarkan berbagai macam aktivitas dan permainan interaktif yang dirancang secara kreatif, seperti kuis, teka-teki, kartu memori, dan sebagainya. *Platform* ini juga memungkinkan pengguna untuk menyisipkan berbagai jenis media dalam aktivitas pembelajaran, termasuk gambar, audio, video, dan teks. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang beragam, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghibur bagi anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

b. Mudah digunakan dan dapat disesuaikan

Platform Educaplay menyediakan berbagai template dan pilihan pengaturan yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan fitur aktivitas pembelajaran. Pengguna dapat dengan mudah membuat, mengedit, dan mengatur aktivitas pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Dengan begitu guru atau

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.

pembuat materi dapat menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kebutuhan dan tingkat pemahaman anak.

- c. Beragam jenis aktivitas

Platform Educaplay menawarkan beragam jenis aktivitas pembelajaran yang membantu mengaktifkan berbagai gaya belajar dan memberikan variasi dalam pengalaman pembelajaran.

- d. Evaluasi kemajuan dan *feedback* Instan

Pengguna dapat melacak dan menganalisis hasil pembelajaran peserta didik, termasuk skor, waktu yang dihabiskan, dan jawaban yang diberikan. Dengan demikian pengguna dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran serta memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan. Memberikan umpan balik instan kepada anak-anak setelah mereka menyesuaikan aktivitas dapat membantu anak-anak melihat sejauh mana mereka memahami materi dan memberikan kesempatan untuk perbaikan.

- e. Aksesibilitas dan fleksibilitas

Dapat diakses secara *online*, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam mengakses dan menggunakan materi pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.

- f. Meningkatkan keterlibatan

Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Mereka lebih aktif terlibat, berpartisipasi secara langsung, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

- g. Melibatkan teknologi

Menggunakan *Educaplay* memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebiasaan belajar anak-anak saat ini. Pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan daya Tarik dan relevansi pembelajaran bagi anak-anak.

- h. Ketersediaan sumber daya pembelajaran, kolaborasi, dan berbagi

Educaplay menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran yang dapat diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mencari, menjelajahi, dan menggunakan aktivitas pembelajaran yang telah dibuat oleh pengguna yang lain. Ini memberikan kesempatan untuk berbagi dan mendapatkan inspirasi dari komunitas pengguna *Educaplay* yang lebih luas. Selain itu pengguna dapat berbagi konten pembelajaran yang mereka buat dengan pengguna yang lain. Adanya kolaborasi antar guru dan pembelajaran yang bersifat terbuka,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

sehingga menghasilkan sumber daya pembelajaran yang lebih beragam.²⁸

Keuntungan dari penggunaan *platform Educaplay* diantaranya: 1) Terdapat kata kunci. 2) Lebih spesifik pada tingkat pendidikan dalam sistem pendidikan tiga puluh enam Negara. 3) Dapat membuat kegiatan sendiri untuk dicakupkan supaya membentuk grup dengan para siswa, agar mendapatkan hasil dengan cara yang paling sederhana. 4) Menggunakan sistem tantangan yang menantang anak untuk meningkatkan cara bersaing yang sehat diantara mereka. 5) Menghormati privasi anak dibawah umur, dengan menggunakan anonim tanpa merekam data pribadi apapun dan memfasilitasi pengelolaan kelompok oleh siapa yang membawa mereka bersama-sama. 6) Anak dapat menggunakan kode permainan untuk memfasilitasi akses anonim. 7) Dapat diakses empat puluh Negara, walaupun bahasa aslinya adalah bahasa Spanyol, namun bisa diakses dengan bahasa lain seiring perkembangan zaman.²⁹

Platform Educaplay ditawarkan sebagai sumber pendidikan yang ramah, menarik, dinamis dan memiliki nilai guna bagi semua pengguna, memiliki aktivitas yang dapat dibuat oleh guru sesuai dengan topik, kemampuan siswanya, jenjang dan tahun belajar. Dimungkinkan untuk bekerja dengannya dalam berbagai bahasa, dapat terhubung ke jaringan atau *offline*, memiliki fasilitas untuk mengintegrasikan alat *online* lainnya, sehingga penggunaannya lebih sederhana dan stabil.³⁰

Dari beberapa penjelasan di atas dapat penulis jelaskan bahwa kelebihan-kelebihan ini menjadikan *platform Educaplay* sebagai alat yang

²⁸ Laura Taylor, "Educaplay", *The School Librarian*, 66(4), (2018), hlm. 214.

²⁹ Educaplay TV, "¿Qué es Educaplay?", Video Youtube, diunggah 21 April 2020, diakses pada 21 April 2023.

³⁰ Elizabeth Lizbe Jurado Enríquez, "Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior", *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), (2022), hlm. 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 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.

efektif dan bermanfaat dalam membantu meningkatkan interaksi, minat belajar, keterlibatan, dan hasil belajar anak dalam pembelajaran.

6. Kekurangan *platform Educaplay*

Meskipun *platform Educaplay* memiliki beberapa kelebihan, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan sebelum menggunakannya. Berikut adalah beberapa kekurangan *platform Educaplay*:

a. Keterbatasan kustomisasi

Meskipun *platform Educaplay* menawarkan berbagai jenis aktivitas pembelajaran, ada keterbatasan dalam mengkustomisasi tampilan dan fungsionalitas aktivitas. Pengguna mungkin menginginkan lebih banyak pilihan atau fleksibilitas dalam menyesuaikan aktivitas dengan preferensi atau kebutuhan pembelajaran mereka.

b. Dibutuhkan koneksi internet

Platform Educaplay merupakan *platform* berbasis web, sehingga pengguna membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya. Ini dapat menjadi kendala jika akses internet terbatas atau tidak stabil di lingkungan pembelajaran.

c. Terbatas pada aktivitas pembelajaran tertentu

Platform Educaplay lebih fokus pada pembelajaran interaktif dan permainan. Hal ini mungkin kurang cocok untuk jenis pembelajaran yang memerlukan komponen lain seperti diskusi kelompok, simulasi, atau proyek kolaboratif.

d. Ketergantungan pada teknologi

Menggunakan *platform Educaplay* memerlukan keterampilan teknologi dan akses ke perangkat yang sesuai. Bagi pengguna yang kurang terampil dalam teknologi atau tidak memiliki akses yang memadai, penggunaan *platform* ini mungkin menjadi lebih sulit atau terbatas.

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.

- e. Pembatasan gratis dan versi berbayar

Platform Educaplay memiliki model bisnis yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan versi gratis dengan batasan tertentu, dan juga menawarkan versi berbayar dengan fitur tambahan. Pengguna mungkin perlu mempertimbangkan ketersediaan fitur yang mereka butuhkan dan apakah itu sesuai dengan anggaran mereka.

- f. Dukungan dan pembaruan terbatas

Dalam beberapa kasus, pengguna *platform Educaplay* mungkin menghadapi keterbatasan dalam dukungan teknis atau pembaruan fitur dari pengembang *platform*. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan pengguna untuk mengatasi masalah atau memperbarui aktivitas pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan yang berkembang.

- g. Kurangnya kontrol konten

Meskipun *platform Educaplay* memberikan kemampuan untuk membuat konten, tetapi pengguna harus memperhatikan bahwa konten yang dibuat oleh pengguna lain tidak sepenuhnya terkontrol. Ada kemungkinan bahwa beberapa konten yang dibagikan oleh pengguna lain mungkin tidak sesuai atau kurang akurat. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan pemilihan yang cermat terhadap konten yang akan digunakan.

- h. Keterbatasan pengukuran dan pelaporan

Platform Educaplay menyediakan beberapa fitur untuk melacak kemajuan dan skor siswa, namun pengukuran yang lebih mendalam atau pelaporan yang lebih terperinci mungkin tidak tersedia secara lengkap. Pengguna mungkin perlu menggabungkan *platform Educaplay* dengan alat atau sistem lain untuk melakukan pengukuran dan pelaporan yang lebih mendalam.

- i. Tantangan integrasi dengan kurikulum

Platform Educaplay tidak secara langsung terintegrasi dengan kurikulum tertentu. Pengguna perlu mengadopsi dan mengadaptasi

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.

platform Educaplay dalam konteks kurikulum yang berlaku di lingkungan mereka. Hal ini dapat membutuhkan waktu dan upaya tambahan untuk menghubungkan *platform Educaplay* dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dari penjelasan di atas dapat peneliti jelaskan bahwa pada saat mempertimbangkan penggunaan *platform Educaplay*, penting untuk mempertimbangkan baik kelebihan maupun kekurangan *platform* tersebut. Hal ini membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat tentang cara memanfaatkan *platform* tersebut secara efektif dalam konteks pembelajaran yang spesifik.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Hilgard menyatakan bahwa minat adalah keinginan secara terus menerus untuk fokus dan menikmati suatu aktivitas atau informasi. Minat senantiasa dikaitkan dengan rasa senang, selanjutnya menghasilkan kepuasan. Relevansi minat sangat signifikan dalam pembelajaran, karena jika minat seorang anak tidak disesuaikan dengan materi pelajaran, maka anak tersebut cenderung kurang antusias dan kurang termotivasi untuk belajar. Anak tidak merasa tertarik dan tidak menemukan kepuasan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, materi yang menarik bagi minat anak lebih mudah dipahami karena minat dapat meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, mengajarkan sesuatu yang menarik dan bermanfaat sekaligus berkaitan dengan bahan ajar yang disampaikan, hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar anak.³¹

Kecenderungan dan dorongan yang kuat terhadap sesuatu disebut dengan minat.³² Achru menyatakan bahwa minat belajar merupakan

³¹ Slameto, Op.cit., hlm. 57.

³² Yusufhadi Miarso, Op.cit., hlm. 151.

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.

sebuah keinginan yang mendalam untuk belajar, yang melibatkan perhatian dan upaya yang sungguh-sungguh hingga menghasilkan kepuasan dalam perilaku, termasuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.³³ Jadi minat belajar adalah ketertarikan, rasa senang, keterlibatan dan perhatian peserta didik terhadap materi yang mendorong mereka untuk aktif belajar dan mendalami pembelajaran.

Allah berfirman dalam surat Al-‘Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۚ

“*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (Q.S Al-Alaq [96]: 7).³⁴

Ayat pertama yang diturunkan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw menggarisbawahi pentingnya belajar dalam islam. Belajar disini termasuk dalam konteks menuntut ilmu. Sehingga implementasi menuntut ilmu atau belajar itu diwajibkan bagi seluruh manusia berdasarkan perspektif islam.

Gestalt mengemukakan pandangannya tentang belajar melalui konsep yang dikenal sebagai teori kognitif. Teori kognitif meyakini bahwa belajar adalah proses internal yang mencakup berbagai aspek, seperti ingatan, retensi, pemrosesan informasi, emosi, dan aspek psikologis lainnya. Dari segi teori pemrosesan informasi, unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah pengetahuan yang dimiliki oleh individu berdasarkan konteks belajarnya. Pengetahuan yang sudah dimiliki

³³ Andi Achru P, “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal Idaarah*, 3(2), (2019), hlm. 213.

³⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahannya: Juz 1-30, (Depok: Penerbit SBIBIQ, 2015), hlm. 597.

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.

peserta didik memengaruhi hal seperti apa yang mereka perhatikan, pahami, pelajari, ingat, atau bahkan lupakan dalam proses belajar.

Dilanjutkan menurut Gagne, dalam pembelajaran terdapat tahap penerimaan informasi yang kemudian diolah untuk menghasilkan keluaran berupa hasil belajar. Pada saat mengolah informasi tersebut, maka akan terjadi interaksi antara faktor internal dan faktor eksternal individu. Faktor internal merupakan aspek-aspek yang ada dalam diri seseorang yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, termasuk proses kognitif yang berlangsung di dalam diri individu tersebut. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan rangsangan yang berasal dari lingkungan luar yang berdampak pada individu selama proses belajar.³⁵

Dari beberapa penjelasan, teori ini mengemukakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh cara individu memproses informasi dan mengkonstruksi pengetahuan baru. Teori ini berfokus pada peran kognisi, seperti perhatian, pemahaman, dan penghubungan dengan pengetahuan yang sudah ada. Artinya dalam konteks media pembelajaran, teori ini menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan preferensi dan gaya belajar individu dapat meningkatkan minat belajar.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat penulis jelaskan bahwa minat belajar anak merujuk pada kecenderungan atau dorongan intrinsik yang mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Minat belajar melibatkan ketertarikan, keinginan, dan antusiasme yang diperlihatkan oleh anak terhadap materi atau topik belajar. Maka minat belajar bisa diartikan sebagai kecenderungan yang menetap untuk terus-menerus mengingat dan memperhatikan sesuatu yang dipelajari berulang kali.

³⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 75&77.

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.

Minat belajar juga bisa diartikan sebagai keinginan atau kemauan secara spontan dan sukarela terlibat dalam suatu hal.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Menurut Slameto, ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi minat belajar peserta didik. Faktor-faktor ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu: Pertama, faktor intern yakni yang berasal dari dalam individu, termasuk faktor-faktor jasmaniah seperti kesehatan dan kondisi tubuh, serta faktor psikologis seperti kecerdasan, perhatian, bakat, kesiapan dan kematangan. Kedua, faktor ekstern yakni yang berasal dari luar individu, termasuk faktor-faktor keluarga seperti pola pengasuhan, hubungan antar anggota keluarga, lingkungan di rumah, dan kondisi ekonomi keluarga. Selain itu, faktor-faktor sekolah seperti metode pembelajaran, kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan antar peserta didik, disiplin sekolah, dan kondisi fisik sekolah juga memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.³⁶ Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar anak, oleh karena itu penelitian ini menawarkan metode pembelajaran yang menarik yaitu metode bermain melalui *game* edukasi digital yaitu *platfom Educaplay*.

3. Ciri-ciri Minat Belajar

Pendidik perlu memahami dengan jelas karakteristik minat yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan pemahaman ini, pendidik dapat membedakan antara peserta didik yang memiliki minat dan peserta didik yang kurang berminat dalam pembelajaran. Ciri-ciri minat ini mencakup pengambilan keputusan yang didasarkan pada intuisi pribadi, bersifat emosional, individual, situasional, motivasi berasal dari motivasi intrinsik,

³⁶ Slameto, Op.cit., hlm. 54.

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.

melakukan sesuatu dengan sukarela, dan menjalankan aktivitas dengan antusias.³⁷

Ciri-ciri minat belajar menurut Slameto yaitu: memiliki kecenderungan yang konsisten untuk terus memperhatikan dan mengingat hal yang dipelajari, disertai dengan rasa suka dan kebahagiaan terhadap topik tertentu, yang menghasilkan rasa bangga dan puas. Hal ini mencakup ketertarikan aktif terhadap kegiatan yang menarik minatnya, preferensi yang kuat terhadap hal-hal yang menarik minat dibandingkan yang lain, dan ditunjukkan dengan berpartisipasi dalam aktivitas dan kegiatan yang sesuai dengan minat tersebut.³⁸

Sedangkan ciri-ciri minat belajar menurut Djamarah antara lain: perasaan suka atau senang, menunjukkan ketertarikan, keterlibatan yang aktif dari peserta didik, kesadaran untuk belajar tanpa perlu dipaksa, berpartisipasi aktif dalam belajar, dan peningkatan perhatian terhadap materi yang dipelajari.³⁹

Minat belajar bisa diungkapkan dalam berbagai cara, seperti menyatakan kesukaan terhadap suatu hal dibanding hal yang lain, aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran seperti hadir di kelas, mencatat, bertanya, serta menunjukkan perhatian yang lebih besar pada objeknya. Minat memiliki dampak yang signifikan pada proses dan hasil belajar peserta didik. Sehingga pendidik mempunyai tanggung jawab untuk merangsang minat belajar peserta didiknya. Pendekatan yang bisa diterapkan pendidik yaitu memahami dengan jelas kebutuhan peserta didik dan berusaha memenuhi kebutuhannya, tidak memaksa peserta didik untuk hanya menuruti keinginan pendidik, menjelaskan hubungan antara materi pembelajaran dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya, penjelasan tentang penggunaan materi pembelajaran dengan kehidupan masa depan

³⁷ Sudjanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 88.

³⁸ Slameto, *Op.cit.*, hlm. 57.

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Op.cit.*, hlm. 132-133.



Hak Cipta Diindungi 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.

peserta didik, dan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kontekstual yang relevan.⁴⁰

Biasanya minat anak diekspresikan melalui aktivitas yang berhubungan dengan minatnya. Oleh karena itu, untuk mengidentifikasi indikator minat, dapat diketahui dengan menganalisis kegiatan yang anak lakukan atau objek yang mereka sukai. Minat adalah suatu faktor motivasi belajar yang mendorong anak untuk merasa senang, semangat, dan aktif dalam melakukan aktivitas tertentu.

Penelitian Relevan

1. Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, dan Syaad Patmanthara dengan judul “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game* menawarkan lingkungan yang menarik dan memotivasi anak dalam belajar.⁴¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas mengenai *game* edukasi digital bagi anak usia dini yang dapat menarik perhatian dan bertujuan untuk memotivasi atau menstimulus minat anak dalam belajar. Perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh dari *game* dalam pembelajaran, sedangkan penelitian Didik, dkk menggunakan penelitian *research and development* untuk mengembangkan produk yaitu prototipe aplikasi perangkat lunak *digital game-based learning* guna membantu meningkatkan layanan pendidikan bagi anak usia dini.

⁴⁰ Zalyana, *Psikologi Pembelajaran*, (Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra, 2014), hlm. 145.

⁴¹ Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, dan Syaad Patmanthara, “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini”, *Tekno*, 20(2), (2013), hlm. 49.

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.

2. Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, dan Sulthoni dengan judul “Penggunaan *Game* Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi digital pada anak usia dini telah dievaluasi baik secara eksperimental, survei dan mixed method. Berbagai aplikasi *game* edukasi digital telah membawa lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas, merangsang perkembangan emosional dan mengembangkan psikomotor anak-anak.⁴²

Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah memiliki tujuan yang sama yaitu penggunaan *game* edukasi digital dapat dijadikan sebagai sarana ataupun media pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan dan memotivasi anak artinya dapat merangsang minat belajar anak. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang dilakukan Setiawan, dkk adalah *literature review* berbagai artikel yang salah satu metode yang digunakan dari beberapa artikel tersebut adalah metode eksperimen sama seperti metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Namun penelitian ini terfokus pada *game* edukasi digital yakni *platform Educaplay* untuk melihat pengaruhnya dalam pembelajaran bagi minat anak usia dini. Terlebih *platform* tersebut tampaknya belum ada penelitian di Indonesia yang menelitinya.

3. Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, dan Leonita Siwiyanti dengan judul “Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah pada anak dinyatakan layak diproduksi dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak.

⁴² Andri Setiawan, dkk, Op.cit., hlm. 43.

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.

Implementasi dari produk dapat membuat anak-anak tertarik untuk belajar melalui permainan dalam pengenalan huruf hijaiyah.⁴³

Persamaannya adalah objek yang diteliti sama-sama *game* edukasi dan bagi anak usia dini. Perbedaannya yaitu penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dan lebih terfokus untuk menghasilkan aplikasi *game* edukasi yang telah diuji kelayakannya, sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen dan terfokus pada penggunaan *platform Educaplay* untuk melihat pengaruhnya terhadap minat belajar anak.

D. Konsep Operasional

1. Indikator peggunaan *platform Educaplay* (variabel X)

- a. Guru mempersiapkan media/perangkat pembelajaran
- b. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai tema
- c. Guru menjelaskan prosedur penggunaan *platform Educaplay* sesuai tema pembelajaran
- d. Guru menjelaskankan aturan dalam bermain kepada siswa
- e. Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam bermain permainan pada *platform Educaplay* sehingga anak harus fokus dalam bermain sambil belajar
- f. Guru mengajarkan anak apabila kesulitan dalam menggunakan perangkat pada *platform Educaplay*
- g. Guru memberikan kesempatan untuk mencoba lagi apabila skor anak tidak mencapai setengah dari kuis yang diberikan.

⁴³ Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, & Leonita Siwiyanti, "Media game edukasi berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini", *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), (2021), hlm. 151-152.

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.

2. Indikator minat belajar anak (variabel Y)

Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pandangan Slameto yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.⁴⁴

- a. Perasaan senang
 - 1) Anak merasa senang ketika belajar menggunakan *platform Educaplay*
- b. Ketertarikan
 - 2) Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri meskipun merasa kesulitan
 - 3) Anak memiliki semangat yang tinggi dalam belajar
- c. Perhatian
 - 4) Anak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan
- d. Keterlibatan
 - 5) Anak mau melakukan yang disuruh guru
 - 6) Anak mau bertanya kepada guru
 - 7) Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - 8) Anak mau maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan guru.

⁴⁴ Slameto, Op.cit., hlm. 180.

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.

Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*, dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan menggunakan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan penelitian kelas kontrol tidak dapat dilakukan karena adanya keterbatasan jumlah populasi di lokasi penelitian. Pada model desain ini terdapat pretes dan postes. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.⁴⁵ Jika nilai postes lebih besar dari pretes, maka treatment berpengaruh positif. Model desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$\boxed{O_1 \ X \ O_2}$$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi *platform Educaplay*)

X = *treatment* atau perlakuan yang diberikan

O_2 = nilai posttest (setelah diberi *platform Educaplay*)

Pengaruh *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak = $(O_2 - O_1)$.

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama, variabel independen (bebas) pada penelitian ini yaitu penggunaan *platform Educaplay*. Disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi. Kedua, variabel dependen (terikat) pada penelitian ini yaitu minat belajar anak. Disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 130.

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.

