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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF LOMPIPA (LOMPAT PINTAR *PUZZLE*) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN DI TK HAGSA PERAWANG

SKRIPSI

OLEH :

WINDU DESTI VORA
NIM. 12010926446

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H / 2025 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.

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

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF LOMPIPA (LOMPAT PINTAR *PUZZLE*) TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEAKSARAAN PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN DI TK HAGSA PERAWANG

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

UIN SUSKA RIAU

OLEH :

WINDU DESTI VORA
NIM. 12010926446

UIN SUSKA RIAU

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H / 2025 M

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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Lompipa (Lompat Pintar Puzzle) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di TK Hagsa Perawang*, yang disusun oleh Windu Desti Vora NIM 12010926446 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 30 Muharram 1446 H
05 Agustus 2024 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PIAUD	Pembimbing
Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.	Nurkamelia Mukhtar. AH, M.Pd.
NIP. 197305142001122002	NIP. 198812032019032013

amic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar Puzzle) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang*, yang ditulis oleh Windu Desti Vora NIM. 12010926446 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 08 Rajab 1446 H / 08 Januari 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 08 Rajab 1446 H
08 Januari 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dra. Sariah, M.Pd.

Penguji II

Wardani Purnama Sari, S.Pd., M.Pd.E.

Penguji III

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Penguji IV

Fatimah Depi Susanti Harahap, S.Pd. M.A.

Dekan
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Dr. H. Kadar M. Ag.
NIP. 196505211994021001

UIN SUSKA RIAU

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Windu Desti Vora
NIM	: 12010926446
Tempat/Tgl. Lahir	: Perawang / 27 Oktober 2001
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang

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 plagiat.
4. Apabila di kemudian 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, 11 Desember 2024
Yang membuat pernyataan

Windu Desti Vora
NIM. 12010926446

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

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KATA PENGANTAR

بسم الله الر حمن الر حيم

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di TK Hagsa Perawang". Shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat .

Upaya penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak sekali pihak yang telah mendukung dalam menyusun skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik. Untuk itu dengan kerendahan hati, peneliti ucapkan terimakasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua orang tua peneliti Bapak Mahmud Hasibuan dan Ibu Misra Siregar yang tiada henti-hentinya memberikan doa serta dukungan, kasih sayang yang tulus baik secara moral maupun materil. Selain itu pada kesempatan ini peneliti juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Hj. Helmiati, M.Ag. Selaku Wakil Rektor I, Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Selaku Wakil Rektor II, dan 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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Prof Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., selaku Wakil Dekan III, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh staff.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia beserta seluruh staff.
4. Dr. Arbi, M.Si. sebagai dosen Penasehat Akademik (PA).
5. Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
7. Kepala Sekolah beserta guru di TK Hagsa Perawang.
8. Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini.

Pekanbaru, 05 Agustus 2024
Penulis

Windu Desti Vora
NIM. 12010926446

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PERSEMBAHAN

بسم الله الر حمن الر حيم

Yang Utama dari

Segalanya

"Maka Ingatlah kepada-ku, aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-ku, dan janganlah kamu ingkar kepada-ku" (Al-Baqarah ayat 152)

Alhamdulillahirabbil'alamin…….

Rasa syukur yang tak pernah henti ku ucapkan kepada Allah SWT terimakasih atas nikmat dan rahmat-Mu dari segala rintangan jalan yang engkau berikan. Meskipun hari esok penuh teka-teki dan tanda tanya yang aku sendiri belum tahu pasti jawabnnya. Sholawat dan salam tak pula ku hadiahkan kepada kekasih Allah Nabi Muhammad SAW Engkaulah suri tauladan dalam kehidupan. Ucapan terima kasih yang sebesar besarnya peneliti persembahkan kepada keluarga tercinta khususnya kedua orang tua yaitu Bapak Mahmud Hasibuan dan Ibu Misra Siregar yang selalu memberikan semangat, cinta, dan meyakinkan peneliti dalam setiap langkah yang dilalui tanpa mengharap balasan semoga persembahan kecil ini dapat membahagiakan. Teruntuk Antulang May Sarah yang selalu memberikan dukungan serta motivasi. Teruntuk Abang Kandung Apli Kusnanda dan Adik Kandung Ulfi Rahmadani yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti. Maafkan jika selama ini belum bisa menjadi anak yang baik, semoga kita sukses dan bisa membahagiakan kedua orang tua kita. Teruntuk sahabat perjuangan yang selalu ada dalam setiap proses skripsi Nilma Sovira, Raihan Amelia Tassyah, Risa Permata Sari, Aldha Puspita Rahmadani, dan Nindiya Anindita terimakasih sudah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Windu Desti Vora, (2024): Pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang

Lompat Pintar *Puzzle* merupakan Alat Permainan Edukatif yang dirancang untuk membantu anak dalam mengenal keaksaraan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Terdapat permasalahan kemampuan mengenal keaksaraan anak yaitu ada sebagian anak yang masih belum mengenal huruf abjad serta angka di TK Hagsa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh dari Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun. Pendekatan penelitian menggunakan eksperimen yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik. Objek penelitian ini adalah pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan. Populasi yang digunakan pada penelitian adalah seluruh anak di TK Hagsa dengan jumlah 30 anak, sedangkan sampel penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang digunakan adalah kelas B2 berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Berdasarkan pada tujuan serta analisis data dari penelitian ini terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata kemampuan mengenal keaksaraan pada anak sebelum dan sesudah diberi *treatment* atau perlakuan yakni 40 menjadi 90 selanjutnya dengan melihat hasil perhitungan rumus t=test statistic nilai sig 0,000 < 0,05 yakni menunjukkan bahwa t_{hitung} = 17.516 dan t_{tabel} = 1.771 sehingga hipotesis nihil (Ho) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TK Hagsa Perawang.

Kata Kunci: APE LOMPIPA, Keaksaraan, Anak Usia Dini

UIN SUSKA RIAU

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Windu Desti Vora (2024): The Effect of LOMPIPA (Lompat Pintar Puzzle) Educational Game Tool toward Literacy Recognition Ability of 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Hagsa Perawang

Lompat Pintar Puzzle is an educational game tool designed to help children recognize literacy and optimize early childhood development aspects. There was a problem with children literacy recognition ability, some children still did not recognize the alphabet and numbers at Kindergarten of Hagsa. This research aimed at finding out the effect of LOMPIPA educational game tool toward literacy recognition ability of 5-6 years old children. Experiment approach was used in this research with quantitative method and pre-experimental design in the form of one-group pretest-posttest. All children at Kindergarten of Hagsa were the population of this research, and they were 30 children. Purposive sampling was used in this research, and the samples were15 children of class B2. Observation and documentation were the techniques of collecting data. Based on the objectives and data analysis of this research, it was proven that there was an increase in the mean score of literacy recognition ability in children before and after being given treatment, it was 40 to 90, then by looking at the calculation results of t-test statistic formula, the score of sig. 0.000 was lower than 0.05, it indicated that $t_{observed}$ was 17,516 and t_{table} was 1,771, so Null hypothesis (H_0) was rejected, and Alternative hypothesis (H_a) was accepted. It could be concluded that there was a significant effect in learning by using LOMPIPA toward literacy recognition ability of 5-6 years old children at Kindergarten of Hagsa Perawang.

Keywords: APE LOMPIPA, Literacy, Early Childhood

UIN SUSKA RIAU

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.

ملخّص

ويندو ديستي فورا، (٢٠٢٤): تأثير أداة اللعبة التعليمية LOMPIPA (لغز القفز الذكي) على القدرات على التعرف على القراءة والكتابة لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات في روضة أطفال هاغسا بيراوانج

لغز القفز الذكي هو أداة اللعبة التعليمية المصممة لمساعدة الأطفال على التعرف على القراءة والكتابة وتحسين جوانب تنمية الطفولة المبكرة. هناك مشكلة في قدرات الأطفال على التعرف على القراءة والكتابة، وهي أن هناك بعض الأطفال الذين ما زالوا لا يعرفون الحروف الأبجدية والأرقام في روضة أطفال هاغسا. فالهدف من هذا البحث هو معرفة تأثير أداة اللعبة التعليمية لغز القفز الذكي على القدرات على التعرف على القراءة والكتابة لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات. ومنهج البحث المستخدم هو التجارب، أي استخدام الأسلوب الكمي بالتصميم القبلي التجريبي في شكل الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة. ومجتمع البحث جميع الأطفال في روضة أطفال هاغسا وعددهم ٣٠ شخصا، وتم استخدام تقنية أخذ العينات الهادفة للحصول على عينات البحث، فعينات البحث أطفال في صف ب٢ بمجموع ١٥ شخصا. وتقنيتان مستخدمتان لجمع البيانات هما ملاحظة وتوثيق. وبناء على أهداف وتحليل بيانات هذا البحث ثبت أن هناك زيادة في متوسط درجات القدرات على التعرف على القراءة والكتابة لدى الأطفال قبل وبعد العلاج، أي من ٤٠ إلى ٩٠، ثم من خلال النظر إلى نتائج حساب صيغة t = الاختبار الإحصائي، قيمة سيج هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ أي تبين أن قيمة t المحسوبة = ١٧,٥١٦ وقيمة t الجدوية = ١,٧٧١ بحيث يتم رفض الفرضية المبدئية، ويتم قبول الفرضية البديلة. يمكن أن نستنتج أن هناك تأثيرا كبيرا في التعلم باستخدام لغز القفز الذكي على القدرات على التعرف على القراءة والكتابة لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات في روضة أطفال هاغسا بيراوانج.

الكلمات الأساسية: ***أداة اللعبة التعليمية LOMPIPA (لغز القفز الذكي)، القراءة والكتابة، الأطفال***

im Riau

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ..... **i**
PENGESAHAN ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 5
C. Permasalahan 6
D. Tujuan Dan Manfaat 7
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini 10
B. Alat Permainan Edukatif 11
C. Alat Permainan LOMPIPA (Lompat pintar *puzzle*) 16
D. Keaksaraan 22
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) 30
F. Penelitian Relevan 31
G. Konsep Operasional 33
H. Hipotesis Penelitian 37
BAB III METODE PENELITIAN **38**
A. Jenis Penelitian 38
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek Dan Objek Penelitian 39
D. Populasi Dan Sampel 39
E. Variable Penelitian 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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

F. Teknik Pengumpulan Data 41
G. Instrument Penelitian 42
H. Teknik Analisis Data 45
BAB IV PENYAJIAN DAN HASIL PENELITIAN 48
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 48
B. Uji Data 51
C. Penyajian Data 55
D. Perbandingan Data *Pretest Dan Posttest* 92
BAB V PENUTUP 94
A. Kesimpulan 94
B. Saran 94
DAFTAR KEPUSTAKAAN 96
LAMPIRAN 101

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun 31
Tabel III. 1 Populasi Anak Didik Di TK Hagsa TA. 2024 39
Tabel III. 2 Sampel Anak Didik Di TK Hagsa TA. 2024 40
Tabel III. 3 Kegiatan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* 42
Tabel IV. 1 Tenaga Pendidikan 50
Tabel IV. 2 Data Anak Didik Di TK Hagsa TA. 2024 50
Tabel IV.3 Sarana Dan Prasarana TK Hagsa 50
Tabel IV. 4 Uji Validitas 51
Tabel IV. 5 Pengujian Reliabialitas Instrumen penelitian penilaian keaksaraan anak usia 5-6 Tahun 52
Tabel IV. 6 Hasil Uji Normalitas 52
Tabel IV. 7 Hasil Uji Korelasi 53
Tabel IV. 8 Hasil Uji Hipotesis 54
Tabel IV. 9 Gambaran Umum Kemampuan menganal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Sebelum diberi Perlakuan (*Pretest*) 56
Tabel IV. 10 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang Dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 58
Tabel IV. 11 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Saat diberi *Treatment* Pertama 60
Tabel IV. 12 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang Dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 62
Tabel IV. 13 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Saat diberi

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Treatment Kedua 64
Tabel IV. 14 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 66
Tabel IV. 15 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Saat diberi *Treatmen*t Ketiga 68
Tabel IV. 16 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang Dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 70
Tabel IV. 17 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Saat diberi *Treatment* Keempat 72
Tabel IV. 18 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang Dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 74
Tabel IV. 19 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Hagsa Saat diberi *Treatment* Kelima 76
Tabel IV. 20 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 78
Tabel IV. 21 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Hagsa Saat diberi *Treatment* Keenam 80
Tabel IV. 22 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* Di TK Hagsa Perawang 82
Tabel IV. 23 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Hagsa Saat diberi *Treatment* Ketujuh 84

