



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



OLEH :

SEABRINA LOLI SUARDI

NIM. 12010927109

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



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.

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK PINTAR
ALFABET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BINTANG MULIA
KECAMATAN TAMBANG
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH :

SEABRINA LOLI SUARDI

NIM. 12010927109

**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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengijken kepentingan 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 Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, yang ditulis oleh Seabrina Loli Suardi NIM. 12010927109 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 23 Jumadil Akhir 1446 H
25 Desember 2024 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PIAUD

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

Pembimbing

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.
NIP. 197206122005012003



UIN SUSKA RIAU

2. Dilang mengumumkan dan memperbaik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- b. Pengutipan tidak mengikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Seabrina Loli Suardi NIM 12010927109 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 01 Ramadan 1446 H/ 01 Maret 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 01 Ramadan 1446 H
01 Maret 2025 M

Mengesahkan
Sidang munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II

Fatmawati, M.Pd.

Penguji III

Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag.

Penguji IV

Heldanita, S.Pd.I., M.Pd.



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Seabrina Loli Suardi
NIM : 12010927109
Tempat,Tgl. lahir : Tanjung Uban, 5 Oktober 2000
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

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

Pekanbaru, 23 Jumadil Akhir 1446 H

25 Desember 2024 M



Seabrina Loli Suardi
NIM.12010927109



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.

KATA PENGANTAR



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 Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru ”. Shalawat teriring 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, penulis ucapkan terimakasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua orang tua peneliti Bapak Samsuardi dan Ibu Susmiati yang tiada hentihentinya memberikan doa serta dukungan, kasih sayang yang tulus baik secara moril maupun materil. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

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

2 Bapak Dr. H. Kadar, S.Ag. M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. H.



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.

Zarkasih, M. Ag., Wakil Dekan I, Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ., M. Pd., Wakil Dekan II, dan Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.

3. Ibu 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 staff.

4. Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH, M.Pd., sebagai Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti selama perkuliahan.

5. Ibu Dewi Sri Suryanti, M.SI. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti selama menjalani masa studi.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membekali ilmu.

7. Kepala Sekolah beserta guru di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang telah membantu penulis saat penelitian.

8. Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 dan senior yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pekanbaru, 23 Jumadil Akhir 1446 H
25 Desember 2024 M

Seabrina Loli Suardi
NIM.12010927109



UN 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.

PERSEMBAHAN

رَبَّنَا أَتَنَا مِنْ لُذْنَكَ رَحْمَةً وَهَيْئَ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشْدًا

“Wahai Tuhan kami, berikanlah rahmat kepada kami dari sisi-Mu dan sempurnakanlah bagi kami petunjuk yang lurus dalam urusan kami (ini) ”.

(Q.S Al-Kahfi ayat 10)

رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي وَاحْلُّ عُدْدَةً مِنْ لِسَانِي يَقْهُوا قَوْلِي

“Ya Tuhanku, lapangkan untukku dadaku, Dan mudahkanlah untuk urusanku, dan lepaskan kekakuan dari lidahku, agar mereka dapat dengan mudah mengerti perkataanku”.

(QS. Thaha ayat 25-28)

Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT. Atas segala rahmatnya peneliti dapat terus melangkah dan diberikan kesempatan menyelesaikan tanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa penulis tuturkan kepada Baginda Nabi Muhammad Sholallahu 'Alaihi Wasalam. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis persembahkan kepada keluarga tercinta terkhususnya kedua orang tua yaitu Bapak Samsuardi dan Ibu Susmiati. yang selalu memberikan semangat, cinta, dan meyakinkan penulis dalam setiap langkah yang dilalu, beserta Adek Kandung Saya Seabrizza Ouny Suardi, Seabriqa Izis Suardi dan Seabrizel Tama Suardi, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis. Maafkan jika selama ini belum bisa menjadi anak yang baik, semoga kita sukses sehingga bisa membahagiakan kedua orang tua kita. Teruntuk teman-teman PIAUD Angkatan 2020, terimakasih juga telah memberikan kesan yang begitu baik selama menjalani perkuliahan, dan menjadi bagian atas perjalanan hidup penulis, serta teman-teman KKN 2023 yang selalu memberikan semangat untuk tetap berjuang sampai saat ini, semoga kita semua tetap dalam lindungan Allah SWT.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

ABSTRAK**Seabrina Loli Suardi (2024) :****Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen (pre-experimental design). Subjek penelitian ini adalah anak didik dan Guru kelas di TK Bintang Mulia, sedangkan objek penelitiannya yaitu Pengaruh Alat Permainan Edukatif kotak pintar terhadap aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru. Populasi penelitian adalah 38 anak didik, dan sampel *purposive sampling* sebanyak 13 anak didik dari kelas umar bin khatab. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak yang dimana artinya terdapat pengaruh alat permainan edukatif kotak pintar alfabet terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia yang dimana nilai rata-rata pretest dan postest mengalami peningkatan. Pada pretest rata-rata yang diperoleh adalah 34% dengan kriteria BB (Belum Berkembang). Sedangkan pada postets nilai rata-rata yang diperoleh adalah 50% dengan kriteria MB (Masih Berkembang).

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Perkembangan Kognitif Anak. Kotak Pintar Alfabet***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.

ABSTRACT

Seabrina Loli Suardi (2024): The Influence of Alphabet Smart Box Educational Game Tool toward Cognitive Development of 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Bintang Mulia, Tambang District, Kampar Regency

This research aimed at finding out the influence of Alphabet Smart Box educational game tool toward cognitive development of 5-6 years old children at Kindergarten of Bintang Mulia, Tambang District, Kampar Regency. It was quantitative research with experimental method. The subjects of this research were students and classroom teachers at Kindergarten of Bintang Mulia, and the object was the influence of Alphabet Smart Box educational game tool toward cognitive development aspects of 5-6 years old children at Kindergarten of Bintang Mulia, Tambang District, Kampar Regency, Pekanbaru City. 38 students were the population of this research, and the samples selected by using purposive sampling were 13 students of Umar bin Khatab class. In this research, observation, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were validity test, reliability test, descriptive statistical test, normality test, and t-test. Based on the research findings, it could be concluded that H_a was accepted, and H_0 was rejected. It meant that there was an influence of Alphabet Smart Box educational game tool toward cognitive development of 5-6 years old children at Kindergarten of Bintang Mulia, and the pretest- and posttest mean score increased. In pretest, the mean score was 34% with Not Yet Developing criterion. In posttest, the mean score was 50% with Still Developing criterion.

Keywords: Educational Game Tools, Children Cognitive Development, Alphabet Smart Box

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

ملخص

سيابرينا لولي سواردي (٢٠٢٤) : تأثير الأدوات التعليمية التربوية (صندوق الأبجدية الذكي) على التطور المعرفي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال بيتانغ موليا في مديرية تامبانغ بمنطقة كامبار

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير الأدوات التعليمية التربوية (صندوق الأبجدية الذكي) على التطور المعرفي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال بيتانغ موليا في مديرية تامبانغ بمنطقة كامبار. نوع البحث المستخدم هو بحث كمي باستخدام المنهج التجاري. وأفراد البحث أطفال ومعلمون في روضة أطفال بيتانغ موليا، وموضوع البحث هو تأثير الأدوات التعليمية التربوية (صندوق الأبجدية الذكي) على التطور المعرفي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال بيتانغ موليا في مديرية تامبانغ بمنطقة كامبار. بلغ عدد مجتمع البحث ٣٨ طفلاً، واختيرت عينة ملائفة من ١٣ طفلاً بطريقة العينة الهدافة من صفات عمر بن الخطاب. لجمع البيانات، استخدمت الباحثة عدة تقنيات منها الملاحظة والتوثيق. واعتمدت البحث على تحليل البيانات باستخدام اختبارات متعددة، مثل اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية والتحليل الإحصائي الوصفي واختبار الطبيعية، واختبار تائي. أظهرت نتائج البحث أن الفرضية البديلة تم قبولها والفرضية الميدانية تم رفضها، مما يعني أن هناك تأثيراً للأدوات التعليمية التربوية (صندوق الأبجدية الذكي) على التطور المعرفي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال بيتانغ موليا. كما أظهرت النتائج أن متوسط القيم بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي قد شهد تحسناً. في الاختبار القبلي، كان متوسط النتيجة ٣٤٪ مع معيار (لم يتطور بعد)، بينما في الاختبار البعدي ارتفع المتوسط إلى ٥٠٪ مع معيار (ما زال في طور التطور).

الكلمات الأساسية: الأدوات التعليمية التربوية، التطور المعرفي للأطفال، صندوق

الأبجدية الذكي





UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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 LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Alasan Memilih Judul.....	9
C. Identifikasi Masalah	9
D. Batasan Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
G. Penegasan Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kerangka Teori	13
1. Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet	13
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	26
B. Konsep Operasional	35
C. Hipotesis Penelitian.....	37
D. Penelitian Relevan.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43



UN 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.