B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah, Jl. Tuah Karya Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Sedangkan waktu pengumpulan data dimulai pada bulan Januari-Juni 2024.

C. Subjek dan Objek

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak-anak usia dini di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

D. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak usia dini di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Terdiri dari satu kelas yaitu berjumlah 12 anak yang berusia 5-6 tahun. Karena populasinya sedikit, sehingga peneliti tidak mengambil sampel (*total sampling*) atau seluruh populasi menjadi sampel penelitian.

Tabel 1
Data Populasi Anak RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah

Kelompok	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
B	4	8	12

Sumber: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah tahun ajaran 2023/2024

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *participant observation*. Dalam observasi berpartisipatif, peneliti aktif terlibat dalam aktivitas sehari-hari subjek atau objek yang sedang diteliti, dan ini digunakan sebagai sumber data penelitian. Pada observasi

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.

berperanserta ini, peneliti membantu pendidik dalam menyiapkan substansi atau materi yang disampaikan melalui *platform Educaplay*, serta observasi dilakukan secara terstruktur. Observasi ini digunakan pada saat sesi pembelajaran dengan menggunakan *platform Educaplay* untuk mengukur sejauh mana anak-anak terlibat dan aktif dalam aktivitas tersebut.

Observasi ini terdiri dari tiga tahapan yaitu sebelum diberi perlakuan, saat diberi perlakuan, dan setelah diberi perlakuan. Dalam pengumpulan data dengan observasi, instrumen penelitiannya menggunakan lembar observasi. Observer berjumlah 3 orang, dan setiap observer mengamati 4 orang anak. Tugas observer memberikan tanda ceklis pada skor yang terdapat pada pedoman observasi sesuai pengamatan yang dilakukan. Data yang didapatkan dari hasil penelitian yaitu hasil observasi minat belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel dan SPSS Ver. 26. Adapun pedoman observasi yang dilakukan terlampir di lampiran.

2. Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa sejarah sekolah, video permainan di *platform Educaplay*, foto-foto maupun video atau rekaman visual yang berkaitan dengan indikator variabel yang diteliti pada saat proses kegiatan belajar menggunakan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran juga pada saat melakukan wawancara bersama dengan guru, serta arsip-arsip pendukung lain bila diperlukan.

F Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan hasil penelitian yang sesuai dengan fungsi dan tujuan yang jelas dari penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dari hasil observasi yang

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.

diperoleh. Statistik ini menggunakan rumus *t-test*.⁴⁶ Uji *t-test* yang digunakan adalah *Paired Sample t-Test*. Uji – t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Hipotesis dari kasus ini dapat ditulis:

$$H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0 \text{ atau } \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 - \mu_2 \neq 0 \text{ atau } \mu_1 \neq \mu_2$$

Rumus:

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sample.⁴⁷

Adapun langkah-langkah sebelum pengujian *t-test* sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data dalam mengukur itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur secara teliti apa yang seharusnya diukur.⁴⁸ Uji validitas pada penelitian ini menggunakan SPSS Ver 26 teknik *Product Moment Pearson Correlation*.

⁴⁶ Sugiyono, *Statistik untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 121.

⁴⁷ Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm. 101-102.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 206.

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.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka menghasilkan data yang sama⁴⁹ Uji Reabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan SPSS Ver 26 dengan metode *Cronbach Alpha*.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui SPSS Ver 26 dengan kriteria:

- a. Signifikansi uji (α) = 0,05. Jika Sig. > α , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- b. Jika Sig. < α , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan spss Ver 26 dengan uji *Levene Statistic*.

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 207.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

BAB V PENUTUP

A KESIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan penelitian serta hasil analisis data dari penelitian terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah sebelum dan setelah diberikan *treatment* yakni 50% menjadi 90,1%. Sementara itu, dengan melihat hasil nilai signifikansi uji *t* statistik ditemukan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} -11,387$ lebih kecil dari $t_{tabel} -1,812$. sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform Educaplay* terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) *Platform Educaplay* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran; 2) Anak merasa sangat senang dalam menerima pembelajaran; 3) Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri; 4) anak menjadi lebih semangat, rajin, dan mudah memahami pembelajaran; 5) anak memperhatikan guru menjelaskan; 6) Anak belajar mengoperasikan laptop; 7) guru kesulitan dalam membuat materi pembelajaran sebab masih beradaptasi dengan teknologi.

B SARAN

Secara keseluruhan penelitian dapat meningkatkan minat belajar anak, diharapkan selanjutnya ada penelitian serupa yang mengembangkan *platform Educaplay* pada tema pembelajaran yang lain, menggunakan jenis permainan yang lain yang ada pada *platform* ini, atau menggunakan akun premium yang lebih menyajikan banyak fitur canggih lainnya. Diharapkan hendaknya pendidik melaksanakan pembelajaran kreatif lagi inovatif dengan menggunakan media yang asyik dan interaktif agar minat belajar anak meningkat sesuai dengan perkembangan, kebutuhan, dan karakteristik anak usia dini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adrformacion.com. Diakses pada 21 April 2023, dari <https://www.adrformacion.com/>
- A Nugraha & Yeni Rachmawati. 2015. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardi Achru P. 2019. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran". *Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, & Sulthoni. 2019. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini". *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1).
- Annisa Putri Pratiwi & Martin Bernard. 2021. "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch". *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4).
- Anwar Priadi, dkk. 2021. "Literature Review: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak". *Jurnal Keperawatan AKPER YKY Yogyakarta*, 13(2).
- Arsip Dokumen Sekolah
- Dadan Suryana. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Departemen Agama RI. 2015. *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Juz 1-30*. Depok: Penerbit SABIQ.
- Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, & Syaad Patmanthara. 2013. "Digital game-based learning untuk anak usia dini". *Tekno*, 20(2).
- Educaplay TV. 2020. "¿Qué es Educaplay?". (Video). Youtube. Diakses pada 21 April 2023, dari <https://youtu.be/2-tex1Avcl0>
- Educaplay.com. Diakses pada 22 April & 10 September 2023, dari <https://www.educaplay.com/>
- Elizabeth Lizbe Jurado Enríquez. 2022. "Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior". *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2).

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.

- Erisa Dwi Safitri. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini RA Perwanida Lengkong". *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, 5(02).
- Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata. 2024. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai". *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3).
- Feny Nida Fitriyani. 2017. "The Implementation of Game Based Learning for Children". *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01).
- Hefniy H, Mistria Harmonis, dan Siti Safiah. 2020. "Alat Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Anak Usia Dini". *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management*, 2(1).
- Herman Dwi Surjono. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- L A Sánchez Salazar, et al. 2019. "The Educaplay Interactive Platform for The Learning of Mathematics in Population with Special Educational Need". *Journal of Physics: Conference Series*, 1329 (1), 3.
- Lely Adyani, Rudiana Agustini, dan Raharjo. 2015. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2).
- Laura Taylor. 2018. "Educaplay". *The School Librarian*, 66(4).
- M Purwati, Bakhtiar Bima Mustriana & Sri Rohman Hidayatun. 2013. *Kamus Inggris-Indonesia*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Muhammad Hasan. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Muhammad Hasbi, dkk. 2020. *Menumbuhkembangkan Minat Anak Sejak Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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.

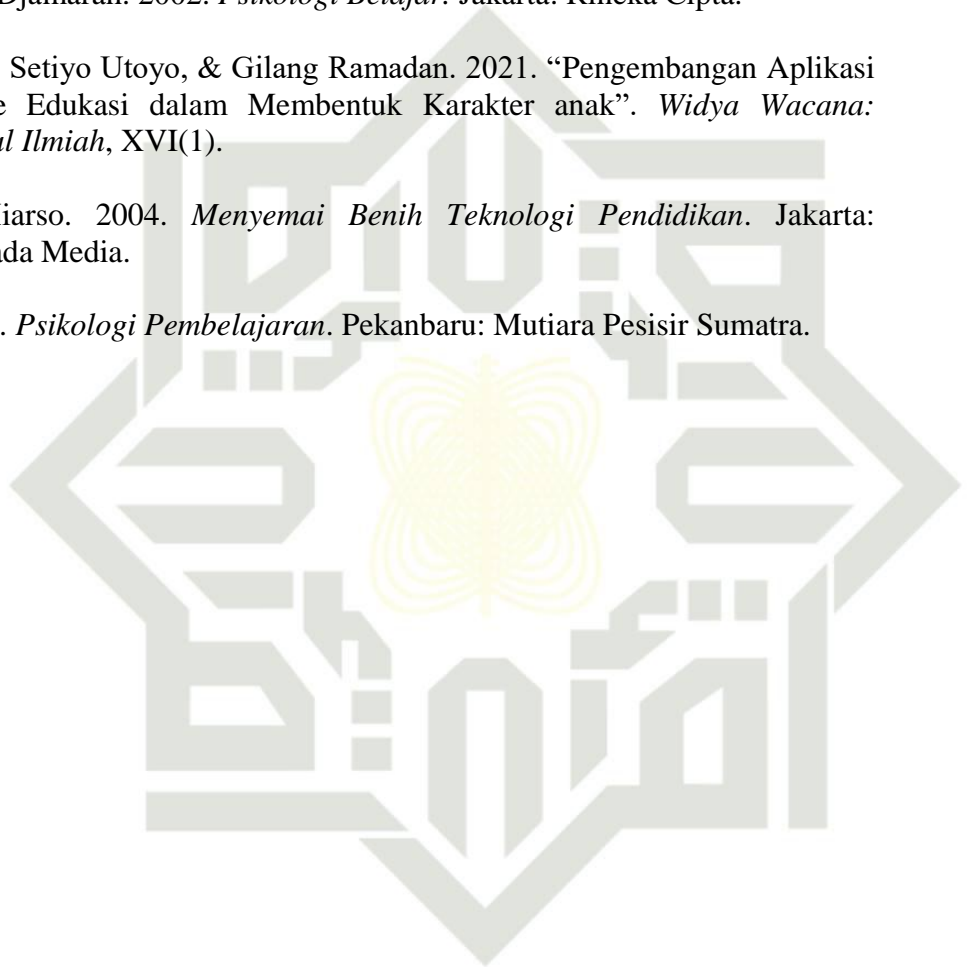
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nata Apriyani, Hibana, & Susilo Suhraman. 2020. "Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2).
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Ratih Wulandari, dkk. 2017. "Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Rostina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(03).
- Rita Kurnia. 2020. *Buku Ajar Perkembangan Membaca Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Taman Karya.
- _____. 2020. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Pekanbaru: UR Press.
- Riva Riviyah Sayidah, Ibnu Hurri, & Leonita Siwiyanti. 2021. "Media game edukasi berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini". *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Siti Nur Ajizah, dkk. 2019. "Relationship Between Interest In Learning With Children's Learning Outcomes In Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal Salido". *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 7(3).
- Sameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari Lestari dan Kartika Nur Fathiyah. 2023. "Analisis Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Sari Surachmi W & Karl Jahniel S. Sison. 2021. "Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes". *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, (Vol. 3, pp. 1-6).
- Sudjanto, A. 2012. *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

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.

- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD". *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1).
- Sayono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yenti Juniarti, Setiyo Utoyo, & Gilang Ramadan. 2021. "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak". *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, XVI(1).
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Zalyana. 2014. *Psikologi Pembelajaran*. Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra.



LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

Lampiran 1 Pedoman Observasi Variabel X Pretest

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X (PRETEST)
Instrumen Observasi Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap
Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan
Tambang Kabupaten Kampar

No	Instrumen	No Soal
1	Guru mempersiapkan media/perangkat pembelajaran	1
2	Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai tema pembelajaran	2
3	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran sesuai tema pembelajaran	3
4	Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan belajar kepada siswa	4
5	Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam mengerjakan tugas	5
6	Guru membimbing anak apabila kesulitan dalam mengerjakan tugas	6
7	Guru memberikan kesempatan untuk tanya jawab antar siswa	7

Observer

Athiyatun Nadhrah

Lampiran 2 Pedoman Observasi Variabel Y Pretest

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y (PRETEST)

Instrumen Observasi Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

No	Instrumen	No Soal
1	Anak merasa senang ketika belajar	1
2	Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri meskipun merasa kesulitan	2
3	Anak memiliki semangat yang tinggi dalam belajar	3
4	Anak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan	4
5	Anak mau melakukan yang disuruh guru	5
6	Anak mau bertanya kepada guru	6
7	Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru	7

Observer

()

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.

Lampiran 3 Pedoman Observasi Variabel X (Treatment dan Posttest)

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X (TREATMENT DAN POSTTEST)
Instrumen Observasi Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap
Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan
Tambang Kabupaten Kampar

No	Instrumen	No Soal
1	Guru mempersiapkan media/perangkat pembelajaran	1
2	Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai tema pembelajaran	2
3	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran sesuai tema pembelajaran	3
4	Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan belajar kepada siswa	4
5	Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam mengerjakan tugas	5
6	Guru membimbing anak apabila kesulitan dalam mengerjakan tugas	6
7	Guru memberikan kesempatan untuk tanya jawab antar siswa	7

Observer

()

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.

Lampiran 4 Pedoman Observasi Variabel Y (Treatment dan Posttest)

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y (TREATMENT DAN POSTTEST)
Instrumen Observasi Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap
Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan
Tambang Kabupaten Kampar

No	Instrumen	No Soal
1	Anak merasa senang ketika belajar menggunakan <i>platform Educaplay</i>	1
2	Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri meskipun merasa kesulitan	2
3	Anak memiliki semangat yang tinggi dalam belajar	3
4	Anak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan	4
5	Anak mau melakukan yang disuruh guru	5
6	Anak mau bertanya kepada guru	6
7	Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru	7

Observer

(_____)

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, p

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

Lampiran 5 Data Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA PRETEST KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	2	1	2	2	3	2	2	1	15	32	46,875	MB
2	Aina Raisa	1	1	1	2	2	1	1	1	10	32	31,25	BB
3	Muhammad Abdulloh Fataa	2	1	2	2	3	3	2	2	17	32	53,125	MB
4	Abyan Nanda Putra	2	1	1	2	2	2	2	1	13	32	40,625	BB
5	Afifah Nahda Azkayro	2	2	2	3	3	3	3	3	21	32	65,625	BSH
6	Alfi Maher Masngudi	2	2	2	2	3	3	2	3	19	32	59,375	BSH
7	Azril Rahandika Al Fariq	2	1	2	2	3	1	1	1	13	32	40,625	BB
8	Cut Khaira	2	3	2	2	2	3	2	1	17	32	53,125	MB
9	Gerhana Alfajar	2	2	2	2	2	2	1	1	14	32	43,75	MB
10	Haidar Mufid Hidayat	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75	BSH
11	Meilani Akhiroh	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	BB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	2	3	2	2	3	3	3	3	21	32	65,625	BSH
Jumlah		23	21	22	25	30	27	23	21	192	384	600	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		47,92	43,75	45,83	52,08	62,5	56,25	47,92	43,75	400			
Kriteria		MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB				
Rata-rata		50											MB



Lampiran 6 Data Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA POSTTEST KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	3	3	3	3	4	4	3	3	26	32	81,25	BSB
2	Aina Raisa	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75	BSH
3	Muhammad Abdulloh Fataa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB
4	Abyan Nanda Putra	3	3	4	3	3	3	3	3	25	32	78,125	BSB
5	Afifah Nahda Azkayro	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	96,875	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	4	3	3	4	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	3	4	3	3	3	25	32	78,125	BSB
8	Cut Khaira	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	4	4	3	4	4	3	4	30	32	93,75	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB
11	Meilani Akhirroh	4	4	4	3	4	4	4	4	31	32	96,875	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB
Jumlah		44	42	44	41	46	42	43	44	346	384	1081,25	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		91,67	87,5	91,67	85,42	95,83	87,5	89,58	91,67	718,75			
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				
Rata-rata		90,10416667										BSB	

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - 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



Lampiran 7 Data Treatment Pertama Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT PERTAMA KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	4	4	4	4	3	3	4	4	30	32	93,75	BSB
2	Aina Raisa	3	4	3	4	4	2	2	4	26	32	81,25	BSB
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	4	3	4	4	2	4	4	28	32	87,5	BSB
4	Abyan Nanda Putra	3	4	3	3	3	2	2	4	24	32	75	BSH
5	Afifah Nahda Azkayro	4	4	3	4	3	4	4	4	30	32	93,75	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	3	4	3	4	3	4	3	4	28	32	87,5	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	4	3	4	3	2	3	3	25	32	78,125	BSB
8	Cut Khaira	3	4	3	4	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	96,875	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	4	3	3	4	4	4	4	30	32	93,75	BSB
11	Meilani Akhiroh	4	4	3	4	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32	96,875	BSB
Jumlah		42	48	39	46	41	36	42	47	341	384	1065,625	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		87,5	100	81,25	95,83	85,42	75	87,5	97,92	710,4			
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				
Rata-rata		88,80208333										BSB	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - 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



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Lampiran 8 Data Treatment Kedua Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KEDUA KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	3	3	3	4	4	3	4	4	28	32	87,5	BSB
2	Aina Raisa	3	3	3	4	3	3	3	4	26	32	81,25	BSB
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	3	3	4	3	2	3	3	24	32	75	BSH
4	Abyan Nanda Putra	3	3	3	4	3	2	2	4	24	32	75	BSH
5	Afifah Nahda Azkayro	3	3	4	4	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	3	3	4	4	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	4	3	2	3	3	24	32	75	BSH
8	Cut Khaira	3	3	4	4	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	4	3	3	3	3	3	4	27	32	84,375	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	4	3	4	4	2	4	4	29	32	90,625	BSB
11	Meilani Akhiroh	3	3	3	4	3	3	4	4	27	32	84,375	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	3	3	4	4	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
Jumlah		38	38	40	47	38	32	42	46	321	384	1003,125	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		79,17	79,17	83,33	97,92	79,17	66,67	87,5	95,83	668,75			
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				
Rata-rata		83,59375										BSB	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p...
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 9 Data Treatment Ketiga Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KETIGA KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	4	3	3	4	3	2	3	3	25	32	78,125	BSB
2	Aina Raisa	3	2	3	4	3	2	2	3	22	32	68,75	BSH
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	2	3	4	3	2	2	3	22	32	68,75	BSH
4	Abyan Nanda Putra	3	2	3	4	3	2	2	3	22	32	68,75	BSH
5	Afifah Nahda Azkayro	4	3	4	4	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	4	3	3	4	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	4	4	3	3	3	26	32	81,25	BSB
8	Cut Khaira	3	3	4	4	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	3	3	3	3	2	3	4	25	32	78,125	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	4	4	4	4	2	4	4	30	32	93,75	BSB
11	Meilani Akhiroh	4	3	4	4	4	2	4	4	29	32	90,625	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
Jumlah		43	35	41	46	42	29	39	43	318	384	993,75	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		89,58	72,92	85,42	95,83	87,5	60,42	81,25	89,58	662,50			
Kriteria		BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				
Rata-rata		82,8125										BSB	

- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p...
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 10 Data Treatment Keempat Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KEEMPAT KELAS EKSPERIMEN													
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket		
		1	2	3	4	5	6	7	8						
1	Adam Ramadhan	3	3	3	4	4	2	2	3	24	32	75	BSH		
2	Aina Raisa	3	2	3	4	3	2	2	4	23	32	71,875	BSH		
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	3	3	3	4	2	3	4	25	32	78,125	BSB		
4	Abyan Nanda Putra	3	3	3	4	4	2	3	4	26	32	81,25	BSB		
5	Afifah Nahda Azkayro	4	3	4	4	3	3	4	3	28	32	87,5	BSB		
6	Alfi Maher Masngudi	3	3	4	3	3	3	4	3	26	32	81,25	BSB		
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	3	3	3	4	3	25	32	78,125	BSB		
8	Cut Khaira	4	3	4	4	3	3	4	3	28	32	87,5	BSB		
9	Gerhana Alfajar	4	2	4	3	4	3	3	4	27	32	84,375	BSB		
10	Haidar Mufid Hidayat	4	3	4	4	4	2	4	4	29	32	90,625	BSB		
11	Meilani Akhiroh	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB		
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB		
Jumlah		42	36	43	43	43	32	41	43	323	384	1009,375			
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48						
%		87,5	75	89,58	89,58	89,58	66,67	85,42	89,58	672,9					
Kriteria		BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB						
Rata-rata		84,11458333											BSB		

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



Lampiran 11 Data Treatment Kelima Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KELIMA KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	4	4	3	3	4	3	3	4	28	32	87,5	BSB
2	Aina Raisa	4	4	3	3	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB
3	Muhammad Abdulloh Fataa	4	4	3	3	4	2	3	4	27	32	84,375	BSB
4	Abyan Nanda Putra	4	3	3	3	4	2	3	4	26	32	81,25	BSB
5	Afifah Nahda Azkayro	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	3	3	3	3	4	3	4	4	27	32	84,375	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	3	3	2	3	3	23	32	71,875	BSH
8	Cut Khaira	4	3	4	3	3	3	4	4	28	32	87,5	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	2	4	4	4	3	3	4	28	32	87,5	BSB
11	Meilani Akhiroh	4	3	4	4	4	2	4	4	29	32	90,625	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32	96,875	BSB
Jumlah		46	39	42	40	46	34	43	47	337	384	1053,125	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		95,83	81,25	87,5	83,33	95,83	70,83	89,58	97,92	702,08			
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				
Rata-rata		87,76041667										BSB	

- 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, p
 - 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