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Tabel IV. 24 Gambaran Umum *Treatmen* Kegiatan Yang dilakukan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* di TK Hagsa Perawang 86
Tabel IV. 25 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Saat diberi *Treatment* Kedelapan..... 88
Tabel IV. 26 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Permainan Lompat Pintar *Puzzle* Di TK Hagsa Perawang 89
Tabel IV. 27 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang..... 90
Tabel IV. 28 Gambaran Umum Kemampuan menganal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*) 91
Tabel IV. 29 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Hagsa Perawang 92
Tabel IV. 30 *Descriptive Statistics* 93

© 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.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Alat Permainan Edukatif Lompat Pintar *Puzzle* 21

UIN SUSKA RIAU

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa ini, meluasnya penggunaan internet juga tidak mengenal batasan umur. Seringkali ada anak-anak yang masih sangat muda di sekitar kita yang sudah dikenalkan dengan perangkat internet. Meski penggunaannya kebanyakan sebatas menonton video streaming (aplikasi youtube). Membiasakan anak menggunakan gawai sejak dini dapat memberikan dampak yang berbeda-beda. Saat ini persepsi orang tua terhadap anaknya harus bisa membaca, berhitung, dan menulis sejak usia dini. Permasalahan ini tentunya harus mengoptimalkan dengan tumbuh kembang anak. Namun belum semua guru memanfaatkan media dalam proses pembelajarannya padahal dengan adanya media dapat membantu guru dalam hal mengajarkan kepada anak.[1]

Belajarnya anak usia dini berbeda dengan belajarnya anak Sekolah Dasar karena usianya masih dini belajarnya menggunakan metode bermain. Di era digital pada Pendidikan Anak Usia Dini sering kita jumpai kegalauan orang tua melihat anaknya belum bisa membaca. Sebenarnya anak usia dini tidak boleh diajarkan membaca selayaknya anak Sekolah Dasar, namun pada kenyataannya orang tua menuntut anaknya bisa membaca untuk persiapan di jenjang selanjutnya Sekolah Dasar. Hal ini mendorong lembaga pendidikan penyelenggaraan PAUD dan orang tua secara aktif untuk mengajarkan

[1] Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), hal. 37

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

kemampuan awal membaca pada anak. Penerapan kemampuan membaca dalam Pendidikan Anak Usia Dini yang seharusnya yaitu membaca permulaan melalui permainan nyaman tanpa ada beban, karena tuntutan untuk bisa membaca yang pada dasarnya membaca merupakan kemampuan menghubungkan antara bahasa lisan dengan tulisan, dalam kaitannya dengan kemampuan membaca permulaan, keterampilan penguasaan kosakata sangatlah penting bagi anak. Dengan penguasaan kosakata yang baik maka anak akan lebih mudah dalam mengenali dan memahami makna dari bunyi rangkaian huruf yang mereka lihat.[2]

Minimnya media pembelajaran dikelas membuat anak kurang aktif dan monoton dalam proses pembelajarannya, dikarenakan sebagian guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Oleh karena itu, materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan jelas kepada anak didik, sehingga menggunakan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk belajar mengenal keaksaraan yakni dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Muammar Qadafi menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan sebuah benda atau alat yang mengandung nilai edukatif dan digunakan untuk kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. [3]

Dalam Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan juga dijelasakan tentang

[2] https://mahasiswaindonesia.id/maraknya-orang-tua-menuntut-anak-bisa-membaca-di-PAUD/

[3] Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Sanabil. Mataram, hal. 55

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

APE, bahwa APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik.[4] Model pembelajaran Montessori percaya bahwa anak-anak memiliki masa peka pada anak usia dini dimana anak-anak mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dalam diri mereka.[5] Dimasa ini anak-anak memerlukan rangsangan tertentu untuk berkembang. Salah satunya dengan menggunakan permainan.

Menurut Haryanti dan Tejaningrum keaksaraan merupakan kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal bunyi, huruf awal nama benda disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, dan membaca nama sendiri. Ketermpilan keaksaraan merupakan upaya pembelajaran yang di awali dengan pengenalan huruf, angka, dan cara penulisannya sampai pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung pada anak.[6]

Firman Allah SWT dalam Alquran surah Al Alaq ayat 1-5 tentang membaca:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْاَكْرَمُۙ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤ عَلَّمَ الْاِنْسٰنَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah,

[4] Permendikbud No 11. Tahun 2020. Petunjuk Operasional Dan Kebudayaan Republik Indonesia, hal. 8
[5] Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Penerbit NEM. Pakalongan, hal. 72-73
[6] Ibid. Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020), hal. 10

© 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.

dan Tuhanmulah yang Maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. Membaca juga merupakan suatu keharusan bagi semua manusia agar memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan yang baru, seperti yang sudah dijelaskan dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang makna dari ayat tersebut adalah perintah untuk membaca.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti mengenai keaksaraan awal anak. Ditemukan adanya permasalahan dalam kemampuan mengenal keaksaraan awal anak yaitu ada sebagian anak yang masih belum mengenal huruf abjad serta angka. Anak disekolah ini masih sulit membedakan simbol huruf yang mirip, anak juga masih sulit mengucapkan huruf yang memiliki bunyi yang mirip. Kelas B2 masih kebanyakan anak yang belum mengenal huruf. Tetapi, untuk mengenalkan huruf dan angka kepada anak guru disekolah tersebut lebih sering mengajarkannya dengan cara guru menyebutkan nama hari "Senin" lalu guru tersebut bertanya kepada anak dari kata senin tersebut ada apa saja hurufnya.[7] Metode yang dilaksanakan oleh guru tersebut masih kurang efektif dalam hal mengenalkan keaksaraan pada anak usai dini. Metode tersebut membuat anak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Lompat Pintar *Puzzle* atau disingkat LOMPIPA merupakan Alat Permainan Edukatif untuk membantu anak dalam mengenal keaksaraan yang mudah digunakan dan memasukkan nilai pembelajaran agar kegiatan bermain anak lebih terarah serta agar seluruh aspek perkembangan anak

[7] Observasi. 11 Desember 2023 di TK Hagsa Perawang

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berkembang dan tercapai terutama anak terbantu dalam pemahamannya mengenal keaksaraan.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di TK Hagsa ditemukan permasalahan yaitu anak sulit membedakan huruf yang hampir sama misalnya, huruf p dan q, b dan d, m dan w, f dan v.[8] Berdasarkan permasalahan yg ditemukan maka dilakukanlah penelitian dengan judul **"Pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang".**

B. Penegasan Istilah

Peneliti menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan untuk menghindari kesalahan penafsiran. Berikut penjelasan secara rinci mengenai istilah yang digunakan:

1. Alat permainan Edukatrif (APE)

APE atau Alat Permainan Edukatif merupakan satu ragam stimulus visual dan terkadang stimulus suara yang berbeda tergantung dari jenis dan bentuk APE, dalam hal ini APE bila digunakan dengan benar dan baik akan merangsang tumbuh kembang anak.[9]

UIN SUSKA RIAU

[8] Wawancara dengan Zulbaidah S. Pd, tanggal 12 Desember 2023 di TK Hagsa Perawang.

[9] Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di PAUD Al-Jihadul Dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), hal. 57

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

2. Lompat Pintar *Puzzle* (LOMPIPA)

Puzzle merupakan permainan yang diciptakan Montessori sendiri yang mengutamakan prinsip belajar mandiri anak. Karena APE yang ia ciptakan memiliki persyaratan yang lebih tinggi untuk berpikir kritis dan kemandirian anak.[10] Jadi, LOMPIPA adalah alat permainan edukatif yang sengaja dirancang untuk membantu anak dalam mengenal keaksaraan yang dimainkan seperti *puzzle*.

3. Keaksaraan

Keaksaraan (Bahasa) merupakan alat untuk mengekspresikan ide, dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. keaksaraan melibatkan interaksi sosial dan proses pembelajaran yang terjadi melalui kolaborasi dengan orang dewasa dan teman sebaya.[11] Jadi, Keaksaraan merupakan istilah yang biasa digunakan sebagai penjelasan kemampuan anak sebelum anak belajar menulis dan membaca, serta pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Setelah melihat paparan latar belakang masalah tersebut dapat di identifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

a. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menstimulasi
b. kemampuan keaksaaraan awal anak belum berkembang

[10] Rahmawati, R. (2022). *ModulL APE & APET*, hal. 35
[11] Ibid. Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020), hal. 12

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

c. Kurangnya kreatif guru dalam membuat media.
d. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK belum mencapai pada tingkat pencapaian yang seharusnya.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi masalah yaitu pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang ?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Hagsa.

2. Manfaat Penelitian

Penulis berharap bahwa penelitian yang penulis lakukan dapat bermanfaat, diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara umum diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini khususnya pada kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5 – 6 Tahun.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

Manfaat bagi siswa membantu anak didik memahami materi yang disampaikan oleh guru, Membantu meningkatkan motivasi belajar anak, dengan APE LOMPIPA ini dapat membantu melatih konsentrasi anak, membantu anak dalam mengenal huruf serta angka, dan anak mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mengenal keaksaraan.

2. Bagi guru

Dengan adanya APE LOMPIPA ini membuat guru terbantu dalam hal menjelaskan kepada anak, meningkatkan motivasi kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran serta merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media permainan dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dapat menambah koleksi media permainan yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas pada tema keaksaraan serta membantu

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

meningkatkan kualitas anak disekolah yang berdampak pada meningkatkan kualitas sekolah.

4. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dapat menjadi pengalaman yang sangat positif serta bertambahnya pengetahuan yang luas mengenai APE LOMPIPA untuk mengenalkan keaksaraan kepada anak, sehingga ketika penulis sudah menjadi guru, maka alat permainan ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran dan dapat dijadikan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media ini.

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini

Kata bermain tidak asing lagi bagi anak usia dini, setiap anak usia dini pasti pernah melakukan kegiatan bermain. Menurut Khadijah dan Armanila Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai potensi dirinya secara menyeluruh, termasuk dalam bidang perkembangan sosial, emosional, dan pribadi. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik eksternal maupun internal serta mewujudkan potensi tersebut. menyelesaikan permasalahan yng muncul dalam kehidupan nyata baik dengan bantuan dirinya maupun dengan bantuan orang lain (teman, orang tua, saudara dan guru).[12]

Menurut pendapat Hayati dan Putro bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan suka rela tanpa tekanan dan tuntutan dari siapapun serta menggunakan seluruh indera yang dimiliki dan penuh imajinasi.[13] Menurut Rohmah Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan anak sendiri, bersama dengan pendidik, keluarga, teman dan orang tua, dimana kegiatan ini bersifat sukarela, menyenangkan dan tidak mengikat.Dalam bermain, anak memahami aturan, bekerja sama dan bersosialisasi.[14]

[12] Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*, hal. 7

[13] Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), hal. 55

[14] Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, *13*(2), hal. 29-30

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Menurut Pratiwi bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan tanpa ada bagian yang dipaksakan dan tidak menekankan hasil dari kegiatan permainan tersebut, melainkan kegiatan menyenangkan yang dilakukan dengan kemauan bebas dan lebih menekankan pada proses yang dicapai selama permainan yang bermanfaat di semua bidang perkembangan anak. Salah satu hal yang perlu diketahui tentang proses bermain adalah mendukung tiga jenis permainan, yaitu permainan sensorimotor, permainan peran dan konstruktif, serta pertimbangan bahan dan tata letak permainan. Dengan cara ini anak mempunyai kesempatan untuk memilih kegiatan yang disukainya, dapat bereksperimen sesuai keinginannya dan merangsang tumbuh kembang anak.[15]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti jelaskan bahwa bermain adalah kegiatan atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan seseorang individu yang memiliki sifat menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu anak mencapai perkembangan yang utuh. Untuk bisa mencapai perkembangan yang utuh anak memerlukan alat permainan edukatif dan dampingan keluarga ataupun pendidik dalam proses tumbuh kembang anak.

UIN SUSKA RIAU

B. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Muammar Qadafi alat permainan edukatif merupakan sebuah benda atau alat yang mengandung nilai edukatif dan digunakan

[15] Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(2), hal. 112

untuk kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang terdiri dari moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Alat permainan edukatif dapat berupa alat permainan tradisional maupun modern dengan menggunakan teknologi. Selain itu, alat permainan edukatif dapat membantu guru dan orang tua untuk mengatasi berbagai keterbatasan komunikasi yang dialami bersama anak karena tidak semua hal yang disampaikan oleh guru atau orang tua dapat dipahami dengan mudah oleh anak. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif dapat menjadi jembatan yang mampu memudahkan komunikasi antara anak dan guru atau orang tua.[16]

Alat Permainan Edukatif menurut Nurfadilah dan Adiarti merupakan salah suatu media pembelajaran visual yang disediakan dan disiapkan untuk siswa yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini.[17] Arif mengatakan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan.[18]

Menurut Badru Zaman Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek

[16] Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Sanabil. Mataram, hal. 55-56

[17] Nurfadilah, S. N. F., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 7

[18] Arif, I. M. (2016). Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, hal. 857

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

perkembangan anak dengan mempertimbangkan karakteristik anak.[19] Alat permainan ini secara khusus dirancang untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan belajarnya. Banyaknya pemahaman orang tentang APE dapat membantu untuk kemajuan pendidikan anak usia dini sekarang ini.