D. Populasi dan Sampel Penelitian	43
E. Variabel Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penelitian.....	47
H. Teknik Analisis Data	48
I. Uji Persyaratan	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Penyajian Data.....	51
B. Hasil Penelitian	61
C. Analisis Data	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR KEPUSTAKAAN	78
LAMPIRAN	84

UIN SUSKA RIAU



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Pre-experimental design.....	41
Tabel III.2 Data Anak Didik TK Bintang Mulia Tahun 2024	44
Tabel III. 3 Data Sampel TK Bintang Mulia Tahun 2024	45
Tabel IV. 1 Jadwal Penelitian di TK Bintang Mulia.....	51
Tabel IV. 2 Gambaran Umum Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia Sebelum Perlakuan (Pretest).....	52
Tabel IV. 3 Rekapitulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun	53
Tabel IV. 4 Observasi <i>Treatment</i> Pertama Kegiatan Guru	54
Tabel IV. 5 Observasi <i>Treatment</i> Kedua Kegiatan Guru	56
Tabel IV. 6 Observasi <i>Treatment</i> Ketiga Kegiatan Guru.....	59
Tabel IV. 7 Gambaran Umum Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia Setelah Perlakuan (Postest).....	61
Tabel IV. 8 Rekapitulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia (Postest)	62
Tabel IV. 9 Rekapitulasi Data Pretest-Posttest Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia	63
Tabel IV. 10 Perbandingan Data Pretest Dan Postest.....	64
Tabel IV. 11 Uji Validitas	65
Tabel IV. 12 Uji Reliabilitas.....	66
Tabel IV. 13 Statistik Deskriptif.....	66
Tabel IV. 14 Uji Hipotesis	67

UIN SUSKA RIAU



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta
Universitas Islam Sultan Syarif Kasim 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 LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Guru.....	85
Lampiran 2 Lembar Observasi Penilaian Anak	86
Lampiran 3 Olah Data.....	88
Lampiran 4 Surat Menyurat	91
Lampiran 5 RPPH	98
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan	107
Lampiran 7 Hasil Observasi Variabel Y	110

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

BAB I**PENDAHULUAN****A: Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak didik usia dini merupakan pendidikan awal yang sangat penting. Menurut Brewel dalam teori khadijah menyatakan bahwa masa usia dini yaitu mulai dari lahir sampai usia delapan tahun merupakan masa yang sangat strategis bagi perkembangan selanjutnya. Artinya masa ini merupakan massa yang sangat fundamental dalam mengembangkan potensi anak yang disebut dengan *Golden Age*, karena anak merupakan penentu kehidupan pada masa mendatang dan pendidikan anak usia dini ini mengupayakan program perkembangan anak dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal.¹

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

¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016. h.

² Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017. h. 16.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.³

Semua anak didik mempunyai hak untuk tumbuh, berkembang dan belajar disuatu pendidikan agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Mengingat kebutuhan tersebut, maka seorang guru harus bisa memfasilitasi dan menstimulus tahapan dan kebutuhan setiap anak sehingga setiap tujuan pendidikan dalam mengembangkan semua aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak bisa tercapai.

Oleh karena itu, seharusnya guru dapat memahami cara menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan agar anak-anak tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Guru hendaknya memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dan menjawab segala pertanyaan anak. Belajar dengan suasana bermain itulah anak didik akan menunjukkan dan memperlihatkan kepribadian aslinya. Selain belajar sambil bermain anak didik dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuannya.⁴

³ Madyawati, Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Pre media, 2016, h. 2.

⁴ Suyadi, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015, h. 17.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Ketika anak mampu mengembangkan kemampuannya, berarti anak itu berbeda dengan kemampuan teman yang lain. Anak yang memiliki kemampuan yang baik, berarti anak yang mau belajar sehingga endingnya menjadi pintar (mengetahui ilmu).

Ayat Alquran yang menjelaskan tentang pentingnya belajar sesuai dengan firman Allah Swt QS. Al-Alaq : 1 – 5.

اَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ : خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ الَّذِي
عَلَمَ بِالْقَلْمَنْ عَلَمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “Bacalah dengan nama Tuhanmu yang telah menjadikan. Yang menjadikan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmu Maha Pemurah. Yang mengajar manusia dengan pena. Mengajar manusia tentang hal –hal yang belum diketahuinya” (QS. Al-Alaq : 1 - 5).⁵

Ayat lain juga menerangkan tentang pentingnya manusia menggunakan akal sehat, sesuai dengan firman Allah Swt Surat Shad ayat 29.

كِتَبُ أَنْرَلْنَهُ إِلَيْكَ مُبَرَّكٌ لِيَدْبُرُوا مَا يَتَّهِ وَلِيَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَاب

Artinya : (*Al-Qur'an ini adalah*) kitab yang Kami turunkan kepadamu (Nabi Muhammad) yang penuh berkah supaya mereka menghayati ayat-ayatnya dan orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran (Terjemah Kemenag 2019).⁶

⁵ Imam Maksum, *Konsep Kecerdasan Menurut Al-Qur'an*, Jurnal Al-Ifkar, Volume. 14, Nomor. 02, September 2020, h. 20.

⁶ Riswan, dkk, *Kecerdasan Spiritual Dalam Persepektif Al-Quran (Kajian Tafsir Tematik)*, Cendekia Muda Islam: Jurnal Ilmiah, Vol. 3, No. 02, 2023, h. 235.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Ayat Alquran juga menjelaskan tentang perbedaan orang-orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu, sebagaimana terdapat dalam firman Allah Swt QS. Az-Zumar ayat 9.

أَمْنٌ هُوَ قَنِيتُ ءَانَاءَ الْلَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya : (*Apakah orang musyrik lebih beruntung*) ataukah orang yang dalam keadaan sujud di malam hari, berdiri, takut (*hukuman*) akhirat dan mengharap rahmat Tuhan? Katakanlah (Nabi Muhammad): “*Apakah orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) sama dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?*” sungguh hanyalah orang-orang cerdas yang dapat mengambil pelajaran.⁷

Menurut Guslinda dkk, sebagaimana yang dikutip oleh Erine Agustia Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan kegiatan di bawah pimpinan guru.⁸

Karena Guru PAUD sangat berperan penting dalam kegiatan bermain anak usia dini, maka dari itu hendaknya guru PAUD memiliki pemahaman yang baik tentang Alat Permainan Edukatif yang akan digunakan oleh Anak usia dini, karena Alat Permainan Edukatif selain untuk kebutuhan bermain anak, juga sebagai sarana belajar anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan Alat permainan edukatif

UIN SUSKA RIAU

⁷ Riswan, dkk, *Op.Cit.*, h. 238.

⁸ Erine Agustia, *Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini*, *Jurnal Egileaner*, Vol. 1, No 1, 2023, H. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

anak dapat belajar sambil bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.⁹

Alat permainan edukatif ini sangat bagus untuk anak mereka dan peserta didik mereka diharapkan alat permainan edukatif ini juga akan memberikan penghasilan untuk orang tua murid tersebut.¹⁰

Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet adalah APE yang mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. APE Kotak Pintar Alfabet ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan-potongan karton yang bertujuan untuk meningkatkan dan merangsang kemampuan mengenal huruf alfabet dari a sampai z.¹¹

Ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak mengenal huruf alfabet yaitu memperkenalkan macam bentuk garis, menunjukkan berbagai macam geometri, menyebutkan bunyi huruf dengan menarik, menyebutkan nama huruf alfabet, mengurutkan huruf alfabet, dan mengenal konsep huruf vokal.

Alat permainan edukatif kotak pintar alfabet ini bertujuan untuk menumbuhkan gairah dan semangat belajar sehingga membentuk kata-kata dan

⁹ Mirta Haryani dan Zahratul Qalbi, *Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu, Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol. 10, No. 1 Februari 2021, h. 7.

¹⁰ Tantri Octora Dwi Syah Putri, dkk, *Pengenalan Digital Marketing terhadap Wali Murid TK Darul Abror untuk Memasarkan Hasil Kreatifitas Mereka dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)*, *Journal Liaison Academia and Society (J-LAS)*, Volume. 4, No. 2, 30 Juni 2024, h. 92.