Lampiran 12 Data Treatment Keenam Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KEENAM KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	4	3	3	4	4	3	3	3	27	32	84,375	BSB
2	Aina Raisa	3	3	3	3	4	3	3	3	25	32	78,125	BSB
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	3	3	3	4	3	3	3	25	32	78,125	BSB
4	Abyan Nanda Putra	3	3	3	3	4	2	3	3	24	32	75	BSh
5	Afifah Nahda Azkayro	3	4	4	4	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	3	3	3	3	4	3	4	4	27	32	84,375	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	3	4	3	3	4	26	32	81,25	BSB
8	Cut Khaira	3	3	3	4	4	3	4	4	28	32	87,5	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	3	4	3	3	2	4	4	27	32	84,375	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	3	4	4	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
11	Meilani Akhirah	4	4	3	4	4	4	4	4	31	32	96,875	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB
Jumlah		41	39	40	42	47	36	43	44	332	384	1037,5	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		85,42	81,25	83,33	87,5	97,92	75	89,58	91,67	691,67			
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSh	BSB	BSB				
Rata-rata		86,45833333										BSB	

- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p...
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 13 Data Treatment Ketujuh Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KETUJUH KELAS EKSPERIMEN													
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket		
		1	2	3	4	5	6	7	8						
1	Adam Ramadhan	3	3	3	3	4	2	3	4	25	32	78,125	BSB		
2	Aina Raisa	3	4	3	4	4	2	3	3	26	32	81,25	BSB		
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	2	3	3	3	2	2	3	21	32	65,625	BSH		
4	Abyan Nanda Putra	3	3	3	3	3	2	3	3	23	32	71,875	BSH		
5	Afifah Nahda Azkayro	3	3	3	3	4	3	4	4	27	32	84,375	BSB		
6	Alfi Maher Masngudi	3	4	3	3	3	3	3	4	26	32	81,25	BSB		
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	2	3	3	2	3	3	22	32	68,75	BSH		
8	Cut Khaira	4	4	4	3	3	3	3	4	28	32	87,5	BSB		
9	Gerhana Alfajar	4	4	4	3	4	3	3	4	29	32	90,625	BSB		
10	Haidar Mufid Hidayat	3	4	3	4	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB		
11	Meilani Akhiroh	3	4	3	3	4	3	4	4	28	32	87,5	BSB		
12	Muhammad Fauzan Alfatih	3	4	3	3	3	3	4	4	27	32	84,375	BSB		
Jumlah		38	42	37	38	42	31	39	44	311	384	971,875			
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48						
%		79,17	87,5	77,08	79,17	87,5	64,58	81,25	91,67	647,92					
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB						
Rata-rata		80,98958333											BSB		

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, p
 - 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



Lampiran 14 Data Treatment Kedelapan Kelas Eksperimen

NO	NAMA	DATA TREATMENT KEDELAPAN KELAS EKSPERIMEN											
		INDIKATOR								X	Xmax	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adam Ramadhan	4	4	3	3	4	3	4	3	28	32	87,5	BSB
2	Aina Raisa	3	2	3	3	3	2	2	3	21	32	65,625	BSH
3	Muhammad Abdulloh Fataa	3	3	3	3	4	3	3	3	25	32	78,125	BSB
4	Abyan Nanda Putra	3	2	2	3	3	2	2	3	20	32	62,5	BSH
5	Afifah Nahda Azkayro	3	3	4	4	4	4	4	4	30	32	93,75	BSB
6	Alfi Maher Masngudi	3	3	3	3	4	3	3	4	26	32	81,25	BSB
7	Azril Rahandika Al Fariq	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75	BSH
8	Cut Khaira	4	3	4	4	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
9	Gerhana Alfajar	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32	93,75	BSB
10	Haidar Mufid Hidayat	4	3	4	4	4	3	3	4	29	32	90,625	BSB
11	Meilani Akhiroh	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32	90,625	BSB
12	Muhammad Fauzan Alfatih	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100	BSB
Jumlah		42	37	41	40	45	36	40	43	324	384	1012,5	
Skor Ideal		48	48	48	48	48	48	48	48				
%		87,5	77,08	85,42	83,33	93,75	75	83,33	89,58	675			
Kriteria		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				
Rata-rata		84,375										BSB	

- 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, p
 - 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



Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Data Treatment Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak

REKAPITULASI HASIL DATA TREATMENT PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QUR'AN AL-KHAIRIAH

No	Pernyataan	Treatment								Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Guru mempersiapkan media/perangkat pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai tema pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran sesuai tema pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan belajar kepada siswa	4	4	4	3	4	4	4	4	31
5	Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam mengerjakan tugas	4	3	4	4	4	4	4	4	31
6	Guru membimbing anak apabila kesulitan dalam mengerjakan tugas	4	4	4	4	4	4	3	4	31
7	Guru memberikan kesempatan untuk tanya jawab antar siswa	4	4	3	4	4	3	3	4	29
Total		28	27	27	27	28	27	26	28	218
Skor Ideal		28	28	28	28	28	28	28	28	224
Persentase (%)		100	96,4	96,4	96,4	100	96,4	92,8	100	97,3
Kategori		Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik

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, penerjemahan, atau untuk keperluan lain.
 - 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

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.

Lampiran 16 Rekapitulasi Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
REKAPITULASI MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ
AL-QUR'AN AL-Khairiah

No	Subjek	Skor Pretest	Skor Posttest
		Kelas Eksperimen	Kelas Eksperimen
1	Adam Ramadhan	15	26
2	Aina Raisa	10	24
3	Muhammad Abdulloh Fataa	17	32
4	Abyan Nanda Putra	13	25
5	Afifah Nahda Azkayro	21	31
6	Alfi Maher Masngudi	19	29
7	Azril Rahandika Al Fariq	13	25
8	Cut Khaira	17	29
9	Gerhana Alfajar	14	30
10	Haidar Mufid Hidayat	24	32
11	Meilani Akhiroh	8	31
12	Muhammad Fauzan Alfatih	21	32
Jumlah		192	345
Rata-rata		16	28,83

 Nilai Varians *Pretest*: 22,07272727

 Nilai Varians *Posttest*: 9,242424242

Lampiran 17 Uji Validitas

UJI VALIDITAS VARIABEL Y

		Correlations								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	total
P1	Pearson Correlation	1	.561	.866**	.714**	.655*	.663*	.649*	.503	.818**
	Sig. (2-tailed)		.058	.000	.009	.021	.019	.022	.096	.001
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P2	Pearson Correlation	.561	1	.636*	.459	.234	.697*	.629*	.571	.752**
	Sig. (2-tailed)	.058		.026	.134	.465	.012	.029	.053	.005
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P3	Pearson Correlation	.866**	.636*	1	.663*	.701*	.636*	.563	.571	.829**
	Sig. (2-tailed)	.000	.026		.019	.011	.026	.057	.053	.001
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P4	Pearson Correlation	.714**	.459	.663*	1	.655*	.561	.686*	.594*	.781**
	Sig. (2-tailed)	.009	.134	.019		.021	.058	.014	.042	.003
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P5	Pearson Correlation	.655*	.234	.701*	.655*	1	.545	.595*	.629*	.738**
	Sig. (2-tailed)	.021	.465	.011	.021		.067	.041	.029	.006
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P6	Pearson Correlation	.663*	.697*	.636*	.561	.545	1	.827**	.734**	.884**
	Sig. (2-tailed)	.019	.012	.026	.058	.067		.001	.007	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P7	Pearson Correlation	.649*	.629*	.563	.686*	.595*	.827**	1	.802**	.893**
	Sig. (2-tailed)	.022	.029	.057	.014	.041	.001		.002	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
P8	Pearson Correlation	.503	.571	.571	.594*	.629*	.734**	.802**	1	.853**
	Sig. (2-tailed)	.096	.053	.053	.042	.029	.007	.002		.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
total	Pearson Correlation	.818**	.752**	.829**	.781**	.738**	.884**	.893**	.853**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.005	.001	.003	.006	.000	.000	.000	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
 Hari, tanggal : Rabu, 10 Januari 2024
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun
 Tema/Subtema/Sub-Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Buah/Macam-macam Tanaman Buah
 Alokasi Waktu : 07:30-11:00 WIB
 Kompetensi Dasar : 1.2-3.4-3.6-3.12-2.9-2.4

Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Allah (NAM 1.2)
2. Anak mulai terbiasa mengkomsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat dan bergizi (FM 3.4)
3. Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (KOG 3.6)
4. Anak mampu mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal (BHS 3.12)
5. Anak terbiasa mengindahkan dan memperhatikan kondisi teman (SE 2.9)
6. Anak mampu mewarnai bentuk gambar sederhana (SN 3.15)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengaji Iqro'/Al-Qur'an
2. Praktek sholat dhuha berjama'ah
3. Berbaris
4. Penerapan SOP pembukaan
5. Hafalan Surah Al-Fil
6. Kegiatan lancar membaca

KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar buah pisang, anggur, mangga, pepaya, dan jeruk
2. Tanya jawab tentang isi gambar
3. Menyebutkan rasa dari masing-masing buah pada gambar
4. Mengucapkan kalimat tahmid
5. Mencontoh penulisan kata disamping gambar, dan menirukan pengucapannya
6. Mewarnai gambar
7. Menyanyikan "Buah-buahan"
8. Mendiskusikan sikap yang baik dalam bergaul dengan teman
9. Mengetahui informasi tentang cara bergaul dengan teman sebaya
10. Menyebutkan kembali adab dalam pergaulan

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

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.

© Hak cipta © UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Terbiasa mengucapkan Alhamdulillah
Fisik Motorik	3.4	Terbiasa mengkonsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat dan bergizi
Kognitif	3.6	Dapat menghubungkan gambar buah ke angka yang sesuai dengan cara menarik garis
Bahasa	3.12	Dapat mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal
Sosial Emosional	2.9	Terbiasa mengindahkan dan memperhatikan kondisi teman
Seni	3.15	Dapat mewarnai bentuk gambar sederhana

TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.
KORAN KUALU KEC. TAMBANG KAMPAR

Kuala, 10 Januari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Kamis, 11 Januari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Buah/Macam-macam
Tema/Materi Pembelajaran	: Tanaman Buah/Menyebutkan Macam-macam Buah
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 1.1-3.3-3.6-3.3.13-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa menyebut Allah sebagai pencipta alam (NAM 1.1)
- Anak Mengenal anggota tubuh dan fungsinya (FM 3.3)
- Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain (KOG 3.6)
- Anak mampu mengenal suara huruf awal (BHS 3.12)
- Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb) (SE 3.13)
- 6. Anak mampu bertindak yang mencerminkan sikap estetis (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengaji Iqro'/Al-Qur'an
2. Praktek sholat dhuha berjama'ah
3. Berbaris
4. Penerapan SOP pembukaan
5. Menggerakkan jari-jari sambil berhitung dengan Bahasa arab 1-10
6. Kegiatan lancar membaca
7. Menyanyikan "Macam-macam Buah"

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar buah apel, semangka, nanas, jambu, dan kurma
2. Tanya jawab tentang pencipta warna dan bentuk buah apel, semangka, nanas, jambu, dan kurma
3. Mendiskusikan manfaat buah apel, semangka, nanas, jambu, dan kurma
4. Menceritakan pengalaman anak saat mengonsumsi buah
5. Melakukan kegiatan bermain *Yes or No* pada *platform Educaplay*

Link permainan: https://www.educaplay.com/learning-resources/17464188-pertemuan_1.html

a. Langkah-langkah kegiatan

- 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
- 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Yes or No*
- 3) Guru memberikan batas waktu dan nyawa untuk kesempatan 3 kali boleh salah pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
- 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
- 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Yes or No*
- 6) Anak memilih jawaban *Yes atau No* yang menurutnya benar berdasarkan gambar yang ditampilkan.
Keterangan: Pilih *Yes* jika gambar buah atau pilih *No* jika gambar sayur
- 7) Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Yes or No* yang anak mainkan
- 8) Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.