Maria Montessori dalam jurnal Agustina berpendapat bahwa APE merupakan alat permainan yang memiliki manfaat, fungsi, serta tujuan untuk tercapainya pembelajaran anak yang melibatkan semua aspek perkembangan anak usia dini. Montessori merancang APE lebih mengutamakan pada prinsip anak belajar secara mandiri karena APE yang diciptakannya lebih menuntut anak untuk berfikir dan mandiri.[20]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti jelaskan bahwa, pengertian APE ini adalah alat permainan edukatif yang sengaja dirancang yang dipakai dalam proses edukasi atau belajar-mengajar yang berperan besar sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik atau guru. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

2. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

[19] Zaman, B. (2010). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Diktat, hal. 3-4

[20] Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Agilearner*, hal. 7

© 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.

Alat Permainan Edukatif memberikan banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak. APE juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh dan memperkaya pengetahuan dalam proses sosialisasi dengan menggunakan alat, buku, sumber atau tempat yang berbeda. Alat bermain berguna untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dan membimbing anak mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Anak bermain secara aktif dan memanfaatkan panca inderanya secara optimal. Aktivitas atau permainan yang menyenangkan juga meningkatkan aktivitas sel otak, aktivitas sel otak memudahkan belajar anak. Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Atsir dan Tri Ayu Lestari adalah sebagai berikut :

1) APE untuk pengembangan fisik motorik. Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar.
2) APE untuk pengembangan kognitif. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian.
3) APE untuk pengembangan kreatifitas. Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman.Pengembangan aspek social, khususnya dalam

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

hubungannya dengan interaksi antar ibu, ayah, keluarga, dan masyarakat.

4) APE untuk pengembangan bahasa. Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak.

5) APE untuk pengembangan sosial. Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku cerita. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain.

6) APE untuk pengembangan emosional. Bahan dan pelatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak.[21]

3. Syarat Alat Permainan Edukatif

Adapun syarat APE menurut Kusuma dan Listiana adalah sebagai berikut:

1. Mengandung nilai pendidikan.
2. Aman atau tidak berbahaya pada anak.

[21] Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*, hal. 41-44

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

3. Menarik dilihat dari segi warna dan bentuknya.
4. Sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak.
5. Sederhana, murah, dan mudah diperoleh.
6. Awet dan tidak mudah rusak dan mudah merawatnya.
7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
8. Berfungsi mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak.[22]

C. Alat Permainan LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*)

1. Pengertian *Puzzle*

Puzzle menurut Rahayu merupakan salah satu bentuk permainan yang memerlukan ketelitian dan melatih anak untuk fokus dalam menempatkan potongan *puzzle* hingga membentuk gambar yang sempurna dan utuh. *Puzzle* merupakan mainan anak yang mempunyai nilai edukasi. Dengan bantuan *puzzle*, anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana.[23]

Maria Montessorit dalam jurnal Darnis membuat alat belajar seperti perlengkapan bermain. Montessori membuat berbagai macam kartu huruf dari papan kayu atau kertas tebal setiap huruf di cetak. *Puzzle* merupakan salah satu permainan ciptaan Montessori. Montessori juga memiliki pemikiran bahwa seorang anak tentunya memiliki kemampuan

[22] Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media. Jakarta, hal. 11

[23] Rahayu, Y. F. (2020). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri. *Universitas Negeri Surabaya*, hal. 7

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

menyerap sebuah informasi yang mereka dapat dari lingkungan terdekatnya. Permainan yang dibuat Montessori mengembangkan sikap kemandirian seorang anak sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.[24]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti jelaskan bahwa, *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang bentuk permaianannya merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi satu gambar yang utuh. Permainan *puzzle* merupakan permainanan bongkar pasang yang dapat melatih konsentrasi anak, kesabaran, daya ingat dan dapat mengangkat kemampuan kognitif anak. permainan ini juga dapat dimainkan dengan bekerja sama antar regu sehingga menarik minat anak untuk bermain sekaligus belajar.

2. Permainan Lompat Pintar *Puzzle* (LOMPIPA)

Alat permainan edukatif Lompat Pintar *Puzzle* ini merupakan alat permainan yang sengaja dibuat untuk membantu anak dalam mengenal keaksaraan. Alat permainan ini bahan utamanya terbuat dari barang bekas kardus yang dapat dengan mudah dijumpai. Di setiap bagiannya berisi permainan yang harus diselesaikan untuk melatih keaksaraan anak. Penggunaan alat permainan ini, anak menyusun potongan-potongan yang berisi huruf dan angka untuk membentuk gambar yang utuh. Alat

[24] Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung tingkat permulaan bagi anak usia dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), hal. 3

© 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.

permainan ini terdapat kegiatan menyusun huruf. Masing-masing bagiannya mencocokan dengan gambar yang ada pada bagian tersebut, terdapat kalimat sederhana yang berkaitan dengan gambar, serta menulis huruf sesuai gambar yang ada pada alat permainan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

3. Manfaat Permainan LOMPIPA Bagi Anak Usia Dini.

Penggunaan *puzzle* mempunyai banyak manfaat dengan menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini, terutama meningkatkan perkembangan kognitif. Melalui *puzzle*, anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi tangan dan mata, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memrcahkan masalah. Manfaat *puzzle* menurut Syifa Nurwita adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan koordinasi mata-tangan. Tangan dan mata anak harus bisa berkoordinasi dengan baik. Banyak aktivitas kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan. Jadi permainan *puzzle* adalah permainan yang bagus untuk anak.
2) Kemampuan memecahkan masalah. Tujuan permainan *puzzle* adalah menyusun huruf atau angka menjadi bentuk yang diinginkan.
3) Keterampilan menggunakan motorik halus. Potongan *puzzle* yang berukuran kecil menjadi tantangan tersendiri bagi anak-anak.
4) Keterampilan mengelola emosi. Permainan ini memerlukan konsentrasi dan kesabaran penuh dalam memainkannya. Anak-anak

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dilatih untuk menyelesaikan tugas dengan sabar dan pikiran yang pokus.[25]

Jadi, manfaat permainan LOMPIPA ini yaitu dapat membantu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

4. Langkah-langkah Dalam Bermain LOMPIPA

Cara bermain atau langkah-langkah dalam perrmainan Lompat Pintar Puzzle adalah sebagai berikut:

1) Pada bagian pertama anak melompat sesuai gambar yang ada di kardus tersebut.
2) Pada bagian kedua anak diminta menyusun puzzle huruf besar .
3) Pada bagian ketiga anak diminta menyusun huruf menjadi satu kata sesuai gambar yang telah disediakan.
4) Pada bagian keempat anak diminta menebalkan huruf titik-titik sesuai gambar. Jika sudah selesai mengerjakan semuanya lanjut ketahap berikutnya.
5) Pada bagian kelima anak melompat sesuai gambar yang ada dikardus.
6) Pada bagian keenam anak menyusun *puzzle* huruf kecil sesuai gambar.
7) Pada bagian ketujuh anak diminta menyusun huruf menjadi dua kata.
8) Pada bagian kedelapan anak diminta menuliskan huruf sesuai gambar yang ada di kardus.
9) Pada bagian kesembilan anak melompat sesuai gambar yang ada dikardus

[25] Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(2), hal. 808

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

10) Pada bagian terakhir anak menyusun angka dari 1-20 sesuai gambar kelopak matahari. Lalu jika anak sudah selesai mengerjakan semuanya anak melompat keluar dan mengatakan horee.

5. Langkah-Langkah Dalam Bermain Puzzle

1.) Guru menyiapkan media yang akan di gunakan

2.) Guru mengatur tempat duduk anak

3.) Guru memperlihatkan puzzle kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh

4.) Anak diminta untuk memperhatikan guru

5.) Guru menjelaskan gambar apa saja yang ada pada puzzle

6.) Anak menyebutkan kembali apa saja gambar yang ada pada puzzle

7.) Guru membagikan puzzle yang telah di acak terlebih dahulu kepada anak

8.) Anak menyusun puzzle yang di berikan guru[26]

[26] Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *7*(1), hal. 46

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

Gambar II.2

Alat Permainan Edukatif Lompat Pintar *Puzzle*

6. Kelebihan Dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif LOMPIPA

   a. Kelebihan Alat Permainan Eukatif LOMPIPA

      Kelebihan dari permainan LOMPIPA ini adalah sebagai berikut:

      a) Meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini
      b) Melatih kemampuan logika anak
      c) Memperluas kesabaran anak
      d) Mengasah otak anak
      e) Melatih kemampuan bernalar anak
      f) Melatih kemampuan memecahkan masalah sendiri.[27]

   b. Kekurangan Alat Permainan Edukatif LOMPIPA

[27] Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *5*(2), hal. 5

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kekurangan dari alat permainan edukatif LOMPIPA ini adalah sebagai berikut:

a) Membutuhkan waktu yang lebih panjang
b) Ketika satu kepingan / potongan hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan
c) Menuntut kreativitas pengajar
d) Guru tidak dapat mengelola kelas / terjadinya kegaduan.[28]

D. Keaksaraan

1. Pengertian Keaksaraan

Menurut Haryanti dan Tejaningrum keaksaraan merupakan kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal bunyi, huruf awal nama benda disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, dan membaca nama sendiri. Ketermpilan keaksaraan merupakan upaya pembelajaran yang di awali dengan pengenalan huruf, angka, dan cara penulisannya sampai pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung pada anak. Ketuntasan belajar keaksaraan yang dilakukan oleh anak terukur dari kemampuan dasar yang meliputi kemampuan membaca, menulis, berhitung. Tujuan utama pendidikan keaksaraan adalah mengajarkan anak agar dapat memanfatkan kemampun dasar baca-tulis-hitung dan kemampuan fungsionalnya dalam kehidupan sehari-hari. Huruf pertama yang mereka

[28] Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, *9*(1), hal. 80.

© 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.

kenal adalah nama mereka sendiri. Kata pertama yang mereka tulis adalah nama pertamanya. Anak usia dini mengenali satu atau lebih huruf dari nama pertamanya dan menganggap semua kata-kata yang mempunyai huruf-huruf itu adalah namanya.[29]

Sebelum mempelajari yang pengetahuan lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak dapat mengembangkan bahasa agar dapat memahami kemampuannya dalam bidang pengucapan buyi, menulis, membaca yang sangat mendukung ditingkat keaksaraan yang lebih tinggi. Keaksaraan awal menurut Natalia dan Kurniawaty merupakan proses atau tahapan mengajar anak membaca. Ketika anak sudah siap membaca dan memahami huruf serta bunyinya satu per satu, ia akan mengenal suku kata, lalu kata, dan terakhir kalimat.[30] Menurut Vygotsky dalam jurnal Etnawati bahasa (Keaksaraan) merupakan salah satu dari *psychological tool* yang digunakan untuk mengelola perilaku, merencanakan, mengingat dan memecahkan masalah Pendekatan Vygotsky terhadap keaksaraan menekankan pentingnya konteks sosial, interaksi, dan dukungan dalam proses pembelajaran keaksaraan anak-anak.[31]

Bahasa merupakan alat mental yang bekerja sebagai mekanisme berpikir aktual. Bahasa membuat berpikir lebih abstrak,

[29] Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Penerbit NEM. Pekalongan, hal. 10-11

[30] Natalia, D., & Kurniawaty, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Melalui Metode Fonik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Indonesia *Playschool*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), hal. 4949

[31] Etnawati, S. (2021). I Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkmbangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, *22*(2), hal. 132

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

fleksibel dan dibatasi oleh rangsangan sementara. Bahasa membuat anak berimajinasi, memanipulasi, dan menciptakan ide-ide baru dan membaginya ke anak lainnya.[32] Menurut Sumardi Dkk Keaksaraan awal merupakan tanda bahwa seorang anak sudah bisa mengenal huruf sejak usia satu atau dua tahun. Kaksaraan awal adalah fondasi untuk membaca dan menulis yang menyenangkan. Fondasi awal keaksaraan ini harus dikembangkan baik di PAUD dan tidak digantikan dengan manajemen keaksaraan tradisional. Membuat anak kelelahan dan berujung pada buruknya pengalaman membaca dan menulis. Keaksaraan dini dapat dikembangkan sejak masa bayi dan di usia dini ketika orang dewasa terlibat dalam aktivitas bermakna yang melibatkan berbicara dan membaca.[33]

Perkembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini menurut Martin Dkk adalah perlu dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak, agar perkembangan bahasa anak maksimal. Keaksaraan awal pada AUD merupakan persiapan yang sangat penting sebelum anak belajar membaca, sehingga guru dapat mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan usia anak.[34]

[32] Jhony Warmansyah, dkk. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Penerbit PT Bumi Aksara. Jakarta, hal. 34