¹¹ Wening Probosiwi, dkk. "Peningkatan Pengenalan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bayangkari 55". Bayangkari: PT. Indeks. 2019. h. 3.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

belajar mengucapkannya. Alat permainan edukatif kotak pintar alfabet ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam hal membantu dan mempermudah anak dalam mengenal huruf. APE Kotak Pintar Alfabet merupakan wadah yang di dalamnya terdapat lambang atau gambaran bunyi menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk lambang-lambang tulisan yang disebut huruf dan berguna untuk merangsang kreativitas anak didik dalam belajar mengenal huruf karena anak didik dapat bermain sambil belajar.¹² APE Kotak Pintar Alfabet initerbentuk dari bahan kardus dengan bentuk persegi yang di dalamnya terdapat potongan kartu huruf dengan huruf abjad yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf.

Memahami pentingnya pembelajaran mengenal huruf, untuk itu perlu diupayakan agar pemahaman anak mengenal huruf menjadi lebih baik. Rendahnya pemahaman anak dalam belajar dikarenakan beberapa faktor. Salah satu dintaranya faktor tersebut yaitu media pembelajaran dan disini saya menggunakan media kotak alfabet sebagai salah satu media pembelajaran mengenal huruf yang saya buat dengan sebuah karton dan huruf yang berwarna-warni agar menarik perhatian anak untuk belajar. Disini anak bermain sambil belajar mengenal huruf. Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk megambil salah satu huruf dikotak alfabet dan

¹² Prihantini. "Master Bahasa Indonesia, Panduan Tata Bahasa Indonesia". Indonesia Terlengkap: PT Bintang Pustaka. 2019. h. 3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan cara menyusun huruf-huruf.¹³

Menurut Damayanti, dkk, Perkembangan kognitif anak-anak adalah hasil dari cara paling umum untuk memasukkan data baru ke dalam data yang sudah ada dalam konstruksi kognitif anak dan menemukan cara paling umum untuk menggabungkan data baru dengan data yang sudah ada dalam rencana sehingga campuran data menumbuhkan wawasan anak.¹⁴

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

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak ada dari orang tua (genetik) dan ada faktor lingkungan seperti asupan gizi yang diterima, serta faktor psikologis. Anak RA dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, masa ini masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa yang paling baik pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.¹⁵

UIN SUSKA RIAU

¹³ Hijriah, dkk, *Pengaruh Permainan Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK*, Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2022, h. 656.

¹⁴ Audia Sianipar, dkk, *Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, *Abata (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, Vol. 2, No. 2, Edisi September 2022, h. 212.

¹⁵ Fu`ad Arif Noor, *Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA)*, *Jurnal Program Studi PGRA*, Volume. 4, Nomor. 2, Juli 2018, h. 160.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Usia dini (0-6 tahun) adalah masa penting bagi anak karena pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak usia dini mengalami perkembangan holistik yang meliputi aspek emosional, sosial, intelektual, dan kognitif.¹⁶

Perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget yaitu mengacu pada proses mengingat, mengambil keputusan, dan pemecahan masalah. Perkembangan ini bisa berbeda-beda setiap anak. Dan menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap pra-operasional. Mereka mulai menggunakan simbol secara lebih aktif dalam berpikir dan berkomunikasi, meskipun masih memiliki keterbatasan dalam logika dan abstraksi.¹⁷

Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan gejala-gejala sebagai berikut :

1. Beberapa anak belum mengenal huruf.
2. Beberapa anak belum bisa menyebutkan huruf.
3. Beberapa anak belum bisa menulis huruf.

Dari gejala-gejala yang nampak maka peneliti tertarik ingin meneliti tentang: “**Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet**

¹⁶ Siti Makrifatun Nikmah, dkk, *Pengembangan Permainan Kopi (Kotak Pintar) untuk Mengidentifikasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini 3-4 Tahun*, Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran). Vol. 6. 2023., h. 871.

¹⁷ Jean Piaget. "Tahap Perkembangan Kognitif Anak". Jakarta: Artikel Halodoc. 08 September 2023. h. 5-7.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.

B. Alasan Memilih Judul

Alasan memilih judul penelitian ini adalah:

1. Judul ini sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari oleh peneliti, khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
2. Lokasi pemeriksaan yang strategi sehingga memudahkan dalam melakukannya.
3. Sebagai salah satu syarat agar dapat menyelesaikan studi dan memperoleh kelulusan sebagai sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka diperoleh identifikasi masalah dalam penellitian ini, sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pendidik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet belum ada.
2. Bahan ajar berupa permainan Kotak Pintar Alfabet kurang menarik baik itu dari segi bentuk dan isinya.
3. Pendidik membutuhkan APE Kotak Pintar Alfabet untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan untuk melakukan penelitian ini mengenai "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar".

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil adalah: Apakah ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar?

Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan ilmu serta pemahaman keilmuan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran atau bacaan dalam bidang Pendidikan Islam bagi anak usia dini, serta penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca khususnya mengetahui Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru.

b. Manfaat Praktis

Secara Praktis, penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan dunia pendidikan dan penelitian, yaitu:

- 1) Bagi peneliti, sebagai syarat dalam menyelesaikan studi S1 pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 2) Bagi anak dapat membantu mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.
- 3) Bagi Guru, sebagai gambaran tentang model dan bahan refleksi aspek perkembangan kognitif untuk anak didiknya.
- 4) Bagi sekolah, sebagai bahan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
- 5) Bagi Peneliti Lain, hasil dari penelitian sebagai pedoman untuk peneliti lebih lanjut pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif alfabet.

Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti perlu menggaris bawahi dan menjelaskan beberapa istilah yang terkandung dalam penelitian ini, diantaranya:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet

Menurut Sugianto, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan.¹⁸ Sedangkan Menurut Sukaryanti dkk, kotak pintar adalah sebuah kotak kecil berisi alat-alat yang digunakan untuk pembelajaran.¹⁹ Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet adalah APE yang mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. APE Kotak Pintar Alfabet ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan-potongan karton yang bertujuan untuk meningkatkan dan merangsang kemampuan mengenal huruf alfabet dari a sampai z.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif (*cognitive development*) adalah tahap-tahap perkembangan kognitif manusia mulai dari usia anak-anak sampai dewasa, mulai dari proses-proses berfikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep.

¹⁸ Aisyah, *Pengembangan Alat Permainan Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Tk Al Pikri Bojongmangu*, *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*, Vol. 2, No. 2, 2024, h. 15

¹⁹ Dwi Apriyani Kumorowati, *Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Simbol Huruf B dan P Melalui Kegiatan Bermain Kotak Pintar*; *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Volume 2, No. 2, Oktober 2023, h. 78



BAB II

KAJIAN TEORI

A Kerangka Teori

1. Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (komunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi.²⁰

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara komunikasi), menulis, daya pikir,

²⁰ Yopi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Kepedawatan Anak*, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran ElGC. 2018. h. 125.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.²¹

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.²²

Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet adalah alat permainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan huruf alfabet kepada anak. Menurut zaman mengungkapkan bahwa APE Kotak Pintar Alfabet adalah sebuah kotak yang berbentuk persegi

²¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press. 2013. h. 29.

²² M. Fadlillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana. 2017. h. 56.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

panjang yang di dalamnya berisi huruf-huruf alfabet. APE Kotak Pintar Alfabet ini merupakan permainan yang dibuat untuk anak usia 5-6 tahun khususnya bagi anak yang sedang belajar berbahasa lisan dan tulisan. Tujuan APE Kotak Pintar Alfabet ini adalah untuk memperkenalkan huruf, menumbuhkan semangat belajar anak didik.²³

APE Kotak Pintar Alfabet ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, anak di beri kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan cara menyusun huruf-huruf.²⁴

Salah satu upaya dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE), alat permainan edukatif dipilih karena dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, anak bisa mengekplor apa yang ada pada imajinasinya mereka masing-masing, anak bisa berfikir secara mandiri dan anak juga bisa bekerjasama antar sesama teman.²⁵

Menurut Muloke, dkk, terdapat berpengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan.²⁶

²³ Heldanita, dkk. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif". Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2019. h. 23.

²⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati , *Ibid.* h. 16.

²⁵ Firman Ashadi, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Al Ihsan Banyuwangi*, *Education Journal: Journal Education Research and Development*, Volume. 6, Nomor. 1, Februari 2022, h. 115-116.

²⁶ Firman Ashadi, *Ibid.*, h. 117.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

APE Kotak Pintar Alfabet adalah APE berbentuk balok dengan dua sisi dan di dalamnya terdapat kartu. Kartu-kartu tersebut adalah kartu bergambar dan kartu kata kotak pintar adalah alat berbentuk persegi yang memiliki lubang yang diisi oleh berbagai macam kartu gambar dan abjad. Dimana cara memainkannya adalah anak mengambil salah satu kartu yang terdapat di kotak persegi tersebut kemudian menyebutkannya.²⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan APE kotak pintar Alfabet adalah satu APE yang digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet

Adapun langkah-langkah dalam APE Kotak Pintar Alfabet untuk mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun antara lain:

- 1) Mengkondisikan anak pada situasi yang kondusif.
- 2) Memulai percakapan dengan mengajukan pertanyaan sederhana yang dapat merangsang anak untuk bercakap-cakap.
- 3) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan, dilakukan yaitu permainan kotak pintar.
- 4) Anak-anak diberi contoh cara bermain kotak pintar yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a) Guru memperlihatkan kotak yang berisi huruf-huruf Alfabet.