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.

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Terbiasa menyebut Allah sebagai pencipta alam
Fisik Motorik	3.3	Dapat mengenal anggota tubuh dan fungsinya
Kognitif	3.6	Dapat mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain
Bahasa	3.12	Dapat mengenal suara huruf awal
Sosial Emosional	3.13	Dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb)
Seni	2.4	Dapat bertindak yang mencerminkan sikap estetis

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.

Kuala, 11 Januari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Rabu, 17 Januari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Buah/Macam-macam
Tema/Materi Pembelajaran	Tanaman Buah/Menghitung Banyak Buah dan Mencocokkan Angka yang Sesuai
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 3.1-2.1-3.6-3.12-2.6-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (misal: tidak bohong, bersikap sopan, tidak berkelahi) (NAM 3.1)
- Anak mulai terbiasa makan makanan yang bergizi seimbang (FM 2.1)
- Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KOG 3.6)
- Anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya (BHS 3.12)
- Anak mampu melaksanakan tata tertib yang ada di sekolah (SE 2.6)
- Anak mampu menyanyikan beberapa lagu anak-anak (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

- Mengaji Iqro'/Al-Qur'an
- Praktek sholat dhuha berjama'ah
- Berbaris
- Penerapan SOP pembukaan
- Surah Al-Fil
- Kegiatan lancar membaca
- Menyanyikan "Aneka Tanaman"

B. KEGIATAN INTI

- Mengamati buah anggur di meja guru, dan mendengarkan informasi tentang manfaat buah anggur bagi kesehatan
- Tanya jawab tentang pencipta warna dan bentuk buah anggur
- Menghitung gambar dan menuliskan jumlahnya
- Mencicipi buah anggur, kemudian menyebutkan rasanya
- Menyebutkan kembali manfaat buah anggur
- Melakukan kegiatan bermain *Matching Pairs* pada platform *Educaplay*
 Link Permainan: <https://www.educaplay.com/learning-resources/17594017-berhitung.html>
 - Langkah-langkah kegiatan
 - Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - Guru menjelaskan cara bermain permainan *Matching Pairs*
 - Guru memberikan batas waktu dan nyawa untuk kesempatan 3 kali boleh salah pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Matching Pairs*
 - Anak menghitung jumlah gambar buah setiap soal kemudian mencocokkan dengan angka yang sesuai disampingnya,
 - Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Matching Pairs* yang anak mainkan
 - Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.

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

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	3.1	Terbiasa berkata jujur
Fisik Motorik	3.4	Terbiasa mengkonsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat dan bergizi
Kognitif	3.6	Dapat menghubungkan gambar buah ke angka yang sesuai dengan cara menarik garis
Bahasa	3.12	Dapat mengucapkan bunyi lambang bilangan
Sosial Emosional	2.6	Dapat melaksanakan tata tertib yang ada di sekolah
Seni	2.4	Dapat menyanyikan beberapa lagu anak –anak

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.

RAUDHATUL ATHFAL (RA) TAHFIDZ AL-QUR'AN
KAMPAR
KUALU KEC. TAMBANG KAMPAR

Kualu, 17 Januari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Jum'at, 19 Januari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Buah/Bagian-bagian
Tema/Materi Pembelajaran	: Tanaman Buah/Menyebutkan Bagian Tanaman Buah
Alokasi Waktu	: 07:30-10:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 3.2-3.3-3.5-3.11-2.9-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya dengan bimbingan (NAM 3.2)
- Anak mampu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah (FM 3.3)
- Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi (KOG 3.5)
- Anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa (BHS 3.11)
- Anak memiliki rasa dermawan (SE 2.9)
- Anak mampu mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Praktek sholat dhuha berjama'ah
2. Berbaris
3. Penerapan SOP pembukaan
4. Infaq
5. Muroja'ah surah Al-Fiil - An-Naas

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar pohon mangga
2. Tanya jawab tentang bagian-bagian pohon mangga
3. Gerak dan lagu bagian-bagian tanaman buah
4. Melakukan kegiatan bermain *Memory Game* pada *platform Educaplay*
<https://www.educaplay.com/learning-resources/17604969-bagian-bagian-tanaman-buah.html>
 - a. Langkah-langkah kegiatan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Memory Game*
 - 3) Guru memberikan batas waktu pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Memory Game*
 - 6) Anak membalik kartu-kartu memori dengan mengkliknya
 - 7) Anak berusaha mengingat setiap kartu yang dibuka, kemudian mencari pasangan kartu yang sama. Setiap kartu memiliki gambar bagian-bagian tanaman buah seperti: akar, batang, daun, bunga, buah, serta gambar pohon mangga
 - 8) Setelah semua gambar selesai dipasangkan, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Memory Game* yang anak mainkan
 - 9) Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.
5. Memperagakan gerakan memetik buah mangga sesuai arahan guru
6. mempraktikkan ucapan saat memetik buah mangga (sebelum dan sesudahnya)

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 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.

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	3.2	Terbiasa mengucapkan maaf, permisi, tolong, dan terima kasih
Fisik Motorik	3.3	Terbiasa melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah
Kognitif	3.5	Dapat menghubungkan gambar buah ke angka yang sesuai dengan cara menarik garis
Bahasa	3.11	Dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa
Sosial Emosional	2.9	Dapat memiliki rasa dermawan
Seni	2.4	Dapat mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.

RAUDHATUL ATHFAL (RA) TAHFIDZ AL-QUR'AN
DESA BANGALU KEC. TAMBANG KAMPAR

Kualu, 19 Januari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Senin, 22 Januari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Buah/Cara Menanam dan
Tema/Materi Pembelajaran	Merawat Tanaman Buah/Mengurutkan Benda dari yang Terbesar ke yang Terkecil
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 1.2-3.4-3.6-3.12-2.7-3.15

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan, suka memberi makan binatang, dan suka menyiram tanaman (NAM 1.2)
- Anak mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (makan permen, jajan di sembarang tempat) (FM 3.3)
- Membedakan benda-benda yang berbentuk geometri (KOG 3.6)
- Anak mampu menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru (BHS 3.12)
- Anak tidak tergesa-gesa (SE 2.7)
- Anak mampu mewarnai bentuk gambar sederhana (SN 3.15)

A. KEGIATAN PEMBUKA

- Mengaji Iqro'/Al-Qur'an
- Praktek sholat dhuha berjama'ah mewarnai bentuk gambar sederhana
- Berbaris
- Penerapan SOP pembukaan
- Hafalan hadits kebersihan
- Kegiatan lancar membaca

B. KEGIATAN INTI

- Mengamati bentuk pepaya
- Tanya jawab tentang gambar pepaya
- Menyebutkan nama benda yang memiliki bentuk seperti buah pepaya
- Mendiskusikan cara menanam dan merawat tanaman pepaya
- Mewarnai gambar papaya yang paling besar
- Menuliskan kata "pepaya" ke dalam kotak dengan meniru kata di atasnya
- Melakukan kegiatan bermain *Froggy Jumps* pada *platform Educaplay*
<https://www.educaplay.com/learning-resources/17637948-mengurutkan-benda-dari-yang-terbesar-ke-yang-terkecil.html>
 - Langkah-langkah kegiatan
 - Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - Guru menjelaskan cara bermain permainan *Froggy Jumps*
 - Guru memberikan batas waktu pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Froggy Jumps*
 - Anak memilih 1 jawaban yang paling benar diantara 3 pilihan jawaban
 - Setelah permainan selesai, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Froggy Jumps* yang anak mainkan
 - Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.

Hak Cipta Diindungi 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 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.

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan, suka memberi makan binatang, dan suka menyiram tanaman
Fisik Motorik	3.4	Dapat mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan
Kognitif	3.6	Dapat membedakan benda-benda yang berbentuk geometri
Bahasa	3.12	Dapat menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru
Sosial Emosional	2.7	Terbiasa tidak tergesa-gesa
Seni	3.15	Dapat mewarnai bentuk gambar sederhana

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Kualu, 22 Januari 2024

 Mengetahui
 Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Selasa, 23 Januari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Sayur/Macam-macam
Tema/Materi Pembelajaran	Tanaman Sayur/Makanan dan Minuman Halal dan Bergizi
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	:1.2-3.3-3.5-2.14-2.9-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa bangga dengan hasil karyanya sendiri dan menghargai karya orang lain (NAM 1.2)
- Anak terbiasa terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (FM 3.3)
- Anak mampu menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan (KOG 3.5)
- Anak mampu berbahasa sopan dan ramah (BHS 2.14)
- Anak mampu menghargai hak/pendapat/karya orang lain (SE 2.9)
- Anak mampu menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri atau orang lain, alam dan lingkungan sekitar (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Praktek sholat dhuha berjama'ah
2. Berbaris
3. Penerapan SOP pembukaan
4. Hafalan Surah Al-Humazah
5. Kegiatan lancar membaca

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar sayur-sayuran
2. Tanya jawab tentang makanan dan minuman halal yang bergizi
3. Menyebutkan warna-warna sayuran
4. Mewarnai gambar sayur sesuai warna aslinya
5. Anak menceritakan di depan kelas tentang sayuran kesukaannya
6. Kolase dari ampas kelapa
7. Melakukan kegiatan bermain *Yes or No* pada platform *Educaplay*
https://www.educaplay.com/learning-resources/17654372-pertemuan_1.html
 - a. Langkah-langkah kegiatan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Yes or No*
 - 3) Guru memberikan batas waktu dan nyawa untuk kesempatan 3 kali boleh salah pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Yes or No*
 - 6) Anak memilih jawaban *Yes atau No* yang menurutnya benar berdasarkan gambar yang ditampilkan.
Keterangan: Pilih *Yes* jika gambar sayur atau pilih *No* jika gambar buah
 - 7) Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Yes or No* yang anak mainkan
 - 8) Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.

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.

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Terbiasa bangga dengan hasil karyanya sendiri dan menghargai karya orang lain
Fisik Motorik	3.3	Terbiasa terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
Kognitif	3.5	Dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
Bahasa	2.14	Dapat berbahasa sopan dan ramah
Sosial Emosional	2.9	Dapat menghargai hak/pendapat/karya orang lain
Seni	2.4	Dapat menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri atau orang lain, alam dan lingkungan sekitar

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.