[33] Sumardi, E., Haryanto, H., Handayani, B. V., Rachmadaniar, R., & Rahayu, D. I. (2017). Pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita budaya loka), hal. 4

[34] Matin, R. H., Rohaety, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan media pembelaJaran pop-up book anak usia dini pada kelompok B untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal di TK Nusa Indah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *2*(2), hal. 55

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

Pembelajaran keaksaraan pada anak dapat diawali dengan memperkenalkan huruf vokal. Jumlah huruf vokal ada 5 yaitu a,i,u, e, dan o. Pengenalan huruf vokal ini dilakukan dengan memperkenalkan bentuk huruf tersebut dengan menunjukkan bentuk setiap huruf atau menuliskan di papan tulis, sehingga anak mengenal dan memahami bentuk huruf vokal dengan tepat. Di samping huruf vokal anak juga perlu diperkenalkan huruf konsonan. Jumlah huruf konsonan ada 21 huruf, yaitu b,c, d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y dan z. Pengenalan huruf vokal dan konsonan sangat diperlukan sebagai dasar anak dalam mengenal keaksaraan dan dapat membaca dengan lancar. Upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam keaksaraan dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk huruf sehingga anak dapat memahami kata- kata yang diajarkan.[35]

Pada anak usia dini, keterampilan membaca dan menulis dikembangkan secara terencana dalam aktivitas bermain. Keterampilan membaca anak dikembangkan dengan mengenal gambar, kata, huruf, mengenal huruf menjadi satu kata, dan mengurutkan huruf menjadi kalimat sederhana. Keterampilam menulis dikembangkan melalui kegiatan mencoret-coret. Latihan memegang

[35] Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, *9*(1), hal. 7

© 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.

pensil, latihan menyambung garis, latihan menulis linier, membuat beda bentu, menulis huruf dan angka.[36]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti jelaskan bahwa, keaksaraan ini adalah isitilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam membaca dan menulis. Jadi, pengertian dari keaksaraan awal merupakan sebuah istilah yang sering kali digunakan sebagai penjelasan kemampuan anak dalam keaksaraan awal sebelum mereka belajar menulis dan membaca. Kemampuan keaksaraan awal anak dimulai sejak anak mengenal warna, bentuk, membaca gambar, membaca simbol, menjiplak huruf diawal namanya menuliskan huruf-huruf namanya. Belajar yang mudah dipahami oleh anak adalah belajar menggunakan benda-benda konkret yang dikenali anak berdasarkan pengalamannya. Untuk memberikan fasilitas agar perkembangan anak lebih baik maka dalam proses pembelajaran dilakukan dengan menyediakan media belajar yang tepat untuk anak. Proses pengembangan keaksaraan awal anak usia dini, disarankan agar para pendidik atau orangtua memahami karakterisik anak usia dini. Sehingga pendidik atau orangtua dapat memilih dan memanfaatkan media belajar serta menerapkan strategi yang sesuai untuk proses perkembangan keaksaraan awal anak usia dini.

2. Tujuan Keaksaraan

[36] Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(01), hal.

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

Menurut Depdiknas 2007, Pengembangan kemampuan awal baca tulis melalui berbagai media pembelajaran di TK, bertujuan untuk:

1) Mendeteksi kemampuan awal membaca dan menulis anak. Perbedaan individual anak sebagai hasl pengaruh (Intervensi) yang berbeda dalam keluarga akan terbawa dalam suasana proses belajar mengajar ditaman kanak-kanak. Ada sebagian anak memiliki keunggulan dalam mengenal bacaan dan tulisan lebih awal sehingga memiliki kapasitas yang lebih dalan pengalaman membaca dan menulis.
2) Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui bentuk gambar dan permainan.
3) Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan olah tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.[37]

Fungsi mengenalkan keaksaraan untuk anak usia dini dengan cara melakukan kegiatan belajar yang berkaitan dengan keaksaraan seperti membaca huruf, membaca dua suku kata, dan membaca kata memiliki ketertarikan sendiri bagi anak, tergantung bagaimana guru menyampaikan materi pada anak. Ketika anak belajar tentang keaksaraan dengan metode pembelajaran yang sangat menyenangkan, kreatif dan mampu menarik perhatian anak pada saat pembelajaran berlangsung, maka anak akan ikut semangat dan termotivasi dalam

[37] Ayu May Fitra Sari. (2018). "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Berbagai Metode Dengan Kegiatan Yang Bervariasi Pada Kelompok B Ra Al-Fityah Pekanbaru," KINDERGARTEN: *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1, hal. 6–7

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

memahami materi yang disampaikan oleh guru. Anak tidak merasa tertekan atau tidak bosan pada saat guru menjelaskan pembelajaran keaksaraan. Tidak semua anak bisa memahami pembelajaran dengan mudah dan cepat, ada juga sebagian anak yang lamban dalam menerima sebuah materi. Setiap anak memiliki tingkat kesiapan yang berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya dalam kemampuan keaksaraan. Apabila anak memiliki tingkat kesiapan yang baik, maka tingkat kemampuan keaksaraan dalam membaca huruf, membaca dua suku kata dan membaca kata akan mengalami peningkatan yang lebih baik pula. Dengan melalui kegiatan tersebut, hal ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga wawasan dan pengetahuan yang diperoleh anak semakin banyak dan luas.[38]

3. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah bagian dari membaca, kemampuan yang harus dikembangkan adalah tentang konsep huruf itu sendiri. Keterampilan mengenal huruf pada anak erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa pada anak. Dengan melihat anak akan dapat mengenali bentuk dari huruf abjad tersebut. Pengenalan huruf pada anak usia dini yang paling perlu untuk diperhatikan adalah metode pengajaran serta media dan kegiatan yang dilakukan dalam mengenalkan huruf pada

[38] Putri, F. R. (2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, *2*(01), hal. 40-41

© 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.

anak, dan tentu saja kegiatan tersebut dilakukan dengan menyenangkan dan tidak membebani anak.[39]

Kemampuan mengenal huruf jika dilihat sekilas tentu saja terlihat mudah, akan tetapi kemampuan mengenal huruf merupakan hal yang sangat penting yang harus dikuasai oleh setiap anak, hal ini dikarenakan mengenal huruf merupakan langkah awal dari keterampilan membaca. Keterampilan membaca adalah kunci utama bagi setiap orang agar bisa menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan. Seseorang yang memiliki keterampilan membaca maka dapat dengan mudah mengetahui berbagai informasi yang beredar diluar sana. Hal inilah yang menjadikan keterampilan membaca sangat penting dan harus dikembang sejak sedini mungkin.[40]

4. Pentingnya Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini

Rahmadani Dkk mengemukakan pentingnya kemampuan mengenal huruf ini sebagai titik awal pengelolaan keterampilan membaca anak, pengenalan huruf harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena dengan bantuan simbol-simbol huruf anak dapat berkomunikasi dan menambah pengetahuan dan wawasan anak.[41] Menurut Surtika Dkk mengenal huruf itu penting bagi anak usia

[39] Fitriah Hayati, Lina Amalia, dkk. (2020). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar", *Jurnal Buah Hati,* Vol. 7 No. 1, hal. 68

[40] Ratna Sari, dkk. (2021). "Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad pada Anak Kelompok A di TK Bungong Seleupok Banda Aceh",*Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2 No. 1, hal. 6

[41] Rahmadani, F., Suryana, D., & Sri, H. (2019). Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 6*(1), hal. 58

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

dini yang meliputi kemampuan mengucapkan bunyi huruf atau membaca awal dan menulis agar anak memiliki kemampuan literasi yang sangat baik sejak dini.[42]

Anak usia TK biasanya dikenalkan huruf alphabet dan belajar merangkai dan menggunakan huruf-huruf tersebut. Anak akan diajarkan tentang pengenalan bunyi bahasa, pemahaman kosakata (kata sifat, dan kata benda),pemahaman bunyi huruf (huruf vokal dan konsonan), dan penggabungan huruf (vokal dan konsonan). Anak TK yang mengenal huruf lebih cenderung memilikikemampuan membaca permulaan lebih baik.[43]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti jelaskan bahwa, pengenalan huruf sangat penting bagi anak usia dini sebagai persiapan awal kemampuan membaca seperti melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak dengan proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Standar kompetensi dalam PAUD merujuk pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) terdapat di Keputusan Direktur

[42] Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, *3*(1), hal. 105

[43] Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi, H. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *2*(1), hal. 3

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

Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 yang dirinci sebagai berikut.[44]

Tabel II. 1

Indikator STPPA Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5 – 6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Usia 5 – 6
Mengenal Keaksaraan Awal	1. Memahami bentuk huruf dan angka 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri

Sumber: Kepdirjen No. 3331 Tahun 2021.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maudina Nurhayati, Aam Kurnia, Syam'iyah dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle* Kereta Api Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini". Permasalahan dalam penelitian ini bahwa masih rendahnya kemampuan membaca permulaan pada anak yakni dalam mengenal simbol dan bunyi huruf, menyusun kata maupun mengenal nama sendiri. Dalam permasalahan itu peneliti mencoba memberikan media *puzzle* kereta api untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Hasil dari

[44] Kementerian Agama Republik Indonesia, 'Surat Keputusan Jenderal Pendidikan Islam No. 3331 Tahun 2021 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pada Tingkat Raudhatul Athfal', 34833236. 4 (2021).

© 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.

penelitian ini pada siklus III ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan pada Kelompok A RA Al Fajri yang sangat signifikan dari siklus sebelumnya. Dengan kriteria baik sekali.[45] Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah menggunakan media yang hampir sama tapi beda dalam bentuknya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Utari Nuriya Safitri, Aisyah, Ervin Nurul Affrid, dengan judul "Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Remaja Surabaya ". TK Tunas Remaja Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang sangat baik, hal ini dikarenakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran lebih terfokus pada pengembangan aspek kognitif. Hasil dari penelitian ini setelah diberikan media Kintar (Kincir Pintar) dalam proses pembelajaran maka mampu meningkatkan kemampuan keaaksaraan awal pada anak.[46] Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitan peneliti terletak pada medianya, menggunakan media yang berbeda dalam mengenalkan keaksaraan kepada anak. Persamaan penelitian ini degan penelitian peneliti sama-sama meneliti tentang kemampuan kekasaraan awal anak.

[45] Uniar, M. N., & Kurnia, A. (2023). Penggunaan Media Puzzle Kereta Api Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, hal. 16

[46] Safitri, U., Aisyah, A., & Affrida, E. N. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Remaja Surabaya. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), hal. 112-113

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

3. Penelitian yang dilakukan Anita Bella Prastiyanti dan Ahmad Fachrurrazi dengan judul " Mengembangkan Kemampuan Menulis Awal Anak Usia Dini Dengan Media *Puzzle* ". Permasalahan dalam penelitian ini bahwasannya dalam proses pembelajarannya belum diterapkan belajar melalui bermain untuk mengembangkan kemampuan menulis awal anak. Dari pengamatan peneliti kemampuan menulis awal anak harus ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, peneliti ingin melibatkan media *puzzle* dalam mengembangkan kemampuan menulis awal anak. Berdasarkan Hasil dari penelitian ini, bahwa media *puzzle* berpengaruh pada kemampuan menulis awal kelompok B TK Agripina Surabaya.[47] Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah penelitian terdahulu lebih mengembangkan kemampuan menulis awal anak sedangkan penelitian peneliti mengenal kemampuan keaksaraan anak.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Dewi Purnamasari , Astuti Darmiyanti Feronica Eka Putri dengan judul "Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK Islam Hanifa Karawang ". Berdasarkan temuan observasi yang dikumpulkan oleh kelompok A PAUD Islam Hanifa secara umum sudah melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan baik. Akan tetapi dalam mengenalkan huruf pada anak, guru belum memberikan kontribusi secara maksimal. Hal ini terlihat saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas yakni guru hanya

[47] Prastiyanti, A. B., & Fachrurrazi, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Menulis Awal Anak Usia Dini dengan Media Puzzle. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1)., hal. 19

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

memberikan materi dan melalui lembar kerja anak saja tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan. Dari permasalahan itu peneliti mencoba memberikan *puzzle* huruf untuk membantu mengasah kemampuan mengenal huruf pada anak. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media *Puzzle* Huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Islam Hanifa Karawang. Hal tersebut juga dibuktikan dengan perhitungan uji t.[48] Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah terletak pada media yang digunakan berbeda penelitian terdahulu menggunakan media *puzzle* pada umumnya sedangkan penelitian peneliti menggunakan alat permainan edukatif LOMPIPA.