²⁷ Te sya Cahyani Kusuma, *Pen/ ge mbangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2021, h. 29.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- b) Guru mengambil gambar yang ada disalah satu kotak.
- c) Guru mengambil huruf yang ada di dalam kotak lalu diperlihatkan kepada anak.
- d) Guru mengucapkan symbol huruf yang tertera pada kepingan kotak Alfabet, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan symbol huruf tersebut.
- e) Setelah anak mengucapkan huruf kemudian guru mengambil lagi huruf yang ada di kotak sehingga membentuk kata yang sesuai dengan gambar yang diambil tadi.
- f) Lalu guru merangkai huruf-huruf tadi menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar.
- g) Guru membaca rangkaian huruf dan anak menirukan.
- 5) Anak-anak diajak mempraktikkan APE Kotak Pintar Alfabet secara bersama-sama.
- 6) Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan APE Kotak Pintar Alfabet secara individu.
- c. Jenis-Jenis

Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif sebagai berikut:

- 1) Alat Permainan Edukatif setatak angka, Melompati kotak-kotak yang berisi angka-angka adalah objek dari permainan angka instruktif, yang bisa membantu anak-anak mengembangkan kemampuan penalaran simbolis mereka. Alat permainan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

digunakan guru terbuat dari komponen-komponen yang aman bagi anak-anak. Spanduk bekas atau potongan kain, kain flanel, gunting, dan lem adalah beberapa perlengkapan yang dibutuhkan. Permainan Setatak telah disempurnakan agar lebih menarik dan menyenangkan, dan aktivitas permainan dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan.²⁸

- 2) Alat Permainan Edukatif Balok, Penggunaan alat permainan balok dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik, daya cipta, kreativitas, fokus, pengetahuan tentang berbagai warna, dan pemahaman tentang bentuk geometris.
- 3) Alat Permainan Edukatif Puzzle, Soemiarti Patmonodewo menegaskan bahwa kata puzzle dapat dibaca sebagai pembongkaran. Jigsaw menunjukkan teka-teki, menurut kamus Inggris-Indonesia. Menurut Dina Indriana, teka-teki adalah permainan di mana potongan-potongan kecil disatukan untuk membentuk sebuah gambar atau potongan teks. Seperti yang dicatat Indriana, teka-teki memiliki manfaat menggunakan berbagai warna untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar dan meningkatkan kapasitas mereka untuk belajar. AR. Radja mengklaim bahwa teka-teki dapat membantu murid mengembangkan kreativitas dan sikap mereka terhadap kegiatan

²⁸ Friska Nur Fatimah, dkk, *Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume. 7, Nomor. 1, Tahun 2023, h. 47.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

langsung. Dengan meminta murid menyatukan kembali komponen-komponen model, puzzle dapat mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir dan berpikir ke depan.

- 4) Alat Permainan Edukatif Bak Pasir, Bermain di bak pasir memiliki keuntungan karena membantu menumbuhkan imajinasi dan daya cipta anak-anak. Selain itu, hal ini dapat mengembangkan kemampuan motorik anak dan membuat mereka lebih tanggap terhadap lingkungannya
 - 5) Alat Permainan Edukatif congklak, Tujuan dari alat permainan congklak adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir tajam, mentalitas berdagang, dan kapasitas penalaran anak
 - 6) Alat Permainan Edukatif Plastisin, Karena kelembutannya, klasifikasi pembelajaran, dan menumbuhkan imajinasi, plastisin dapat digunakan untuk membentuk berbagai bentuk, termasuk hewan, tumbuhan, dan objek lainnya.²⁹
- d. Manfaat APE Kotak Pintar Alfabet

Menurut MierEdu dan Sander, manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain:

- 1) Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik;

²⁹Friska Nur Fatimah dkk, *Ibid.*, h. 48.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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) Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak;
- 3) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak;
- 4) Menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan APE;
- 5) Meningkatkan daya konsentrasi anak. APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik;
- 6) Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak. APE ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak.³⁰

e. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet

Adapun kelebihan dari Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet yaitu:

- 1) Merangsang Pembelajaran Aktif. Alat permainan edukatif dirancang untuk mengundang partisipasi aktif dari anak-anak.

³⁰ Maret Wahyuni, *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022, h. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan teka-teki, atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Ini membantu memperkuat pengalaman belajar mereka.

- 2) Mengajarkan Keterampilan Kognitif dan Konsep-Konsep Akademis. Permainan ini menyediakan platform untuk mempelajari konsep-konsep matematis, bahasa, sains, dan lainnya dengan cara yang interaktif dan menarik. Misalnya, melalui permainan memori, anak-anak dapat belajar mengenali bentuk atau gambaran, sementara dengan puzzle mereka dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap pola.
- 3) Mendorong Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis. Alat permainan edukatif sering kali dirancang untuk menantang anak-anak dalam memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, merencanakan strategi, dan mengevaluasi pilihan-pilihan yang ada.
- 4) Merangsang Kreativitas dan Imajinasi. Beberapa alat permainan edukatif dirancang untuk mempromosikan kreativitas anak-anak, seperti melalui membangun sesuatu dengan balok bangunan atau menciptakan cerita dengan figur-figrur tokoh. Hal ini membantu mereka mengembangkan imajinasi mereka dan mengekspresikan ide-ide secara kreatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- 5) Pembelajaran Kolaboratif dan Sosial. Banyak alat permainan edukatif dirancang untuk dimainkan bersama-sama, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Ini membantu anak-anak dalam belajar berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama, mengembangkan keterampilan sosial mereka.
- 6) Memperkuat Keterampilan Motorik Halus. Beberapa permainan edukatif melibatkan manipulasi objek-objek kecil atau aktivitas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak, yang penting untuk menulis, menggambar, dan kegiatan lainnya.
- 7) Menyediakan Umpan Balik Instan. Alat permainan sering kali memberikan umpan balik langsung terhadap tindakan atau keputusan anak-anak. Ini memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan dan menguatkan pengetahuan yang sudah diperoleh.
- 8) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri. Meskipun anak-anak mungkin memainkan alat permainan ini bersama dengan orang dewasa, banyak dari mereka dirancang untuk memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi dan belajar secara mandiri. Ini membantu membangun rasa percaya diri mereka dalam mengatasi tantangan dan mencapai tujuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Adapun kelebihan yang terlihat ketika peserta didik bermain

APE Kotak Pintar Alfabet yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal huruf.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak didik.
- 3) Dapat melatih daya ingat dan kekonsentrasiyan anak didik pada saat menghubungkan huruf menjadi suatu kata.
- 4) Meningkatkan bahasa anak didik untuk mengenal dan memahami huruf- huruf alfabet.
- 5) Melatih sosial emosional anak didik.
- 6) Meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal bentuk kotak pintar alfabet.
- 7) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak didik.
- 8) Dapat merangsang imajinasi anak didik.
- 9) Meningkatkan rasa tanggung jawab, serta kerja sama yang baik.
- 10) Dapat memperkuat percaya diri anak didik.³¹

Kelebihan media kotak pintar alfabet ini memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Media kotak pintar alfabet lebih menarik dan memotivasi anak karena tampilan bentuk dan warnanya.

³¹ Aisyah. Bermain dan Belajar Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar. *Kompasiana*. 13 Desember 2022. h. 5-6.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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) Media kotak pintar mudah dipahami anak didik.
- 3) Mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru dalam menjelaskan materi belajar.³²

Adapun kekurangan yang terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif kotak pintar yaitu:

- 1) Potensi Ketergantungan pada Teknologi. Banyak alat permainan edukatif saat ini menggunakan teknologi seperti layar sentuh atau aplikasi digital. Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk aktivitas fisik atau interaksi sosial yang penting bagi perkembangan anak.
- 2) Biaya. Beberapa alat permainan edukatif, terutama yang lebih canggih atau berbasis teknologi tinggi, dapat memiliki biaya yang tinggi. Hal ini mungkin menjadi hambatan bagi beberapa keluarga untuk mengakses atau membeli perangkat-perangkat tersebut.
- 3) Keterbatasan Pengalaman Nyata. Beberapa permainan edukatif, terutama yang berbasis digital, mungkin tidak mampu memberikan pengalaman nyata yang sama dengan pengalaman langsung di dunia nyata. Misalnya, membangun sesuatu dengan balok kayu dapat memberikan pengalaman tangan-tangan anak yang berbeda daripada membangun menggunakan aplikasi simulasi.