Kuala, 23 Januari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Rabu, 31 Januari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Sayur/Manfaat Tanaman
Tema/Materi Pembelajaran	: Sayur/Konsep Pengurangan
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 2.13-3.3-3.6-3.10-2.9-3.15

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan haknya (NAM 2.13)
- Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan (FM 3.3)
- Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KOG 3.6)
- Anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa (BHS 3.10)
- Anak mau menemani teman melakukan kegiatan bersama (SE 2.9)
- Anak menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis lengkung, lingkaran, segitiga dan segiempat (SN 3.15)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Praktek sholat dhuha berjama'ah
2. Berbaris dan senam
3. Penerapan SOP pembukaan
4. Hafalan Surah Al-Humazah
5. Kegiatan lancar menulis

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar wortel dan terong
2. Tanya jawab tentang rasa dan bentuk tanaman sayur
3. Mengetahui informasi tentang manfaat sayur untuk kesehatan
4. Berbagi pengalaman saat anak menikmati sayur kesukaan
5. Mengenal konsep pengurangan
6. Menuliskan hasil pengurangan
7. Melakukan kegiatan bermain *Matching Pairs* pada platform *Educaplay* https://www.educaplay.com/learning-resources/17669377-konep_pengurangan.html
 - a. Langkah-langkah kegiatan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Matching Pairs*
 - 3) Guru memberikan batas waktu dan nyawa untuk kesempatan 3 kali boleh salah pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Matching Pairs*
 - 6) Anak menghitung jumlah gambar sayur, kemudian mencoret sesuai jumlah angka yang dikurangi, selanjutnya hitung kembali sisa gambar sayur yang tersisa, lalu mencocokkan hasil pengurangannya dengan angka yang sesuai disampingnya
 - 7) Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Matching Pairs* yang anak mainkan
 - 8) Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.

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 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.

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	2.13	Terbiasa mengembalikan benda yang bukan haknya
Fisik Motorik	3.3	Dapat melakukan permainan fisik dengan aturan
Kognitif	3.6	Dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
Bahasa	3.10	Dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa
Sosial Emosional	2.9	Mau menemani teman melakukan kegiatan bersama
Seni	3.15	Dapat menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis lengkung, lingkaran, segitiga dan segiempat

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Pd.

Kuala, 31 Januari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Jum'at, 2 Februari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias/Macam-macam
Tema/Materi Pembelajaran	: Tanaman Hias/Mengenal Tanaman Hias
Alokasi Waktu	: 07:30-10:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 2.13-2.1-3.7-2.14-3.12-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak suka bersedekah kepada orang lain (NAM 2.13)
- Anak terbiasa memelihara kebersihan diri (badan, pakaian, makanan dan lingkungan) (FM 2.1)
- Anak menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana (KOG 3.7)
- Anak mampu mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal (BHS 3.12)
- Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi (SE 2.11)
- Anak mampu merawat kerapihan, kebersihan, dan keutuhan benda mainan atau milik pribadi (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Praktek sholat dhuha berjama'ah
2. Berbaris
3. Penerapan SOP pembukaan
4. Infaq
5. Muroja'ah surah Al-Humazah - An-Naas

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar tanaman hias
2. Diskusi tentang tanaman hias
3. Menyebutkan macam-macam tanaman hias
4. Melengkapi kata dengan huruf vokal
5. Melakukan kegiatan bermain *Memory Game* pada *platform Educaplay* <https://www.educaplay.com/learning-resources/17687882-macam-macam-tanaman-hias-bunga.html>
 - a. Langkah-langkah kegiatan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Memory Game*
 - 3) Guru memberikan batas waktu pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Memory Game*
 - 6) Anak membalik kartu-kartu memori dengan mengkliknya
 - 7) Anak berusaha mengingat setiap kartu yang dibuka, kemudian mencari pasangan kartu yang sama. Setiap kartu memiliki gambar macam-macam tanaman hias seperti: bunga tulip, bunga tahi ayam, bunga kembang sepatu, bunga anggrek, bunga aster, bunga dahlia, bunga mawar, dan bunga matahari
 - 8) Setelah semua gambar selesai dipasangkan, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Memory Game* yang anak mainkan
 - 9) Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	2.13	Suka bersedekah kepada orang lain
Fisik Motorik	2.1	Terbiasa memelihara kebersihan diri (badan, pakaian, makanan dan lingkungan)
Kognitif	3.7	Dapat menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
Bahasa	2.14	Dapat patuh pada aturan yang ada dilingkungannya
Sosial Emosional	3.12	Dapat mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal
Seni	2.4	Dapat merawat kerapihan, kebersihan, dan keutuhan benda mainan atau milik pribadi

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Quran Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.



Kuala, 2 Februari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Senin, 5 Februari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias/Manfaat Tanaman
Tema/Materi Pembelajaran	: Hias/Konsep Penjumlahan
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 3.2-3.4-3.6-3.10-2.5-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya dengan bimbingan (NAM 3.2)
- Anak mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal: listrik, pisau, pembasmi srangga, kendaraan di jalan raya) (FM 3.4)
- Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 (KOG 3.6)
- Anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak (BHS 3.10)
5. Anak mampu mengerjakan tugas mandiri (SE 2.5)
6. Anak mampu bertindak yang mencerminkan sikap estetis (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Praktek sholat dhuha berjama'ah
2. Berbaris
3. Penerapan SOP pembukaan
4. Hafalan surah Al-Humazah
5. Berhitung dari angka 1-10 dengan bahasa Arab, Inggris, dan Indonesia
6. Kegiatan lancar menulis

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar bunga tulip
2. Tanya jawab tentang manfaat tanaman hias
3. Menghitung banyak bunga pada gambar di atas
4. Menanam tanaman lidah mertua
5. Menceritakan kembali manfaat tanaman hias
6. Melakukan kegiatan bermain *Froggy Jumps* pada *platform Educaplay*
https://www.educaplay.com/learning-resources/17739230-konsep_penjumlahan.html
 - a. Langkah-langkah kegiatan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Froggy Jumps*
 - 3) Guru memberikan batas waktu pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Froggy Jumps*
 - 6) Anak memilih 1 jawaban yang paling benar diantara 3 pilihan jawaban
 - 7) Setelah permainan selesai, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Froggy Jumps* yang anak mainkan
 Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

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.

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	3.2	Terbiasa mengucapkan maaf, permisi, tolong, dan terima kasih
Fisik Motorik	3.4	Dapat menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya
Kognitif	3.6	Dapat menyebutkan bilangan 1-10
Bahasa	3.10	Dapat menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak
Sosial Emosional	2.5	Dapat mengerjakan tugas mandiri
Seni	2.4	Dapat bertindak yang mencerminkan sikap estetis

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah R.K. Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatui Khairiah, S.Ag.

Kualu, 5 Februari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Hari, tanggal	: Rabu, 7 Februari 2024
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-Sub	: Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Obat/Macam-macam
Tema/Materi Pembelajaran	: Tanaman Obat/Mengenal Tanaman Obat
Alokasi Waktu	: 07:30-11:00 WIB
Kompetensi Dasar	: 1.2-3.3-2.3-3.11-2.5-2.4

Tujuan Pembelajaran

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Allah (NAM 1.2)
- Anak mampu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah (FM 3.3)
- Anak mampu kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan/cara yang tidak biasa/dengan menerapkan pengetahuan/ pengalaman baru (KOG 2.3)
- Anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa (BHS 3.11)
- Anak berani mengemukakan pendapatnya sendiri (SE 2.5)
- Anak mampu bertepuk tangan dengan satu, dua pola (SN 2.4)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Praktek sholat dhuha berjama'ah
2. Berbaris
3. Penerapan SOP pembukaan
4. Hafalan surah Al-Humazah
5. Kegiatan lancar membaca

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati macam-macam tanaman obat
2. Tanya jawab tentang tanaman obat
3. Menghubungkan gambar dengan kata yang benar
4. Melakukan tepuk "Nama-nama tanaman obat"
5. Melakukan kegiatan bermain *Froggy Jumps* pada *platform Educaplay*
https://www.educaplay.com/learning-resources/17751787-tanaman_obat.html
 - a. Langkah-langkah kegiatan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru menjelaskan cara bermain permainan *Froggy Jumps*
 - 3) Guru memberikan batas waktu pada setiap anak, sehingga anak harus fokus menyelesaikan permainannya
 - 4) Guru mengajak anak kedepan kelas satu persatu secara bergantian
 - 5) Anak mengklik tombol "Mulai" pada halaman aktivitas *Froggy Jumps*
 - 6) Anak memilih 1 jawaban yang paling benar diantara 3 pilihan jawaban
 - 7) Setelah permainan selesai, guru melihat skor atau hasil aktivitas *Froggy Jumps* yang anak mainkan
 Apabila skor anak tidak mencapai setengah atau kehabisan waktu untuk menjawab, maka anak diberi kesempatan untuk mencoba kembali

ISTIRAHAT

1. SOP kegiatan makan
2. Bermain bebas

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 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.

KEGIATAN PENUTUP

1. Membereskan alat-alat yang digunakan
2. Menanyakan perasaan anak
3. Berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dimainkan
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Menginformasikan kegiatan besok
6. SOP Penutupan

RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Allah
Fisik Motorik	3.3	Terbiasa melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah
Kognitif	2.3	Dapat kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan/cara yang tidak biasa/dengan menerapkan pengetahuan/pengalaman baru
Bahasa	3.11	Dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa
Sosial Emosional	2.5	Berani mengemukakan pendapatnya
Seni	2.4	Dapat bertepuk tangan dengan satu,dua pola

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Ceklis

Mengetahui
Kepala Sekolah RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



Jamatul Khairiah, S.Ag.

Kuala, 7 Februari 2024

Guru Kelas



Nina Handayani RKT, S.Pd.

Lampiran 19 Dokumentasi

DOKUMENTASI

Foto sekolah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan belajar pada *pretest*



© Hak c

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.

Kegiatan belajar sambil bermain menggunakan *platform Educaplay*



Syarif Kasim Riau

Anak merasa senang ketika belajar menggunakan *platform Educaplay*



Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri meskipun merasa kesulitan



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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.