G. Konsep Operasional

Konsep Operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman, agar lebih mudah dipahami diukur dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data dilapangan. Dalam penelitian ini permainan LOMPIPA variable X atau variable yang mempengaruhi (*independent variable*), sedangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5-6 tahun disebut variable Y atau variable yang dipengaruhi (*dependent variable*). Konsep Operasional pada penelitian ini yaitu:

1. Indikator permainan LOMPIPA (X)

[48] Purnamasari, M. DDarmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK Islam Hanifa Karawang. *Al-Abyadh*, *5*(2), hal. 66

a. Guru menyiapkan media yang akan di gunakan
   1) Guru sudah menyediakan Alat Permainan Edukatif LOMPIPA di dalam kelas.
   2) Guru mempersiapkan peralatan alat tulis
b. Guru mengatur tempat duduk anak
   1) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.
   2) Guru meminta anak membentuk lingkaran.
c. Guru memperlihatkan *puzzle* kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh
   1) Guru memperlihatkan Alat Permainan Edukatif LOMPIPA pada anak.
   2) Guru memperlihatkan gambar apa saja yang ada dalam LOMPIPA.
d. Anak diminta untuk memperhatikan guru
   1) Guru meminta anak untuk mengamati LOMPIPA
   2) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami
e. Guru menjelaskan gambar apa saja yang ada pada *puzzle*
   1) Guru menjelaskan kepada anak tentang apa saja gambar yang ada pada LOMPIPA
   2) Guru menjelaskan alat-alat yang digunakan.
f. Guru membagikan *puzzle* yang telah di acak terlebih dahulu kepada anak
   1) Guru memberikan arahan cara bermain pada anak didik.

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

2) Guru memberikan contoh langsung dalam menyusun *puzzle*.

g. Anak menyusun *puzzle* yang di berikan guru

1) Guru meminta anak menyusun *puzzle* huruf dan *puzzle* angka.

2) Guru mengamati anak dalam melakukan permainan *puzzle*.

h. Anak menyebutkan kembali apa saja gambar yang ada pada *puzzle*

1) Guru meminta anak menyebutkan kembali gambar yang ada pada LOMPIPA.

2) Guru menanyakan bagaimana perasaan anak didik.

2. Indikator kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun (Y)

a. Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal

1) Anak mampu menyebutkan huruf vocal (a, i, u, e, o)

2) Anak mampu menyebutkan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z)

b. Mengenal suara

1) Anak mampu membedakan bunyi suara hewan (Ayam dan Kucing)

2) Anak mampu membedakan bunyi huruf yang hampir sama seperti n dan m, b dan d, f dan v

c. Huruf awal dari nama benda

1) Anak mampu mengenal huruf awal dari nama – nama benda yang ada disekitar (Meja, kursi, pintu, dan jendela)

2) Anak mampu mengenal huruf awal dari namanya sendiri

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

d. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama

1) Anak mampu menyebutkan kelompok gambar dengan huruf awal yang sama (Kucing dan kelinci)
2) Anak mampu menyebutkan angka dengan huruf awal yang sama (Satu dan sembilan, dua dan delapan, empat dan enam)

e. Anak mampu membaca nama sendiri

1) Anak mampu membaca namanya sendiri
2) Anak mampu membaca salah satu dari nama hewan (Kucing dan ayam)

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan.

Ha :Terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan Mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TK Hagsa Perawang.

Ho :Tidak terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TK Hagsa Perawang.

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan judul di atas, maka metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen dan menggunakan desain *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design.* Melakukan observasi sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut pretest, dan observasi setelah dilakukan eksperimen (O_2) disebut posttest. Dengan demikian, akibat dari suatu perlakuan dapat diketahui dengan lebih tepat, karena dapat dikontraskan dengan baik dan keadaan sebelum perlakuan diberikan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

O_1	X	O_2

O_1 = Nilai *pretest* sebelum diberi *treatment* (sebelum menggunakanPermainan LOMPIPA).

X = Pemberian *treatment* (penggunaan permainan LOMPIPA)

O_2 = Nilai posttest setelah diberi *treatment* (setelah menggunakan permainan LOMPIPA).

Pengaruh penggunaan permainan LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan = (O_2-O_1).

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Hagsa Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Waktu penelitian dilaksanakan pada Bulan Mei-Desember 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan mengenal keaksaraan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Prof Sugiyono, populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek pelajaran yang mempunyai karakteristik tertentu yang digunakan para peneliti untuk memusatkan perhatian dan kemudian mengambil keputusan.[49]

Populasi dalam penelitian ini seluruh anak kelompok B di TK Hagsa yang berjumlah 30 anak, kelompok B1 berjumlah 15 anak dan kelompok B2 berjumlah 15 anak di TK Hagsa.

[49] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.* Bandung: Alfabeta, hal. 80

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel III. 1
Populasi Anak Didik Di TK Hagsa TA. 2024

No	Kelas	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
1	B1	9	6	15
2	B2	8	7	15
Total				30

Sumber: Wawancara dengan Zulbaidah S. Pd, tanggal 11 Desember 2023 di TK Hagsa Perawang.

2. Sampel

Menurut Prof Sugiyono, sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika besar populasinya, kemudian tidak mungkin untuk peneliti mempelajari semua populasi yang ada, contohnya diakibatkan keterbatasan dana, waktu, dan tenaga, maka peneliti menggunakan sampel yang di ambil dari populasi.[50] Sampel yang di ambil peneliti merupakan sampling purposive dari populasi kelompok B2 yaitu 15 anak.

Tabel III. 2

Sampel Anak Didik Di TK Hagsa TA. 2024

No	Kelas	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
1	B2	8	7	15
Total				15

Sumber: Wawancara dengan Zulbaidah S. Pd, tanggal 11 Desember 2023 di TK Hagsa Perawang.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentu apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini ada dua variable, diantaranya:[51]

[50] Ibid. Sugiyono, hal 81
[51] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta, hal. 57

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

1. Variabel Independen

Variabel independen atau variable bebas adalah variabel yang menjadi penyebab atau mempengaruhi perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini, variabel independennya yaitu permainan LOMPIPA.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang terkena dampak atau akibat dari adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel dependennya adalah kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5-6 tahun

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamata secara langsung pada objek penelitian. Pengamatan secara langsung berarti peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap objek penelitiannya di tempat dan waktu terjadinya peristiwa, sementara pengamatan tidak langsung dilakukan melalui perantaraan alat tertentu, seperti rekaman video, rangkaian slide dan rangkaian photo.[52] Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan

[52] Rahmadi, R. (2011). *Pengantar metodologi penelitian,* hal. 80

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

mengamati secara langsung proses kegiatan belajar menggunakan permainan LOMPIPA.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu strategi yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan data dalam bentuk arsip dokumen yang terdiri dari angka-angka dan gambar-gambar sebagai laporan dan data yang dapat menunjang penelitian.

3. Tes

Tes adalah instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan bakat subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan soal atau tugas kepada subjek penelitian.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Tabel III. 3

Kegiatan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle*

Berilah tanda (✓) pada penilaian dibawah ini

No	Lingkup Perkembangan	Indikator Perkembangan	Skor Nilai			
			1	2	3	4
1	Guru menyiapkan media yang akan di gunakan	3) Guru sudah menyediakan alat permainan edukatif LOMPIPA di dalam kelas				
		4) Guru mempersiapkan peralatan alat tulis				
2	Guru mengatur tempat duduk anak	1) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok				

UIN SUSKA RIAU

		2) Guru meminta anak membentuk lingkaran				
3.	Guru memperlihatkan puzzle kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh	3) Guru memperlihatkan alat permainan edukatif LOMPIPA pada anak.				
		4) Guru memperlihatkan gambar apa saja yang ada dalam LOMPIPA				
4.	Anak diminta untuk memperhatikan guru	1) Guru meminta anak untuk mengamati LOMPIPA				
		2) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami				
5.	Guru menjelaskan gambar apa saja yang ada pada puzzle	3) Guru menjelaskan kepada anak tentang apa saja gambar yang ada pada LOMPIPA				
		4) Guru menjelaskan alat-alat yang digunakan.				
6.	Guru membagikan puzzle yang telah di acak terlebih dahulu kepada anak	3) Guru memberikan arahan cara bermain pada anak didik.				
		4) Guru memberikan contoh langsung dalam menyusun *puzzle*.				
7.	Anak menyusun puzzle yang di berikan guru	3) Guru meminta anak menyusun *puzzle* huruf dan *puzzle* angka.				
		4) Guru mengamati anak dalam melakukan permainan *puzzle*.				
8.	Anak menyebutkan kembali apa saja gambar yang ada pada puzzle	3) Guru meminta anak menyebutan kembali gambar yang ada pada LOMPIPA.				
		4) Guru menanyakan bagaimana perasaan anak didik.				

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

2. Lembar Tes

Instrumen Penelitian Tes

Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun

Berilah tanda (✓) pada penilaian dibawah ini

No	Lingkup Perkembangan	Indikator Perkembangan	Skor Penilaian	
			Belum Muncul	Sudah Muncul
1	Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal	1) Anak mampu menyebutkan huruf vocal (a, i, u, e, o)		
		2) Anak mampu menyebutkan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z		
2	Mengenal suara	1) Anak mampu membedakan bunyi suara hewan (Ayam dan kucing)		
		2) Anak mampu membedakan bunyi huruf yang hampir sama seperti n dan m, b dan d, f dan v		
3	Huruf awal dari nama benda	1) Anak mampu mengenal huruf awal dari nama – nama benda yang ada disekitar (Meja, kursi, pintu, dan jendela)		
		2) Anak mampu mengenal huruf awal dari namanya sendiri		
4	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama	1) Anak mampu menyebutkan kelompok gambar dengan huruf awal yang sama (Kucing dan kelinci)		
		2) Anak mampu menyebutkan angka dengan huruf awal yang sama (Satu dan sembilan, dua dan delapan, empat dan enam)		
5	Anak mampu membaca nama sendiri	1) Anak mampu membaca namanya sendiri		
		2) Anak mampu membaca salah satu dari nama hewan (Ayam dan kucing)		

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\sum R_{xy}=\frac{N\sum XY-(\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2-(\sum x)^2]\,[N\sum Y^2-(\sum Y^2]}}$$

Keterangan.

rxy = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = banyaknya subjek (peserta tes)

ΣX = jumlah skor item X (jawaban peserta tes)

ΣY = jumlah skor total dari variable untuk peserta tes ke-n

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan a = 0,05 atau 5% maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{table}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Adapun rumus uji reliabilitas dengan menggunakan Cronbach's alpha;

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum S_{b^2}}{S_{t^2}}\right]$$

Dimana

rll =Koefisien reliabilitas instrument

k = Jumlah butir pertanyaan

σ 2 b = Varian total

Σ σ 2 b = Jumlah varian item

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan rtabel pada taraf signifikan 5%. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrument dapat dikatakan reliabel dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka instrument tidak dapat dikatakan reliable.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

1) Signifikansi uji (α) = 0.05
2) Jika Sig. > α maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

4. Uji Korelasi

Penelitian dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum perlakuan dengan data yang sesudah dari satu kelompok sampel. dilakukan pengujian hipotesis komparansi dengan uji-t

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

Rumus Uji -t $t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \ d}{N\,(N-1)}}}$

Md: Mean dari selisih prestest dan posttest

Xd: Deviasi masing-masing nilai selisih prestest dan posttest

$\sum 2d$: Kuadrat deviasi Skor gain terhadap reratanya

N: Jumlah Sampel (sampel penelitian)

5. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan Uji-t selanjutnya lakukan ujian hipotesis untuk mengetahui dan menjawab masalah yang dirumuskan di terima atau ditolak. Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan Mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TK Hagsa Perawang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA terhadap kemampuan Mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di TK Hagsa Perawang.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
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 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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan serta analisis data dari penelitian ini terbukti bahwa adanya pengaruh dari Alat Permainan Edukatif terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang. Dilihat dari kenaikan skor rata-rata terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang sebelum dan sesuah diberi perlakuan yaitu 40% menjadi 90%. Selanjutnya dengan melihat hasil perhitungan rumus *t=test* statistik ditemukan bahwa nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yakni menunjukkan bahwa t_{hitung} (17.516) > t_{tabel} (1.771). Sehingga hipotesis nol (H_O) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang

B. Saran

Berdasarkan paparan hasil temuan dan kesimpulan pada penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca

   Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan ilmu tentang pengaruh alat permainan edukatif lompat pintar *puzzle* terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak usia 5-6 Tahun.

2. Bagi Sekolah

   Diharapkan agar proses pembelajaran disekolah dapat memberikan hasil yang maksimal dengan memberikan fasilitas yang mendukung ataupun menggunakan alat dan bahan yang ada disekitar sekolah ataupun memberikan alternative lain agar kebutuhan belajar anak terpenuhi.

3. Bagi Guru

   Diharapkan kepada guru memiliki kreatifitas yang tinggi dalam memanfaatkan barang yang ada sebagai media dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai apa yang menjadi tujuannya.

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

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Agilearner.*

Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai, 9*(1).

Arif, I. M. (2016). Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar di TK Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*.

Ayu May Fitra Sari. (2018). "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Berbagai Metode Dengan Kegiatan Yang Bervariasi Pada Kelompok B Ra Al-Fityah Pekanbaru," Kindergarten: *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1.

Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan, 9*(1).

Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(1).

Etnawati, S. (2021). I Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, 22*(2).

Fitriah Hayati, Lina Amalia, dkk. (2020). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar", *Jurnal Buah Hati,* Vol. 7 No. 1.

Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5*(1).

Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Penerbit NEM. Pekalongan.

Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan*

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 Usia Dini, *3*(1).

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1).

Https://mahasiswaindonesia.id/maraknya-orang-tua-menuntut-anak-bisa-membaca-di-PAUD/

Jannah, M. (2023). *Hakikat Penelitian Ilmiah*.

Jhony Warmansyah, dkk. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Penerbit PT Bumi Aksara. Jakarta.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pada Tingkat Raudhatul Athfal', 34833236. 4 (2021). Kementerian Agama Republik Indonesia, 'Surat Keputusan Jenderal Pendidikan Islam No. 3331 Tahun 2021.

Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Penerbit Perdana Publising. Medan.

Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(01).

Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media. Jakarta.

Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2019). Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Mengembangkan Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun TK Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 2*(10).

Matin, R. H., Rohaety, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan media pembelaJaran pop-up book Anak Usia Dini pada kelompok B untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal di TK Nusa Indah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *2*(2).

Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *7*(1),

Natalia, D., & Kurniawaty, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Melalui Metode Fonik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Indonesia *Playschool. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(6).

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

Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik.* Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press. Sulawesi Selatan.

Nurfadilah, S. N. F., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*.

Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(2).

Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *5*(2).

Permendikbud No 11. Tahun 2020. Petunjuk Operasional Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Prastiyanti, A. B., & Fachrurrazi, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Menulis Awal Anak Usia Dini dengan Media Puzzle. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1).

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(2).

Purnamasari, M. D., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Islam Hanifa Karawang. *Al-Abyadh*, *5*(2).

Putri, F. R. (2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, *2*(01).

Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Sanabil. Mataram.

Rahayu, Y. F. (2020). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain *Puzzle* Di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri. *Universitas Negri Surabaya.*

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Rahmadani, F., Suryana, D., & Sri, H. (2019). Pengaruh Media *Sandpaper Letter* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, *6*(1).

Rahmadi, R. (2011). *Pengantar metodologi penelitian.*

Rahmawati, R. (2022). *Modul APE & APET*.

Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, *13*(2).

Ratna Sari, dkk. (2021). "Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad pada Anak Kelompok A di TK Bungong Seleupok Banda Aceh",*Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2 No. 1.

Safitri, U., Aisyah, A., & Affrida, E. N. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Remaja Surabaya. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2).

Sari, F. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui *Sandpaper Letter* Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, *8*(1).

Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi, H. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *2*(1).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

----------. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

Sumardi, E., Haryanto, H., Handayani, B. V., Rachmadaniar, R., & Rahayu, D. I. (2017). Pengembangan kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal).

Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, *3*(1).

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau

Uniar, M. N., & Kurnia, A. (2023). Penggunaan Media Puzzle Kereta Api Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *5*(2).

Zaman, B. (2010). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Diktat.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 1 RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN PELAJARAN 2023-2024

TK HAGSA

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Peliharaan/ Kelinci

Semester / Minggu : 2 /

Hari / Tanggal : Senin/ 03 Juni 2024

Indikator

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
- Melafadzkan bacaan ayat-ayat pendek (NAM)
- Mentaati aturan selama permainan (M)
- Berani bertanya secara sederhana (B)
- Menyebutkan nama-nama binatang peliharaan (K)
- Menyebutkan ciri-ciri binatang Kelinci(K)
- Sabar menunggu giliran (SE)
- Melakukan gerakan melompat, jongkok, dan berdiri (FM)
- Menempel gambar puzzle (FM)

Tujuan Kegiatan

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak terbiasa membaca ayat-ayat pendek
- Anak mengenal macam-macam binatang peliharaan
- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang kelinci
- Anak dapat menyusun kata dari nama kelinci
- Anak dapat mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan
- Anak sabar dalam menunggu giliran bermain

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Anak dapat mengungkapkan pendapat tentang pengalamannya setelah melihat gambar binatang.

Alat dan Bahan

- Alat Permainan Edukatif LOMPIPA
- Penghapus
- Pensil
- Spidol
- Gambar Binatang

Kegiatan awal (30 Menit)

- Baris berbaris
- Gerakan Motorik
- Duduk rapi
- Salam dan berdoa
- Membaca ayat pendek dan doa harian
- Tanya jawab tentang macam-macam binatang

Pembukaan (30 Menit)

1. Menanyai kabar anak
2. Bercerita tentang binatang peliharaan
3. Mengungkapan pengalaman tentang seputaran binatang
4. Menyebutkan ciri-ciri binatang kelinci
5. Menyebutkan makanan binatang kelinci
6. Tanya jawab tentang binatang kelinci

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan
2. Guru Menjelaskan cara bermainnya
3. Anak Menyusun puzzle huruf dan angka
4. Anak menebalkan tulisan yang ada pada APE LOMPIPA
5. Anak Merapikan alat dan bahan yang digunakan

Istirahat (30 Menit)

1. Cuci tangan secara bergantian
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Bermain dilapangan

Penutup (30 Menit)

1. Menanyakan kegiatan yang telah dijelaskan
2. Refleksi anak dengan Tanya jawab sekitar topik
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Berdoa dan salam

Mengetahui

Kepala Sekolah	Wali Kelas
Rusi Hamilah, S. E.	ila Kusuma Sari S. P.

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN PELAJARAN 2023-2024

TK HAGSA

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Peliharaan/ Kucing

Semester / Minggu : 2 /

Hari / Tanggal : Selasa/ 04 Juni 2024

Indikator

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
- Melafadzkan bacaan ayat-ayat pendek (NAM)
- Mentaati aturan selama permainan (M)
- Berani bertanya secara sederhana (B)
- Menyebutkan nama-nama binatang peliharaan (K)
- Menyebutkan ciri-ciri binatang Kelinci(K)
- Sabar menunggu giliran (SE)
- Melakukan gerakan melompat, jongkok, dan berdiri (FM)
- Menempel gambar puzzle (FM)

Tujuan Kegiatan

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak terbiasa membaca ayat-ayat pendek
- Anak mengenal macam-macam binatang peliharaan
- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang kucing
- Anak dapat menyusun kata dari nama kucing
- Anak dapat mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan
- Anak sabar dalam menunggu giliran bermain
- Anak dapat mengungkapkan pendapat tentang pengalamannya setelah melihat gambar binatang

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Alat dan Bahan

- Alat Permainan Edukatif LOMPIPA
- Penghapus
- Pensil
- Spidol
- Gambar Binatang

Kegiatan awal (30 Menit)

- Baris berbaris
- Gerakan Motorik
- Duduk rapi
- Salam dan berdoa
- Membaca ayat pendek dan doa harian
- Tanya jawab tentang macam-macam binatang

Pembukaan (30 Menit)

1. Menanyai kabar anak
2. Bercerita tentang binatang peliharaan
3. Mengungkapan pengalaman tentang seputaran binatang
4. Menyebutkan ciri-ciri binatang kucing
7. Menyebutkan makanan binatang kucing
8. Tanya jawab tentang binatang kucing

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan
2. Guru Menjelaskan cara bermainnya
3. Anak Menyusun puzzle huruf dan angka
4. Anak menebalkan tulisan yang ada pada APE LOMPIPA
5. Anak Merapikan alat dan bahan yang digunakan

Istirahat (30 Menit)

1. Cuci tangan secara bergantian
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Bermain dilapangan

Penutup (30 Menit)

1. Menanyakan kegiatan yang telah dijelaskan

2. Refleksi anak dengan Tanya jawab sekitar topik
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Berdoa dan salam

Mengetahui

Kepala Sekolah	Wali Kelas
Rusi Hamilah, S. E.	ila Kusuma Sari S. P.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
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 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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN PELAJARAN 2023-2024

TK HAGSA

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Peliharaan/ Ikan

Semester / Minggu : 2 /

Hari / Tanggal : Rabu/ 05 Juni 2024

Indikator

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
- Melafadzkan bacaan ayat-ayat pendek (NAM)
- Mentaati aturan selama permainan (M)
- Berani bertanya secara sederhana (B)
- Menyebutkan nama-nama binatang peliharaan (K)
- Menyebutkan ciri-ciri binatang Ikan (K)
- Sabar menunggu giliran (SE)
- Melakukan gerakan melompat, jongkok, dan berdiri (FM)
- Menempel gambar puzzle (FM)

Tujuan Kegiatan

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak terbiasa membaca ayat-ayat pendek
- Anak mengenal macam-macam binatang peliharaan
- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang ikan
- Anak dapat menyusun kata dari nama ikan
- Anak dapat mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan
- Anak sabar dalam menunggu giliran bermain
- Anak dapat mengungkapkan pendapat tentang pengalamannya setelah melihat gambar binatang

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Alat dan Bahan

- Alat Permainan Edukatif LOMPIPA
- Penghapus
- Pensil
- Spidol
- Gambar Binatang

Kegiatan awal (30 Menit)

- Baris berbaris
- Gerakan Motorik
- Duduk rapi
- Salam dan berdoa
- Membaca ayat pendek dan doa harian
- Tanya jawab tentang macam-macam binatang

Pembukaan (30 Menit)

1. Menanyai kabar anak
2. Bercerita tentang binatang peliharaan
3. Mengungkapan pengalaman tentang seputaran binatang
4. Menyebutkan ciri-ciri binatang ikan
5. Menyebutkan makanan binatang ikan
6. Tanya jawab tentang binatang ikan

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan
2. Guru Menjelaskan cara bermainnya
3. Anak Menyusun puzzle huruf dan angka
4. Anak menebalkan tulisan yang ada pada APE LOMPIPA
5. Anak Merapikan alat dan bahan yang digunakan

Istirahat (30 Menit)

1. Cuci tangan secara bergantian
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Bermain dilapangan

Penutup (30 Menit)

1. Menanyakan kegiatan yang telah dijelaskan

UIN SUSKA RIAU

2. Refleksi anak dengan Tanya jawab sekitar topik
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Berdoa dan salam

Mengetahui

Kepala Sekolah	Wali Kelas
Rusi Hamilah, S. E.	ila Kusuma Sari S. P.

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN PELAJARAN 2023-2024

TK HAGSA

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema :Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Peliharaan/ Ayam

Semester / Minggu : 2 /

Hari / Tanggal : Kamis/ 06 Juni 2024

Indikator

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
- Melafadzkan bacaan ayat-ayat pendek (NAM)
- Mentaati aturan selama permainan (M)
- Berani bertanya secara sederhana (B)
- Menyebutkan nama-nama binatang peliharaan (K)
- Menyebutkan ciri-ciri binatang Ikan (K)
- Sabar menunggu giliran (SE)
- Melakukan gerakan melompat, jongkok, dan berdiri (FM)
- Menempel gambar puzzle (FM)

Tujuan Kegiatan

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak terbiasa membaca ayat-ayat pendek
- Anak mengenal macam-macam binatang peliharaan
- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang ayam
- Anak dapat menyusun kata dari nama ayam
- Anak dapat mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan
- Anak sabar dalam menunggu giliran bermain
- Anak dapat mengungkapkan pendapat tentang pengalamannya setelah melihat gambar binatang

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Alat dan Bahan

- Alat Permainan Edukatif LOMPIPA
- Penghapus
- Pensil
- Spidol
- Gambar Binatang

Kegiatan awal (30 Menit)

- Baris berbaris
- Gerakan Motorik
- Duduk rapi
- Salam dan berdoa
- Membaca ayat pendek dan doa harian
- Tanya jawab tentang macam-macam binatang

Pembukaan (30 Menit)

1. Menanyai kabar anak
2. Bercerita tentang binatang peliharaan
3. Mengungkapan pengalaman tentang seputaran binatang
4. Menyebutkan ciri-ciri binatang ayam
5. Menyebutkan makanan binatang ayam
6. Tanya jawab tentang binatang ayam

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan
2. Guru Menjelaskan cara bermainnya
3. Anak Menyusun puzzle huruf dan angka
4. Anak menebalkan tulisan yang ada pada APE LOMPIPA
5. Anak Merapikan alat dan bahan yang digunakan

Istirahat (30 Menit)

1. Cuci tangan secara bergantian
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Bermain dilapangan

Penutup (30 Menit)

1. Menanyakan kegiatan yang telah dijelaskan

UIN SUSKA RIAU

2. Refleksi anak dengan Tanya jawab sekitar topik
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Berdoa dan salam

Mengetahui

Kepala Sekolah	Wali Kelas
Rusi Hamilah, S. E.	ila Kusuma Sari S. P.