³² Ayu sukaryanti. *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia*. Journal Unublitar. Januari 2023. h. 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 4) Pengabaian Aspek Sosial dan Emosional. Meskipun beberapa alat permainan edukatif didesain untuk mempromosikan kerjasama dan interaksi sosial, banyak dari mereka juga bisa dimainkan sendiri. Hal ini bisa mengakibatkan anak-anak menghabiskan waktu bermain sendiri tanpa interaksi sosial yang seimbang.
- 5) Keterbatasan Dalam Pengembangan Kreativitas. Beberapa permainan edukatif mungkin terlalu terstruktur atau memiliki tujuan yang sudah ditentukan dengan jelas, sehingga tidak memberikan cukup ruang untuk anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiriatau mengeksplorasi ide-ide baru di luar batasan permainan.
- 6) Kesulitan Dalam Penyesuaian dengan Kebutuhan Individual. Meskipun banyak permainan edukatif dirancang untuk beradaptasi dengan berbagai tingkat kemampuan, ada kemungkinan bahwa beberapa anak mungkin merasa tertinggal atau terlalu tertantang oleh permainan tertentu. Ini bisa mengurangi efektivitas alat permainan dalam mendukung pembelajaran mereka.
- 7) Potensi Aksesibilitas dan Kesetaraan. Tidak semua keluarga memiliki akses yang sama terhadap teknologi atau perangkat-perangkat khusus. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan aksesibilitas di antara anak-anak yang mungkin tidak memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses permainan edukatif tertentu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

8) Ketergantungan pada Instruksi Eksternal. Beberapa alat permainan edukatif mungkin terlalu fokus pada memberikan instruksi atau jawaban yang benar, tanpa memberi anak-anak kesempatan untuk menemukan jawaban mereka sendiri atau mengeksplorasi cara-cara yang berbeda untuk memecahkan masalah.

Dari segi lainnya terdapat kekurangan alat permainan edukatif kotak pintar yaitu:

- 1) Penggunaan media kotak pintar memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
- 2) Media kotak pintar yang cenderung susah di bawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.³³

Dari segi lainnya terdapat kekurangan alat permainan edukatif kotak pintar yaitu mudah patah dan terlalu kecil jika digunakan untuk proses pembelajaran dalam kompleks yang lebih luas.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa berbagai kelebihan dan kekurangan dari alat permainan edukatif kotak pintar salah satu kelebihannya yaitu menambah wawasan anak dalam belajar dengan adanya kotak pintar tersebut. Kekurangannya yaitu terkait dengan sosial anak yang berkang dengan temannya.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

- a. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

³³Ayu sukaryanti, *Ibid.*, h. 10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan agama-moral, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif.³⁴

Perkembangan kognitif menjadi salah satu bagian dari domain perkembangan. Seperti yang dikemukakan pada bagian atas ada 5 (lima) domain pembahasan dalam perkembangan yaitu perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan bahasa, perkembangan emosional, perkembangan intelektual dan kognitif.³⁵

Perkembangan kognitif adalah masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda, hingga dewasa. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam perkembangan kognitif, sah satunya dengan cara bermain. Hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan, kemudian pemikiran masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian

³⁴ Siska Nopayana. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Fanel Modifikasi". Jakarta: Antologi UPI. Juni 2015. h. 4.

³⁵ Icam Sutisna & Sri Wahyuningsi Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Gorontalo: UNG Press Gorontalo, 2020, h. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.³⁶

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.³⁷

Menurut Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.³⁸

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan berkaitan erat dengan pengetahuan yang diperoleh individu serta cara berpikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu

³⁶ Ahmad Susanto. "Perkembangan Anak Usia Dini". Jakarta : Kencana Prenadamedia Group. 2019. h. 47.

³⁷ Ramaikis Jawati. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Ummi II". Padang : Spektrum Pls. Vol. 1. No. 1. April 2020. h. 253.

³⁸ Khikmah Novitasari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta, 2023, h. 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.

dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, perkembangan kognitif masing-masing anak memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.

b. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Menurut Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 Tahun 2021 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mengenai perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar dan pemecahan masalah dalam mengenal ciptaan Allah Swt.:
 - a) Mengetahui benda-benda sebagai ciptaan Allah yang ada di langit dan di bumi.
 - b) Mengetahui benda ciptaan Allah berdasarkan fungsi dan ciri.
 - c) Mengetahui waktu ibadah.
 - d) Menerapkan pengetahuan tentang alam semesta yang diperolehnya untuk mempelajari hal baru.
 - e) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (sebagai peserta didik, anak dan teman) dengan cara yang fleksibel dan diterima oleh lingkungan sosial.
- 2) Berfikir logis untuk membedakan ciptaan Allah dan hasil karya manusia:
 - a) Mengklasifikasikan benda dengan berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, tekstur, dan ciri-ciri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- b) Mengklasifikasikan benda ciptaan Allah dan hasil karya manusia dalam kelompok yang sama, sejenis dan berpasangan dengan 2 variasi.
- c) Membedakan macam-macam benda ciptaan Allah dan karya manusia bentuk geometri tiga dimensi (tabung, kubus, dan sebagainya).
- 3) Pengenalan lingkungan sosial, alam dan teknologi sebagai perwujudan hablumminallah dan hablumminannas:
 - a) Mengenal lingkungan alam dan lingkungan sekitar.
 - b) Mengenal hubungan manusia dengan lingkungannya.
 - c) Mengenal aturan yang berlaku di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.
 - d) Mengetahui konsep gejala alam sederhana yang diciptakan Allah Swt. (gerimis, hujan, terang, gelap, dan sebagainya).
- 4) Berpikir simbolik untuk membaca tanda keberadaan allah swt:
 - a) Mengetahui huruf vokal, konsonan dan huruf hijaiyah dari namabenda ciptaan Allah Swt.
 - b) Mengaitkan lambang huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media.
 - c) Mengekreasikan berbagai benda menjadi mainan simbolik.³⁹
- c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

³⁹ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) No. 3333. 2021. h. 7-10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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 Kognitif pada usia dini merupakan awal penting bagi perkembangan selanjutnya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, sebagai berikut:

- 1) Faktor Hereditas/Keturunan. Teori hereditas atau nativisme pertama kali yang dipelopori seorang ahli filsafat Sechoper Haner, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi anak 75- 80% merupakan warisan atau faktor keturunan.
- 2) Faktor lingkungan. Teori lingkungan yang dipelopori oleh John Locke biasa disebut dengan teori Tabula rasa atau sering disebut dengan papan tulis yang masih kosong. Kondisi tersebut untuk menggambarkan keadaan bayi ketika dilahirkan, sehingga membutuhkan pengalaman yang akan ditorehkan ke dalam papan tulis tersebut untuk membentuk perilaku atau pribadi di masa dewasanya nanti. Maka perkembangan saraf intelektual sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.
- 3) Kematangan Tiap organ (fisik maupun psikis). Dapat dikatakan telah matang jika dia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- 4) Pembentukan Pembentukan adalah selgala keadaan di luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan yang dilakukan dengan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan yang dilakukan dengan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
- 5) Minat dan bakat Minat dapat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya, yang artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.⁴⁰
- 6) Kebebasan Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir diverge (menyebar), bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak dengan penerapan alat permainan edukatif, yaitu faktor lingkungan yang dipelopori oleh John Locke yang biasa disebut Tabula rasa yang dimana

⁴⁰ Susanto, Ahmad. "Perkembangan Anak Usia Dini". Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2019. h. 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.

perkembangan saraf intelelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.

d. Indikator Perkembangan Kognitif

Adapun indikator dari keberhasilan kognitif dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila ada peningkatan aktivitas anak usia 5-6 tahun Paud dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan peningkatan dan pemahaman anak dengan indikator yang baik yaitu

- 1) Anak didik dapat menunjukkan huruf dengan benar.
- 2) Anak didik dapat menyebutkan simbol huruf dengan benar.
- 3) Anak didik mampu membedakan huruf dengan baik.
- 4) Anak didik mampu membaca dengan baik.
- 5) Anak didik mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.
- 6) Anak didik mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar
- 7) Anak didik mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda di gambar.⁴¹

Kriteria yang diterapkan di Paud dengan pedoman sebagai berikut antara lain:

- 1) Kriteria 75% - 100% Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 2) Kriteria 50% - 74,99% Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 3) Kriteria 25% - 49,99% Mulai Berkembang (MB)
- 4) Kriteria 0% - 24,99% Belum Berkembang (BB)

⁴¹ Susi, *Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Jakarta: Alfabetta, September 2024, h. 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.

e. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak mengacu pada proses mengingat, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Pengembangan ini bisa berbeda-beda setiap anak. Jean Piaget membagi perkembangan kognitif anak pada empat tahapan berdasarkan usia anak yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Sensorimotor (usia 18-24 bulan)

Selama periode ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat dan mendengar) dengan tindakan motorik (menggapai dan menyentuh). Perkembangan anak yang utama selama tahap sensorimotor adalah pemahaman bahwa ada objek dan peristiwa terjadi di dunia secara alami dari tindakannya sendiri.