Kegiatan kolase menggunakan ampas kelapa

Anak memiliki semangat yang tinggi dalam belajar ketika guru menyediakan media pembelajaran



Anak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan



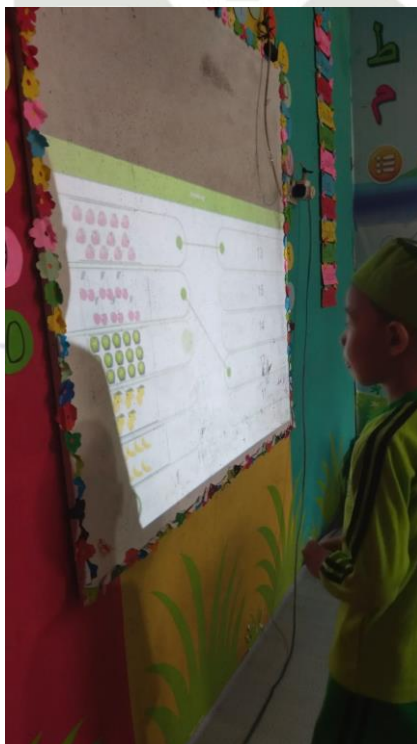
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Anak mau melakukan yang disuruh guru



Anak mau maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan guru



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

Link Video Pembelajaran Menggunakan *Platform Educaplay*

1. *Treatment* Pertama: https://youtu.be/egh_faZTTIc
2. *Treatment* Kedua: <https://youtu.be/BDffv5wFL3g>
3. *Treatment* Ketiga: <https://youtu.be/LgE6J4IoNYg>
4. *Treatment* Keempat: <https://youtu.be/01qFkvnOEno>
5. *Treatment* Kelima: <https://youtu.be/Jo0bIEtRz0c>
6. *Treatment* Keenam: <https://youtube.com/live/QyAqQ6iV96Q?feature=share>
7. *Treatment* Ketujuh: <https://youtu.be/9IEW-BmSvxI>
8. *Treatment* Kedelapan: <https://youtube.com/live/MIFN2hWF1yY?feature=share>
9. *Posttest*: <https://youtu.be/MfUnX27FEd0>

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.

Lampiran 20 Surat Izin Melakukan PraRiset



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 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/413/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 10 Januari 2024

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah
Kec. Tambang Kampar
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Athiyatun Nadhrah**
NIM : 12010925729
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
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.

Wassalam

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

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.

Lampiran 21 Surat Balas Izin PraRiset



RAUDHATUL ATHFAL (RA)

TAHFIDZ AL QUR'AN AL-KHAIRIAH



Jl. Tuah Karya Perum Bumi Kualu Damai II Blok i.20. RT 03/RW 02. Kualu. Tambang. KAMPAR

"Mendidik Generasi Rabbani yang Berakhlak Islami, Cinta Ilmu, Cinta Ulama, dan Beramal dengan Ilmu"

Kualu, 11 Januari 2024

Nomor : 027/KEPSEK/RA-AKH/KL/I/ 2024
Lamp. : -
Hal : **Balas Izin PraRiset**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JAMATUL KHAIRIAH, S.Ag.
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : ATHIYATUN NADHRAH
NIM : 12010925729
Program Studi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Sehubung surat dengan nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/413/2024 perihal izin melakukan PraRiset Penelitian Program Strata Satu (S1), maka melalui surat ini kami menyatakan menyetujui untuk melakukan PraRiset Penelitian di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah.

Demikian Surat ini dikeluarkan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kerja samanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Hormat Kami,
Kepala RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah



JAMATUL KHAIRIAH, S.Ag

- 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.



Lampiran 22 Surat Izin Melakukan Riset



UIN SUSKA RIAU

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

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/453/2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 11 Januari 2024 M

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 : **Athiyatun Nadhrah**
 NIM : 12010925729
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
 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 Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar
 Lokasi Penelitian : RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Terletak di Komplek Perumahan Bumi Kualu Damai II Blok i.20 Kualu, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Riau.
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (10 Januari 2024 s.d 10 Maret 2024)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



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

Tembusan :
 Rektor 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.

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/453/2024 Pekanbaru,11 Januari 2024 M
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
 Yth. Kepala Kantor
 Kementrian Agama Bangkinang
 Di Bangkinang

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Athiyatun Nadhrah**
 NIM : 12010925729
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UTN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar
 Lokasi Penelitian : RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Terletak di Komplek Perumahan Bumi Kualu Damai II Blok i.20 Kualu, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Riau.
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (10 Januari 2024 s.d 10 Maret 2024)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



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

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

Lampiran 23 Surat Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

© Hak Cipta



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/61834
T E N T A N G



**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.00.9/453/2024 Tanggal 11 Januari 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

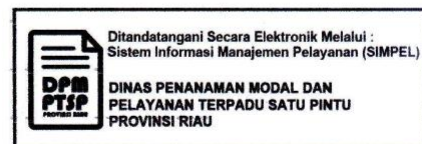
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | ATHIYATUN NADHRAH |
| 2. NIM / KTP | : | 12010925729 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QURAN AL-KHAIRIAH KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : | RA TAHFIDZ AL-QUR'AN AL-KHAIRIAH TERLETAK DI KOMPLEK PERUMAHAN BUMI KUALU DAMAI II BLOK I.20 KUALU, KECAMATAN TAMBANG, KABUPATEN KAMPAR, RIAU |

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 : 11 Januari 2024



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

Kasim 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.



© Hak

Lampiran 24 Surat Rekomendasi Izin Penelitian Kementerian Agama

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KAMPAR

Jalan D.I. Panjaitan Telepon (0762) 20256 – 20228 Faxmille (0762) 20228

Bangkinang 28412

NOMOR : B- 900/KK.04.4/TL.00/04/2024

TENTANG

IZIN PENELITIAN / OBSERVASI

Kepala Kantor Kementerian Agama Kab.Kampar setelah membaca surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar Nomor : 071/BKBP/2024/233 Tanggal 25 April 2024 dengan ini Memberikan Rekomendasi Izin Penelitian / Observasi Kepada :

Nama	: ATHIYATUN NADHRAH
NIM	: 12010925729
Perguruan Tinggi	: UIN SUSKA RIAU
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul	: PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QUR'AN AL-KHAIRIAH KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR
Lokasi	: RA TAHFIZ AL-QUR'AN AL-KHAIRIAH TERLETAK DI KOMPLEK PERUMAHAN BUMI KUALU DAMAI II BLOK I.20 KUALU, KECAMATAN TAMBANG, KABUPATEN KAMPAR, RIAU

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/Prariset dan Pengumpulan Data ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian / Pengumpulan Data ini Berlangsung Selama 6 (Enam) Bulan terhitung Mulai Tanggal Rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikianlah Rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan Kepada Pihak yang terkait diharapkan untuk dapat Memberikan Kemudahan dan Membantu Kelancaran Kegiatan Riset ini terimakasih.

Bangkinang, 26 April 2024

Kepala

H. Fuadi Ahmad, SH, M.AB
NIP. 197012082005011004

Disampaikan kepada Yth.

1. Pimpinan RA Tahfiz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
3. Yang bersangkutan

sim Riau



Lampiran 25 Surat Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



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

REKOMENDASI

Nomor: 071/BKBP/2024/233
 Tentang

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

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat dari : **Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor: 503/DMPSTP/NON IZIN-RISET/61834** Tanggal 11 Januari 2024, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Nama | : ATHIYATUN NADHRAH |
| 2. NIM | : 12010925729 |
| 3. Universitas | : UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 5. Jenjang | : S1 |
| 6. Alamat | : PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QUR'AN AL-KHAIRIAH KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR |
| 8. Lokasi | : RA TAHFIZ AL-QUR'AN AL-KHAIRIAH TERLETAK DI KOMPLEK PERUMAHAN BUMI KUALU DAMAI II BLOK I.20 KUALU, KECAMATAN TAMBANG, KABUPATEN KAMPAR, RIAU |

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/prariset 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 25 April 2024

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



Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Pimpinan Ra Tahfiz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar
2. Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.

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.

Lampiran 26 Surat Pembimbing Skripsi



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 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/6714/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 29 Maret 2023

Kepada
Yth. Heldanita, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ATHIYATUN NADHRAH
NIM : 12010925729
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL
(EDUCAPLAY) TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI
RA TAHFIDZ AL-QURAN AL-KHAIRIAH KECAMATAN TAMBANG
KABUPATEN KAMPAR
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m
an. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 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.

Lampiran 27 Surat Perpanjangan Pembimbing Skripsi



UIN SUSKA RIAU

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

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7066/2024 Pekanbaru,27 Maret 2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Kepada
Yth. Heldanita, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

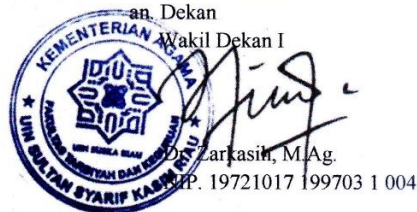
Nama : ATHIYATUN NADHRAH
NIM : 12010925729
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK DI RA TAHFIDZ AL-QURAN AL-KHAIRIAH
KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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.

Wassalam

an Dekan

Wakil Dekan I



D. Zarkasih, M.Ag.

P. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



BIOGRAFI PENULIS

ATHIYATUN NADHRAH, Anak kedua dari orang tua yang sangat luar biasa, yakni Abi Hazairin S.P. dan Ummi Jamatul Khairiah, S.Ag. Penulis dilahirkan di Stabat, 27 Oktober 2002. Penulis menempuh jenjang pendidikan dimulai dari SDN 032 Kualu, kemudian melanjutkan pendidikan di Pondok

Pesantren Al-Ihsan Boarding School Riau selama 6 tahun dari tingkat Sekolah Menengah Pertama sampai tingkat Sekolah Menengah Atas. Pada saat di Pondok Pesantren Penulis bergabung pada organisasi pramuka PASTI (Pasukan Inti), Dewan Ambalan, SAQU (Sahabat Qur'an) dan mengikuti organisasi BES (Badan Eksekutif Santri) selama 2 periode yakni tahun ajaran 2018/2019 sebagai Departemen Tilawah dan 2019/2020 sebagai Menteri Sadar Shalat dan Ibadah. Selanjutnya pernah diamanahkan untuk menjadi *Musyrifah*, *Murobbi*, dan *Muhafidzah*. Pada tahun 2020, atas dorongan dan harapan orang tua demi meneruskan estafet perjuangan memajukan Yayasan Atiyah Khairin, Penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur UM-PTKIN dengan memilih Jurusan PIAUD.

Selama masa perkuliahan, Penulis pernah mencetak prestasi yakni meraih juara 3 dalam lomba APE (Alat Permainan Edukatif) tingkat Nasional pada tahun 2022. Atas ide sekaligus ilmu yang didapat di bangku kuliah, Penulis berhasil menciptakan APE yang diberi nama "TITOMIK" (Tiya Tayo Akademik). Penulis

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 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.

Penulis diamanahkan sebagai anggota BPA (Bidang Pemberdayaan Anggota) dalam organisasi Rohis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu FS NURI (Forum Studi Narul 'Ilmi) periode 2023/2024. Pada semester VII Penulis melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa Muara Takus pada bulan Juli-Agustus dan dilanjutkan melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di TK Islam Ash-Shofa Pekanbaru pada bulan September-November 2023.

Penulis melakukan penelitian di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Platform Educaplay* terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar" dibawah bimbingan Ibu Heldaanita, M.Pd. Pada tanggal 26 Juni 2024 memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak usia Dini. Setelah berhasil mempertahankan skripsi dihadapan dewan penguji, *Alhamdulillah* dinyatakan "LULUS" dengan prediket "*Cum Laude*".