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN PELAJARAN 2023-2024

TK HAGSA

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Peliharaan/ Burung

Semester / Minggu : 2 /

Hari / Tanggal : Jumat/ 07 Juni 2024

Indikator

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
- Melafadzkan bacaan ayat-ayat pendek (NAM)
- Mentaati aturan selama permainan (M)
- Berani bertanya secara sederhana (B)
- Menyebutkan nama-nama binatang peliharaan (K)
- Menyebutkan ciri-ciri binatang Ikan (K)
- Sabar menunggu giliran (SE)
- Melakukan gerakan melompat, jongkok, dan berdiri (FM)
- Menempel gambar puzzle (FM)

Tujuan Kegiatan

- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak terbiasa membaca ayat-ayat pendek
- Anak mengenal macam-macam binatang peliharaan
- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang burung
- Anak dapat menyusun kata dari nama burung
- Anak dapat mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan
- Anak sabar dalam menunggu giliran bermain
- Anak dapat mengungkapkan pendapat tentang pengalamannya setelah melihat gambar binatang

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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Alat dan Bahan

- Alat Permainan Edukatif LOMPIPA
- Penghapus
- Pensil
- Spidol
- Gambar Binatang

Kegiatan awal (30 Menit)

- Baris berbaris
- Gerakan Motorik
- Duduk rapi
- Salam dan berdoa
- Membaca ayat pendek dan doa harian
- Tanya jawab tentang macam-macam binatang

Pembukaan (30 Menit)

1 Menanyai kabar anak
2 Bercerita tentang binatang peliharaan
3 Mengungkapan pengalaman tentang seputaran binatang
4 Menyebutkan ciri-ciri binatang burung
5 Menyebutkan makanan binatang burung
6 Tanya jawab tentang binatang burung

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan
2. Guru Menjelaskan cara bermainnya
3. Anak Menyusun puzzle huruf dan angka
4. Anak menebalkan tulisan yang ada pada APE LOMPIPA
5. Anak Merapikan alat dan bahan yang digunakan

Istirahat (30 Menit)

1. Cuci tangan secara bergantian
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Bermain dilapangan

Penutup (30 Menit)

1 Menanyakan kegiatan yang telah dijelaskan

UIN SUSKA RIAU

2. Refleksi anak dengan Tanya jawab sekitar topik
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Berdoa dan salam

Mengetahui

Kepala Sekolah	Wali Kelas
Rusi Hamilah, S. E.	ila Kusuma Sari S. P.

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

Lampiran 2 Lembar Observasi Guru

Kegiatan Guru Dalam Pelaksanaan Permainan Lompat Pintar *Puzzle*

Berilah tanda (✓) pada penilaian dibawah ini

No	Lingkup Perkembangan	Indikator Perkembangan	Skor Nilai			
			1	2	3	4
1	Guru menyiapkan media yang akan di gunakan	5) Guru sudah menyediakan alat permainan edukatif LOMPIPA di dalam kelas				
		6) Guru mempersiapkan peralatan alat tulis				
2	Guru mengatur tempat duduk anak	3) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok				
		4) Guru meminta anak membentuk lingkaran				
3	Guru memperlihatkan puzzle kepada anak yang berbentuk kesatuan yang utuh	5) Guru memperlihatkan alat permainan edukatif LOMPIPA pada anak.				
		6) Guru memperlihatkan gambar apa saja yang ada dalam LOMPIPA				
4	Anak diminta untuk memperhatikan guru	3) Guru meminta anak untuk mengamati LOMPIPA				
		4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami				

5	Guru menjelaskan gambar apa saja yang ada pada puzzle	5) Guru menjelaskan kepada anak tentang apa saja gambar yang ada pada LOMPIPA				
		6) Guru menjelaskan alat-alat yang digunakan.				
6.	Guru membagikan puzzle yang telah di acak terlebih dahulu kepada anak	5) Guru memberikan arahan cara bermain pada anak didik.				
		6) Guru memberikan contoh langsung dalam menyusun *puzzle*.				
7.	Anak menyusun puzzle yang di berikan guru	5) Guru meminta anak menyusun *puzzle* huruf dan *puzzle* angka.				
		6) Guru mengamati anak dalam melakukan permainan *puzzle*.				
8.	Anak menyebutkan kembali apa saja gambar yang ada pada puzzle	5) Guru meminta anak menyebutan kembali gambar yang ada pada LOMPIPA.				
		6) Guru menanyakan bagaimana perasaan anak didik.				

Observer

Nila Kusuma Sari S. Pd.

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

Lampiran 3 Lembar Tes Penilaian Anak

Instrumen Penelitian Tes

Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun

Berilah tanda (✓) pada penilaian dibawah ini

No	Lingkup Perkembangan	Indikator Perkembangan	Skor Penilaian	
			Belum Muncul	Sudah Muncul
1	Menyebutkan simbol-simbol yang dikenal	3) Anak mampu menyebutkan huruf vocal (a, i, u, e, o)		
		4) Anak mampu menyebutkan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z		
2	Mengenal suara	3) Anak mampu membedakan bunyi suara hewan (Ayam dan kucing)		
		4) Anak mampu membedakan bunyi huruf yang hampir sama seperti n dan m, b dan d, f dan v		
3	Huruf awal dari nama benda	3) Anak mampu mengenal huruf awal dari nama – nama benda yang ada disekitar (Meja, kursi, pintu, dan jendela)		
		4) Anak mampu mengenal huruf awal dari namanya sendiri		
4	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama	3) Anak mampu menyebutkan kelompok gambar dengan huruf awal yang sama (Kucing dan kelinci)		

UIN SUSKA RIAU

		4) Anak mampu menyebutkan angka dengan huruf awal yang sama (Satu dan sembilan, dua dan delapan, empat dan enam)		
5	Anak mampu membaca nama sendiri	3) Anak mampu membaca namanya sendiri		
		4) Anak mampu membaca salah satu dari nama hewan (Ayam dan kucing)		

Observer

Windu Desti Vora

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

Lampiran 4 Olah Data

Hasil *Pretest*

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Aina	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
Alesha	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	14
Alifa	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	14
Afsa	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
Azzam	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	15
Keysa	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	13
Reza	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	16
Naira	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	13
Noval	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	16
Radhika	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	13
Radit	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	16
Uwais	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Silvi	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	14
Qinara	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	14
Zikri	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	16

Hasil Posttest

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Aina	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	15
Alesha	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	17
Alifa	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
Afsa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Azzam	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Keysa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Reza	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Naira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Noval	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Radhika	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Radit	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Uwais	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	14
Silvi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Qinara	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Zikri	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

© Hak Cipta
1. Dilaran
a. Peng
b. Peng
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
utkan sumber:
nyusunan laporan, p
e Islamic Univ

Uji Validitas

Correlations

		P1	P	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	-.105	-.071	1.000**	-.105	1.000**	1.000**	-.071	.443	-.071	.553*
	Sig. (2-tailed)		.710	.800	.000	.710	.000	.000	.800	.098	.800	.032
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P	Pearson Correlation	-.105	1	.681**	-.105	1.000**	-.105	-.105	.681**	.650**	.681**	.710**
	Sig. (2-tailed)	.710		.005	.710	.000	.710	.710	.005	.009	.005	.003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	-.071	.681**	1	-.071	.681**	-.071	-.071	1.000**	.443	1.000**	.692**
	Sig. (2-tailed)	.800	.005		.800	.005	.800	.800	.000	.098	.000	.004
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4	Pearson Correlation	1.000**	-.105	-.071	1	-.105	1.000**	1.000**	-.071	.443	-.071	.553*
	Sig. (2-tailed)	.000	.710	.800		.710	.000	.000	.800	.098	.800	.032
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5	Pearson Correlation	-.105	1.000**	.681**	-.105	1	-.105	-.105	.681**	.650**	.681**	.710**
	Sig. (2-tailed)	.710	.000	.005	.710		.710	.710	.005	.009	.005	.003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6	Pearson Correlation	1.000**	-.105	-.071	1.000**	-.105	1	1.000**	-.071	.443	-.071	.553*
	Sig. (2-tailed)	.000	.710	.800	.000	.710		.000	.800	.098	.800	.032
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P7	Pearson Correlation	1.000**	-.105	-.071	1.000**	-.105	1.000**	1	-.071	.443	-.071	.553*
	Sig. (2-tailed)	.000	.710	.800	.000	.710	.000		.800	.098	.800	.032
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P8	Pearson Correlation	-.071	.681**	1.000**	-.071	.681**	-.071	-.071	1	.443	1.000**	.692**
	Sig. (2-tailed)	.800	.005	.000	.800	.005	.800	.800		.098	.000	.004
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P9	Pearson Correlation	.443	.650**	.443	.443	.650**	.443	.443	.443	1	.443	.858**
	Sig. (2-tailed)	.098	.009	.098	.098	.009	.098	.098	.098		.098	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

P10	Pearson Correlation	-.071	.681**	1.000**	-.071	.681**	-.071	-.071	1.000**	.443	1	.692**
	Sig. (2-tailed)	.800	.005	.000	.800	.005	.800	.800	.000	.098		.004
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.553*	.710**	.692**	.553*	.710**	.553*	.553*	.692**	.858**	.692**	1
	Sig. (2-tailed)	.032	.003	.004	.032	.003	.032	.032	.004	.000	.004	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

**. Correlation is significant at the 0.01 level (-tailed).
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	10

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.72843136
Most Extreme Differences	Absolute	.251
	Positive	.244
	Negative	-.251
Test Statistic		.251
Asymp. Sig. (2-tailed)		.012[c]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Uji Korelasi

Correlations			
		PRETEST	POSTTEST
PRETEST	Pearson Correlation	1	.520*
	Sig. (2-tailed)		.047
	N	15	15
POSTTEST	Pearson Correlation	.520*	1
	Sig. (2-tailed)	.047	
	N	15	15
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			

UIN SUSKA RIAU

Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Differensce				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-7.733	1.710	.441	-8.680	-6.786	-17.516	14	.000

© Hak cipta milik UIN Susk
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
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 5 Dokumentasi

© Hak ... sim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

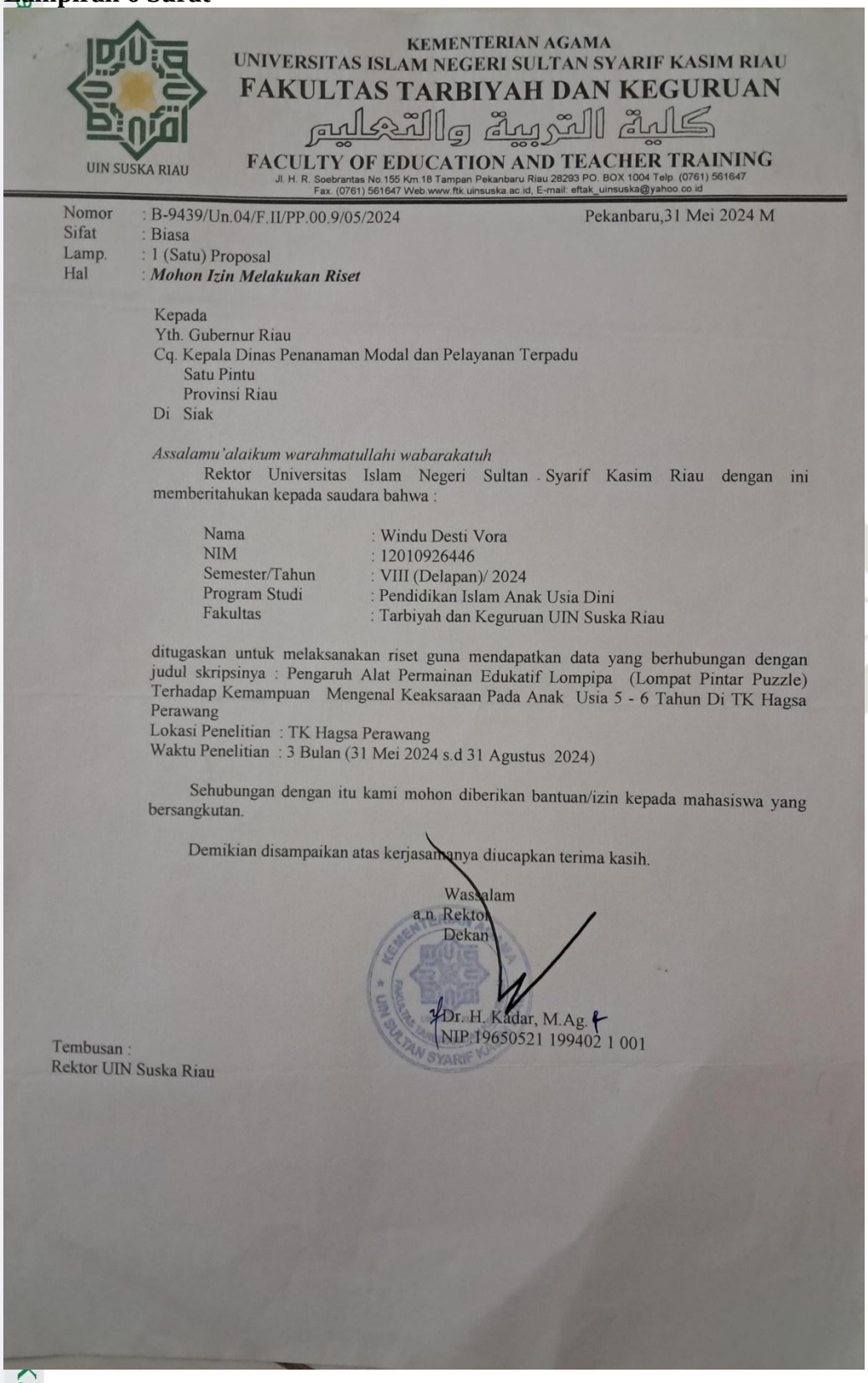
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