2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Selama periode ini, anak berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif. Artinya, anak tidak bisa menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikiran. Perkembangan anak terdiri dari membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap konkret ketika ia bisa menggunakan pemikiran logis. Selama akhir tahap ini, anak secara mental bisa merepresentasikan peristiwa dan objek (fungsi semiotik atau tanda), dan terlibat dalam simbolik.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Perkembangan kognitif usia 7-11 tahun ini ditandai dengan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Piaget menganggap tahap konkret sebagai titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak, karena menandai awal pemikiran logis. Pada tahapan ini, anak cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logis pada objek fisik. Anak mulai menunjukkan kemampuan konservasi (jumlah, luas, volume, orientasi). Meskipun anak bisa memecahkan masalah secara logis, tetapi mereka belum bisa berpikir secara abstrak atau hipotesis.

4. Tahap Operasional Formal (usia 12 tahun ke atas)

Perkembangan kognitif anak menurut Piaget dimulai dari usia 12 tahun ke atas hingga dewasa. Saat remaja memasuki tahap ini, mereka memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak dengan memanipulasi ide di kepalanya tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret. Seorang remaja bisa melakukan perhitungan matematis, berpikir kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil dari tindakan tertentu.⁴²

B. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan ide yang digunakan dalam memberikan batasan teoritis. Hal ini harus dilakukan agar tidak ada kesalahpahaman dalam

⁴² Jean Piaget, *Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Teori Piaget*, Articel Halodoc, 2023, h. 11-17.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan dalam penellitian ini adalah Media kotak pintar (Variabel X) dan Perkembangan kognitif (Variabel Y).

1. Langkah-langkah penggunaan APE Kotak Pintar Alfabet (Variabel X).

Adapun Langkah-langkah aktivitas guru dalam penggunaan meldia kotak pintar adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan APE Kotak Pintar Alfabet yang akan digunakan.
- b. Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Guru menjelaskan cara menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet.
- d. Guru mengacak APE Kotak Pintar Alfabet kemudian anak mengambil satu buah kepingan huruf.
- e. Guru mendampingi anak didik apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf.
- f. Guru memotivasi anak didik apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf.
- g. Guru melihat kelancaran anak didik dalam menyebutkan huruf setelah melihat kartu huruf.

2. Indikator Perkembangan Kognitif (Variabel Y)

- a. Anak didik mampu mengenal huruf dengan baik, seperti huruf a sampai z.
- b. Anak didik mampu membedakan huruf dengan baik, seperti huruf b dan d, p dan q, u dan v.
- c. Anak didik mampu membaca dengan baik.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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. Anak didik mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.
- e. Anak didik mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk.
- f. Anak didik mampu mengetahui symbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk.
- g. Anak didik mampu mengenal suara huruf awal dari buah jeruk di gambar.

Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Pengujii hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan perlakuan dan untuk mengetahui besarnya dampak alat permainan edukatif kotak pintar terhadap aspek perkembangan kognitif anak dapat mengalami peningkatan yang signifikan jika:

Ha : Terdapat pengaruh antara alat permainan edukatif kotak pintar dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara alat permainan edukatif kotak pintar dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Putu Linda Asmara Dewi Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2014 dengan judul "Penerapan Metode Bercakap-Cakap Berbantuan Media Kotak Alfabet Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbasis Lisan Anak Kelompok B". Fokus dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Penerapan metode bercakap-cakap berbantuan media kotak alfabet untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan anak kelompok B?. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 orang anak, 14 anak perempuan dan 3 anak laki-laki di TK kelompok B semester II tahun 2013/2014. Data kemampuan berbahasa lisan dikumpulkan menggunakan metode non tes wawancara/percakapan dengan instrumen lembar wawancara dan observasi. Perbedaan penelitian Putu Linda Asmara Dewi dengan penelitian ini terletak pada perkembangan bahasa sedangkan penelitian ini menggunakan perkembangan kognitif.⁴³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Deli Lestari tentang pengembangan media kotak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Dalam hasil Penulisan ini Penulis berhasil mengembangkan

⁴³ Putu Linda Asmara Dewi. "Penerapan metode cakap-cakap Berbantuan Media Kotak Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B. Undiksha, Singaraja. 2024.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

sebuah produk Media Kotak Huruf sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dan materi serta penilaian pihak pendidik yaitu (5 guru PAUD yang sudah bersertifikasi), bahwa Media Kotak Huruf yang Penulis kembangkan layak, bahkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.⁴⁴ Berdasarkan Penulisan yang diuraikan di atas, maka Penulis menemukan beberapa persamaan yaitu pada kemampuan yang ingin dicapai yaitu mengenalkan huruf kepada anak usia dini. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada Penulisan ini yaitu pada media yang digunakan dimana Penulisan sebelumnya menggunakan media kotak huruf sedangkan Penulis menggunakan media kotak alfabet. Selain itu perbedaan juga terdapat pada kelompok usia dimana Penulisan sebelumnya mengambil kelompok usia 4-5 tahun sedangkan Penulis mengambil kelompok usia 5- 6 tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana Rahayuningsih tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. Hasil Penulisan menunjukkan bahwa permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B di TK Sion Blora. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan presentase yang meningkat dari prasiklus sebesar 14,29% meningkat

⁴⁴ Deli lestari. "Pengembangan Media Kotak Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun". Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 6. No. 1. 2022. h. 3066-307.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

sebesar 46,42% pada siklus I menjadi 60,71% pada siklus II meningkat sebesar 32,15% menjadi 92,86%, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena presentase keberhasilan mencapai $\geq 90\%$. Peningkatan mengenal huruf ini meliputi anak mampu menunjukan huruf, anak mampu menuliskan beberapa huruf yang membentuk satu kata dengan benar, anak mampu menulisakan namanya dengan benar dan anak mampu mencocokan huruf dengan benar.⁴⁵ Berdasarkan Penulisan yang diuraikan di atas, maka Penulis menemukan beberapa persamaan yaitu pada kemampuan yang ingin dicapai yaitu mengenalkan huruf kepada anak usia dini, kelompok usia yang digunakan sama-sama mengambil kelompok usia 5-6 tahun. dan teknik pengumpulan data. Sedangkan perbedaan yang ditemukan yaitu pada media yang digunakan dimana penulisan sebelumnya menggunakan media kotak pintar melalui metode bermain sedangkan penulis menggunakan media kotak alfabet. Dan lokasi Penulisan juga tentu saja berbeda.

UIN SUSKA RIAU

⁴⁵ Sheila Septiana Rahayuningsih dkk, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar”. Jurnal Pendidikan dan kebudayaan. Vol. 9. No.1. 2019. h. 11-18.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

BAB III**METODE PENELITIAN****A: Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun, menyusun, atau mengatur data, menyajikan dan menganalisa data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa, dan keadaan.⁴⁶

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen (*pre-experimental design*). Penelitian *pre-experimental design* melakukan observasi sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O₁) disebut pretest, dan observasi setelah dilakukan eksperimen (O₂) disebut posttest.

Dengan Demikian, akibat dari suatu perlakuan dapat diketahui dengan lebih tepat, karena dapat dikontraskan dengan baik dan keadaan sebelum perlakuan diberikan.⁴⁷ Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Tabel III. 1
Pre-experimentall design

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

O₁ : Obervasi pertama diberikan sebelum menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet.

⁴⁶ Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar. 2011. h. 43.