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 milik UIN Suska Riau

Lampiran 6 Surat



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 : B-9439/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2024 Pekanbaru,31 Mei 2024 M
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : ***Mohon Izin Melakukan Riset***

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

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama	: Windu Desti Vora
NIM	: 12010926446
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 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 Alat Permainan Edukatif Lompipa (Lompat Pintar Puzzle) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Hagsa Perawang
Lokasi Penelitian : TK Hagsa Perawang
Waktu Penelitian : 3 Bulan (31 Mei 2024 s.d 31 Agustus 2024)

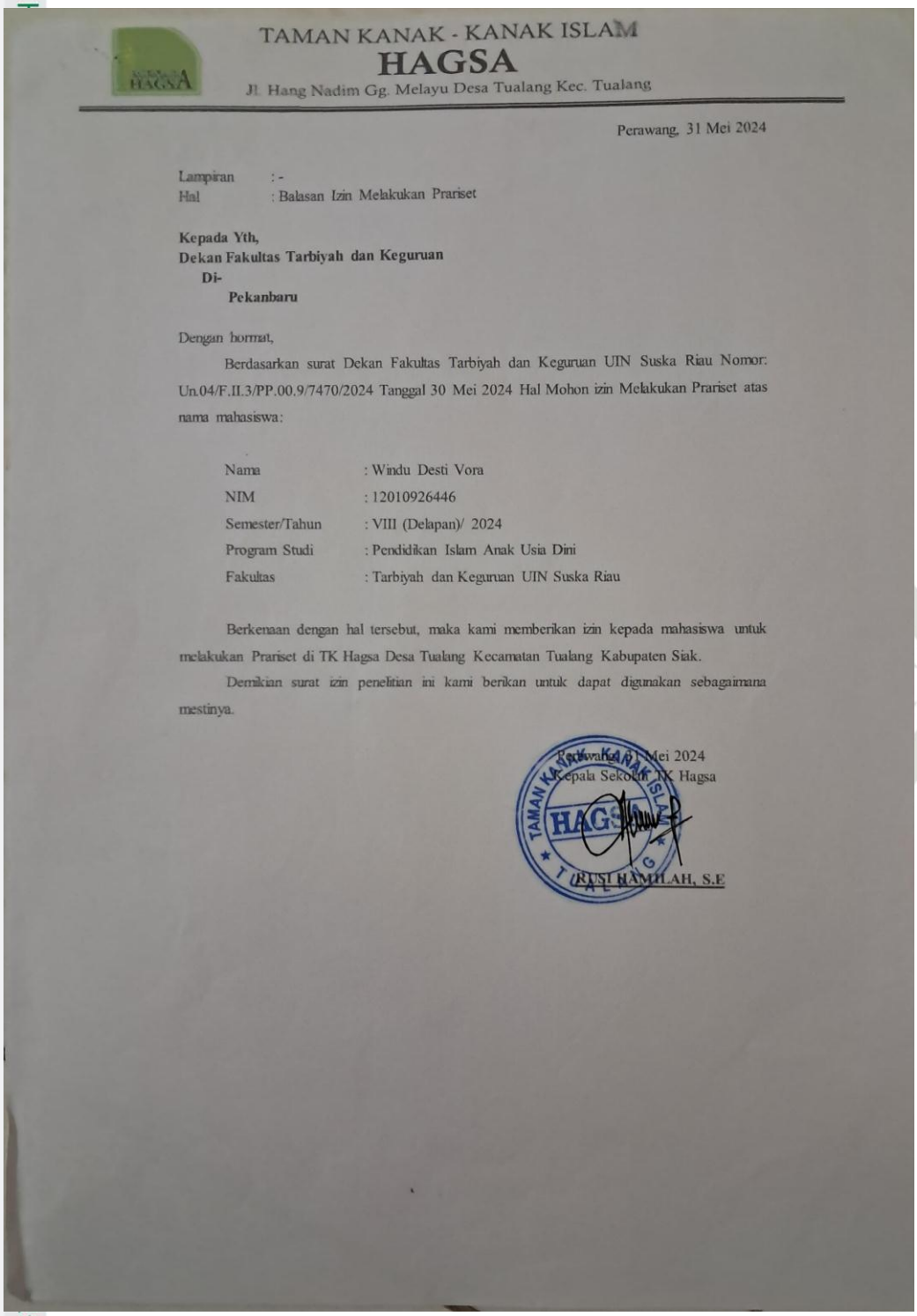
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Rektor
Dekan

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

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



TAMAN KANAK - KANAK ISLAM
HAGSA
Jl. Hang Nadim Gg. Melayu Desa Tualang Kec. Tualang

Perawang, 31 Mei 2024

Lampiran : -
Hal : Balasan Izin Melakukan Prariset

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Di-
Pekanbaru

Dengan hormat,

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Nomor: Un.04/F.II.3/PP.00.9/7470/2024 Tanggal 30 Mei 2024 Hal Mohon izin Melakukan Prariset atas nama mahasiswa:

Nama	: Windu Desti Vora
NIM	: 12010926446
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan Prariset di TK Hagsa Desa Tualang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

Demikian surat izin penelitian ini kami berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Perawang, 31 Mei 2024
Kepala Sekolah TK Hagsa

RUSLI HAMIDAH, S.E

© 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.
UIN SUSKA RIAU
tan Syarif Kasim Riau

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.

PEMERINTAH KABUPATEN SIAK
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU (DPMPTSP)
Komplek Perkantoran Tanjung Agung Kel. Sungai Mempura, Kecamatan Mempura, Kode Pos : 28671
No. Telp/Fax : (0764) 8001013 e-Mail : info@dpmptsp.siakkab.go.id Website : dpmptsp.siakkab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 199/DPMPTSP/SKP/VII/2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Siak, setelah membaca Surat Pelaksanaan Kegiataan Riset/Pra Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/66985 tanggal 24 Juni 2024, dengan ini memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama	:	WINDU DESTI VORA
NIM/NIK KTP	:	1408046710010005
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang	:	S1
Alamat	:	Pertiwi P.S Timur RT. 002 RW. 001 Kelurahan Pinang Sebatang Timur Kecamatan Tualang Kabupaten Siak
Judul Penelitian	:	Pengaruh Alat Permainan Edukatif Lompipa (Lompat Pintar Puzzle) terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hagsa Perawang
Lokasi Penelitian	:	TK Hagsa Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak

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

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di : Siak Sri Indrapura
Pada tanggal : 05 Juli 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN SIAK,

Ir. Hj. ROBIATI, MP
Pembina Utama Muda
NIP. 19650325 199302 2 001

Tembusan disampaikan kepada Yth. :
1. Bupati Siak di Siak Sri Indrapura (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Siak di Siak Sri Indrapura;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru;
4. Kepala TK Hagsa Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak

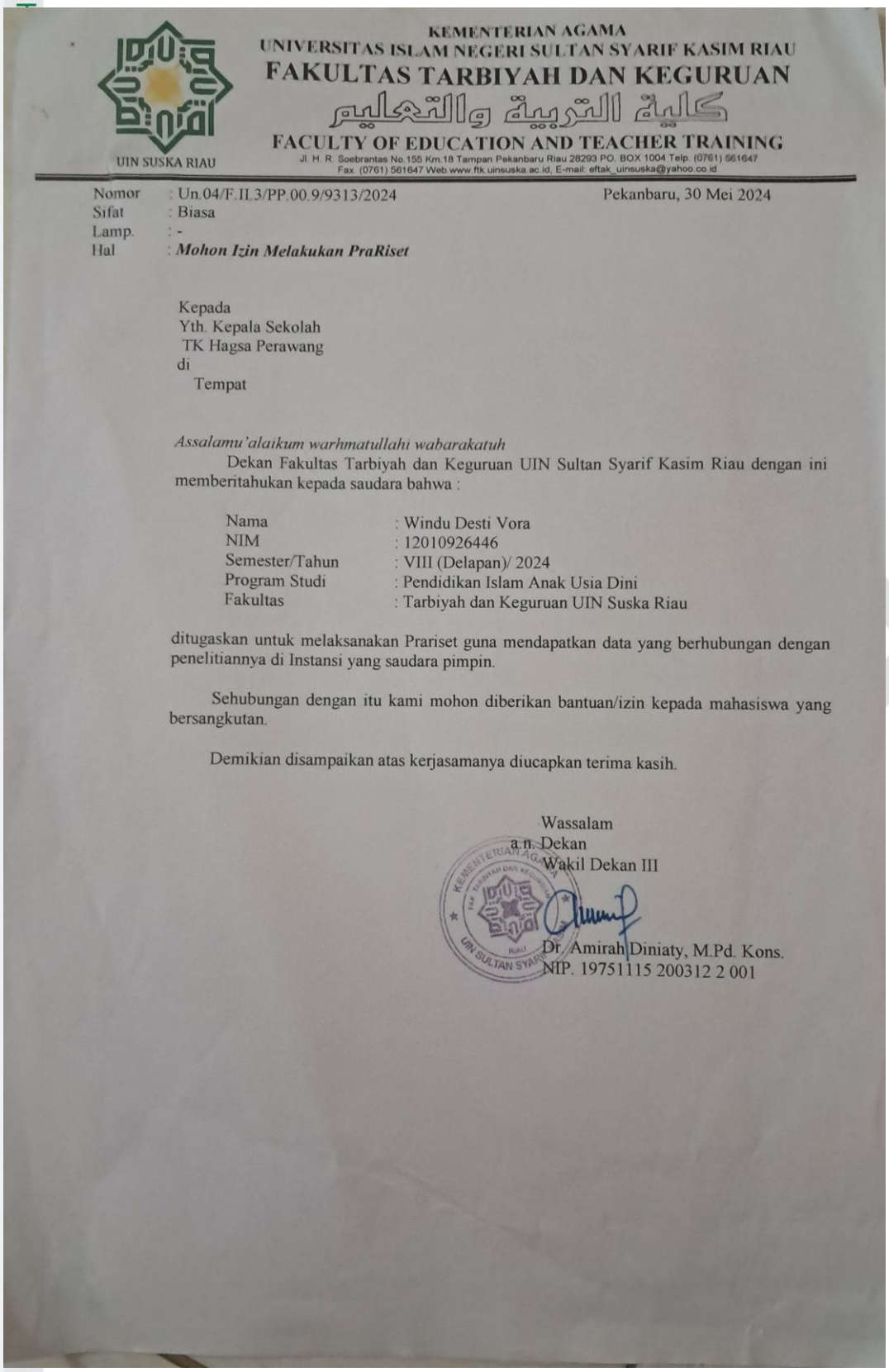
- Dokumen ini ditandatangani secara elektronik -

f Kasim Riau

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.



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.3/PP.00.9/9313/2024 Pekanbaru, 30 Mei 2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Mohon Izin Melakukan PraRiset***

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
TK Hagsa Perawang
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

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

Nama	: Windu Desti Vora
NIM	: 12010926446
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 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

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 cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

RIWAYAT HIDUP

Windu Desti Vora lahir Perawang 2001, anak ke dua dari pasangan Bapak **Mahmud Hasibuan** dan **Ibu Misra Siregar**. Peneliti menyelesaikan, pendidikan di SD 019 pada tahun (2008-2014), selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Satu Atap Tualang pada tahun (2014-2017). Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di SMKS YPPI Tualang pada tahun (2017-2020). Kemudian pada tahun 2020 penulis meneruskan pendidikan di sebuah Universitas Islam Negeri di Pekanbaru yakni Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan NIM.12010926446 lulus pada tahun 2025.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pinang Sebatang Barat Kecamatan Tualang. Kemudian peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di RA Al-Ubudiyyah Pekanbaru. Kemudian peneliti melakukan penelitian di TK Hagsa Perawang dan pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikutin ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) di bawah bimbingan ibu Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd. dengan judul " Pengaruh Alat Permainan Edukatif LOMPIPA (Lompat Pintar *Puzzle*) Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun." Berdasarkan hasil ujian sarjana fakultas tarbiyah dan keguruan pada hari rabu 08 Rajab Tahun 1446 H/08 Januari 2025. Peneliti di nyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)