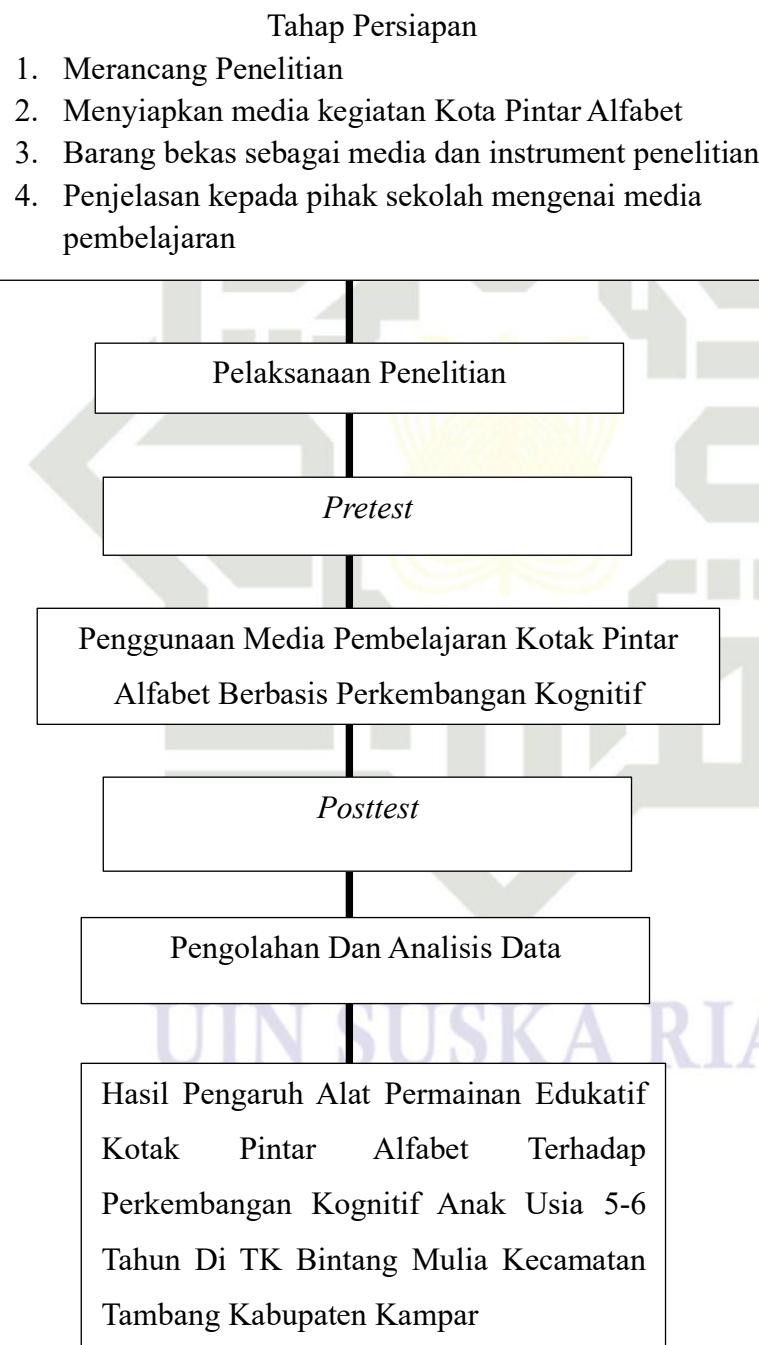
⁴⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung :Alfabeta. 2015.h.109.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- X : Pemberian atau penggunaan permainan APE Kotak Pintar Alfabet.
- O₂ : Observasi kedua diberikan setelah menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet.

Gambar 3.1
Bagian Alur Langkah-Langkah Penelitian Eksperimen





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Bintang Mulia Kecamatan yang beralamat Perumahan Graha Mustamindo Permai 3, Rimbo Panjang, Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2024 sampai November 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak didik dan guru TK Bintang Mulia, sedangkan objek penelitiannya yaitu pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁸ Populasi merupakan keseluruhan penelitian. Penelitian ini mengambil populasi anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia dengan jumlah 38 orang anak didik, terdiri dari kelas Ali bin Abi Thalib 17 anak, kelas Umar bin Khatab 13 anak, dan kelas Usman bin Affan 8 anak didik.

⁴⁸ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 11.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel III.2
Data Anak Didik TK Bintang Mulia Tahun 2024

No	Kelompok	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	A	Ali Bin Abi Thalib	11	6	17
2	B	Umar Bin Khatab	10	3	13
3	B	Usman Bin Afan	4	4	8
Jumlah					38

Sumber Data : Dokumen Sekolah 2024

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* adalah teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu.⁴⁹ Adapun pertimbangan dalam penentuan sampel penelitian ini yaitu anak berusia 5 sampai 6 tahun, anak yang sering keliru dalam menyebutkan huruf, anak yang belum bisa membeda simbol huruf, anak yang masih kesulitan melafalkan simbol huruf, anak yang kesulitan dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama. Dari beberapa kriteria tersebut didapatkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 13 anak.

⁴⁹ Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2011. h. 38.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel III. 3
Data Sampel TK Bintang Mulia Tahun 2024

Kelompok	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
B	Umar Bin Khatab	10	3	13

Sumber data: Dokumen sekolah 2024

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segalal sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel.

1. Variabel indenpenden (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable denpenden (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel indenpenden adalah APE Kotak Pinter.⁵⁰
2. Variabel Denpenden (Variabel Terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel denpenden adalah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Untuk mendapatkan persamaan pengertian yang akan diteliti dan memperjelas dalam penyusunan instrument, maka setiap variable perlu didefinisikan secara operasional.

⁵⁰Sugiyono, *Ibid.*, h. 39.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa Observasi (Pengamatan). Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang sesuatu masalah, sehingga dapat diperoleh pemahaman sebagai bukti terhadap informasi/keterangan sebelumnya.⁵¹

Pengamatan penelitian pada kelas B TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang ditunjukkan untuk mengamati tingkat kecerdasan pada anak usia dini melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif kotak pinter alphabet pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan dimana peneliti sangat terlibat dalam kegiatan yang sedang diamati atau digunakan sebagai data penelitian yang akurat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai tingkat kecerdasan anak didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bahan tertulis ataupun film, lain dari record. Ada berbagai dokumen yang akan membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian yaitu data sekolah, guru, anak didik, sarana pra sarana, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), lembar

⁵¹ Ni'matzahroh dkk, Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018, h. 4.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

observasi aktivitas anak didik, foto pada saat melakukan penelitian di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Instrumen Penelitian

1. Uji validitas

Validitas adalah keakuratan dan kecermatan alat ukur dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Validasi merupakan fitur terpenting dalam pengukuran, dan ini berkaitan dengan keakuratan dan kecermatan fungsi ukur tes yang bersangkutan.⁵²

Validasi dalam penelitian ini adalah menggunakan validasi isi. Validasi isi merupakan validasi yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat professional judgment. Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen pembimbing skripsi dan narasumber.⁵³

Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validitas ini adalah sejauh mana aitem-aitem tes mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur (aspek representasi) dan sejauh mana aitemaitem tes mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur (aspek relevansi).⁵⁴

Adapun dasar keputusan dalam pengambilan uji validitas:

- a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak valid.

⁵² Azwar dan Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, h. 69.

⁵³ Ni'matzahroh dkk, *Ibid.*, h. 70.

⁵⁴ Azwar dan Saifuddin, *Ibid.*, h. 72.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Uji reliabilitas adalah suatu konsistensi alat ukur dalam menghasilkan data, disebut konstan apabila data hasil pengukuran dengan alat yang sama berulang-ulang akan menghasilkan data yang sama, langkah-langkah untuk melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode *Crombach Alpha* diproses dengan program SPSS 23 *for windows*. Untuk mengetahui reliabilitas dalam sebuah instrument dapat dilakukan dengan rumus alpha cronbach:

- a. Jika nilai *cronbach alpha* $\geq 0,60$ maka angket reliabel.
- b. Jika nilai *cronbach alpha* $\leq 0,60$ maka angket tidak reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif Deskritif. Analisis ini mempunyai sebuah sisi positif atau kelebihan untuk mengetahui pengaruh variable X (APE Kotak Pintar) terhadap variable Y (Perkembangan Kognitif).

Perhitungan atau analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan SPSS 23 *for windows* pada menu *Analyze* dan submenu *Statistics Descriptive*.

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.

Uji Persyaratan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak.⁵⁵ Uji normalitas yang akan digunakan adalah Uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS 23 for windows. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak dilakukan dengan melihat nilai Asymp.Sig. jika nilai Asymp.Sig lebih dari atau sama dengan 0,05 maka distribusi data adalah normal, begitupun sebaliknya jika nilai Asymp.Sig kurang dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki homogenitas yang sama. Menguji homogenitas varians dari kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan pada SPSS 27 For Windows dengan kriteria pengujinya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka kedua kelas memiliki varians yang sama (homogen).
- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka kedua kelas tidak memiliki varians yang sama (homogen).⁵⁶

⁵⁵ Usmadi, *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)*, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Maret 2020, h. 58.

⁵⁶ Singgih Susanto, *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), h. 169.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Uji-t

Penelitian dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum perlakuan dengan data yang sesudah dari satu kelompok sampel. dilakukan pengujian hipotesis komparansi dengan uji-t.⁵⁷

Rumus Uji-t :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 - n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-Rata Sampel 1

\bar{x}_2 : Rata-Rata Sampel 1

n_1 : Jumlah Sampel

n_2 : Jumlah Sampel

s_1 : Simpangan Baku Sampel 1

s_2 : Simpangan Baku Sampel 2.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 For Windows.

⁵⁷ Riana Magdalena dan Maria Angela Krisanti, *Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT. Merck, Tbk, Jurnal Tekno (Civil Engineering, Electrical Engineering and Industrial Engineering)*, Vol. 16, No. 1, April 2019, h. 37-38.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB V
PENUTUP**A: Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak yang dimana artinya terdapat pengaruh alat permainan edukatif kotak pintar alfabet terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia. Hal ini dikarenakan nilai rata-rata pretest dan postest mengalami peningkatan. Pada pretest rata-rata yang diperoleh adalah 34% dengan kriteria BB (Belum Berkembang). Sedangkan pada postets nilai rata-rata yang diperoleh adalah 50% dengan kriteria MB (Masih Berkembang). Hal ini juga dapat dilihat dari hasil analisis data statistik yang dimana pada uji t menggunakan uji *Paired Sample Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Apabila nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif kotak pintar alfabet terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bintang Mulia. Skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 5 yaitu anak mampu menunjukkan reaksi yang sesuai dengan kejadian dalam film atau dongeng yang pernah ditonton atau didengar dengan persentase 92,3 kriteria BSB. Sedangkan skor terendah terdapat pada indikator 5 dan 7 dengan persentase 75% kriteria BSH. Hal ini juga dapat menjadi acuan bahwasannya dengan seringnya anak bermain menggunakan alat permainan edukatif kotak pintar alfabet, akan membuat perkembangan kognitif anak semakin meningkat pesat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Saran

1. Bagi Pembaca

Penelitian ini memberi tahu pembaca lebih banyak tentang bagaimana sebuah alat permainan edukatif sederhana dapat membantu perkembangan kognitif anak.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat menggunakan alat permainan edukatif kotak pintar alfabet sebagai media perkembangan kognitif anak untuk bahan mengajar anak ketika dirumah.

3. Bagi Guru

Guru harus kreatif dalam menggunakan barang dan bahan sekitar sebagai alat untuk melakukan pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan alat permainan edukatif kotak pintar alfabet sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif setiap 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.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Rahman,Dkk. "Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Peserta Didik RA Nur Zahra Tomohon". *Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 03(02) 2023.
- Ahmad Susanto. "Perkembangan Anak Usia Dini". Jakarta : Kencana Prenadamedia Group. 2019
- Aisyah, Pengembangan Alat Permainan Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Tk Al Pikri Bojongmangu, *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*, Vol. 2, No. 2, 2024
- Aisyah. Bermain dan Belajar Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar. *Kompasiana*. 13 Desember 2022
- Alifia Nabila Sausan, dkk, Pengaruh Stimulasi Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Asghar*, Volume. 2, Nomor. 2, 2022
- Audia Sianipar, dkk, Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, *Abata (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, Vol. 2, No. 2, Edisi September 2022
- Ayu sukaryanti. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia. *Journal Unublitar*. Januari 2023
- Azwar dan Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, h. 69.
- Deli Iestari. "Pengembangan Media Kotak Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 6. No. 1. 2022
- Dwi Apriyani Kumorowati, Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Simbol Huruf B, D dan P Melalui Kegiatan Bermain Kotak Pintar, *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Volume 2, No. 2, Oktober 2023
- Eca Gesang Mentari dan Arif Ayu Andriyani, Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- Raudhatul Athfal Al-Hidayah, *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, Vol. 2, No. 1, Desember 2021
- Erine Agustia, Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Egileaner*, Vol. 1, No 1, 2023
- El Suberti, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Permainan Kotak Alfabet, *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, Vol. 1, No. 2, Juni 2023
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode PermainanPermainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press. 2013
- Firman Ashadi, Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Al Ihsan Banyuwangi, *Education Journal: Journal Education Research and Development*, Volume. 6, Nomor. 1, *Dini*". Jakarta: Kencana, 2021
- Friska Nur Fatimah, dkk, Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume. 7, Nomor. 1, Tahun 2023
- Fu`ad Arif Noor, Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA), *Jurnal Program Studi PGRA*, Volume. 4, Nomor. 2, Juli 2018
- Hanifah Siti,Dkk, "Belajar Kosa Kata Melalui Kegiatan Bermain Bagi Anak Usia Dini" Jurnal: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. 2023.
- Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar. 2011.
- Hayati Nurlaila,Dkk. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini" Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2) 2024.
- Heldanita, dkk. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif". Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2019.
- Hijriyah, dkk, Pengaruh Permainan Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK, *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Hijriah, dkk, Pengaruh Permainan Kotak Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK, Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2022
- Ieam Sutisna & Sri Wahyuningsi Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Gorontalo: UNG Press Gorontalo, 2020
- Imam Maksum, Konsep Kecerdasan Menurut Al-Qur'an, *Jurnal Al-Ifkar*, Volume. 14, Nomor. 02, September 2020
- Ismawati,Dkk. "Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Mengenal Symbol Huruf Menggunakan Media Tutup Botol Di TKIT Mutiara". Jurnal: Sentra Cendekia 5(2) 2024.
- Jean Piaget, *Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Teori Piaget*, Articel Halodoc, 2023
- Jean Piaget. "Tahap Perkembangan Kognitif Anak". Jakarta: Artikel Halodoc. 08 September 2023.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak(STPPA) No. 3333. 2021
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing. 2016.
- Khikmah Novitasari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta, 2023
- Kustiana Dewi, dkk, Pengembangan Media Permainan Kopinsa (Kotak Pintar Berbahasa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak, *Jurnal Tambora*, Vol. 7, No. 1, Februari 2023
- Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Tanggerang Selatan:Universitas Terbuka, 2017.
- M.Fadlillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana. 2017. h. 56.
- Madyawati, Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenada Media, 2016
- Mareta Wahyuni, *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022

Mirta Haryani dan Zahratul Qalbi, Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu, *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol. 10, No. 1, Februari 2021

Nesia Ratna Sari,Dkk. "Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh" Jurnal Ilmiah Mahasiswa 2(1) 2021

matuzahroh dkk, Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018

Nurul Eka Handayani Puad,Dkk. "Eningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Buku Sensori Alphabet A-Z Pada Kelompok A TK Runiah School Kota Makasar". MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 1(2) 2023.

Prihantini. "Master Bahasa Indonesia, Panduan Tata Bahasa Indonesia". Indonesia Terlengkap: PTBintang Pustaka. 2019

Putu Linda Asmara Dewi. "Penerapan metode cakap-cakap Berbantuan Media Kotak Alfabet untukMeningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B. Undiksha, Singaraja. 2024.

Ramaikis Jawati. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri diPaud Habibul Ummi II". Padang : Spektrum Pls. Vol. 1. No. 1. April 2020

Riana Magdalena dan Maria Angela Krisanti, Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT. Merck, Tbk, *Jurnal Tekno (Civil Engineering, Electrical Engineering and Industrial Engineering)*, Vol. 16, No. 1, April 2019

Riswan, dkk, Kecerdasan Spiritual Dalam Persepektif Al-Quran (Kajian Tafsir Tematik), *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah*, Vol. 3, No. 02, 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Sheila Septiana Rahayuningsih dkk, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar". *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*. Vol. 9. No.1. 2019.

Sheila Septiana Rahayuningsih, dkk, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 1, Januari 2019

Shofi Pavita, dkk, Pengaruh Ape Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Hal Berfikir Logis Untuk Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Takerharjo, *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early* Singgih Susanto, *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012)

Siska Nopayana. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Fanel Modifikasi". Jakarta: Antologi UPI. Juni 2015

Siti Makrifatun Nikmah, dkk, Pengembangan Permainan Kopi (Kotak Pintar) untuk Mengidentifikasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini 3-4 Tahun, *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. Vol. 6. 2023

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabeta. 2015

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2011.

Susanto, Ahmad. "Perkembangan Anak Usia Dini". Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2019.

Susi, *Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Jakarta: Alfabeta, September 2024

Sayadi, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015

Tantri Octora Dwi Syah Putri, dkk, Pengenalan Digital Marketing terhadap Wali Murid TK Darul Abror untuk Memasarkan Hasil Kreatifitas Mereka dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE), *Journal Liaison Academia and Society (J-LAS)*, Volume. 4, No. 2, 30 Juni 2024

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- Usmadi, Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas), *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Maret 2020
- Wening Probosiwi, dkk. "Peningkatan Pengenalan Membaca Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bayangkari 55". Bayangkari: PT. Indeks. 2019.
- Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsepl Dasar Keperawatan Anak*, Jakarta: Penerbit Buku Kedl oktelran ElGC. 2018.
- Zahriyandi dan Mumtaz Ibnu Yasa, Ghirah dalam Tafsir fi Zilal Al-Qur'an (Analisis Semangat Bela Agama pada QS Al-An'am Ayat 68-70), *Al-Fahmu: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, Volume. 3, No. 1, 2024

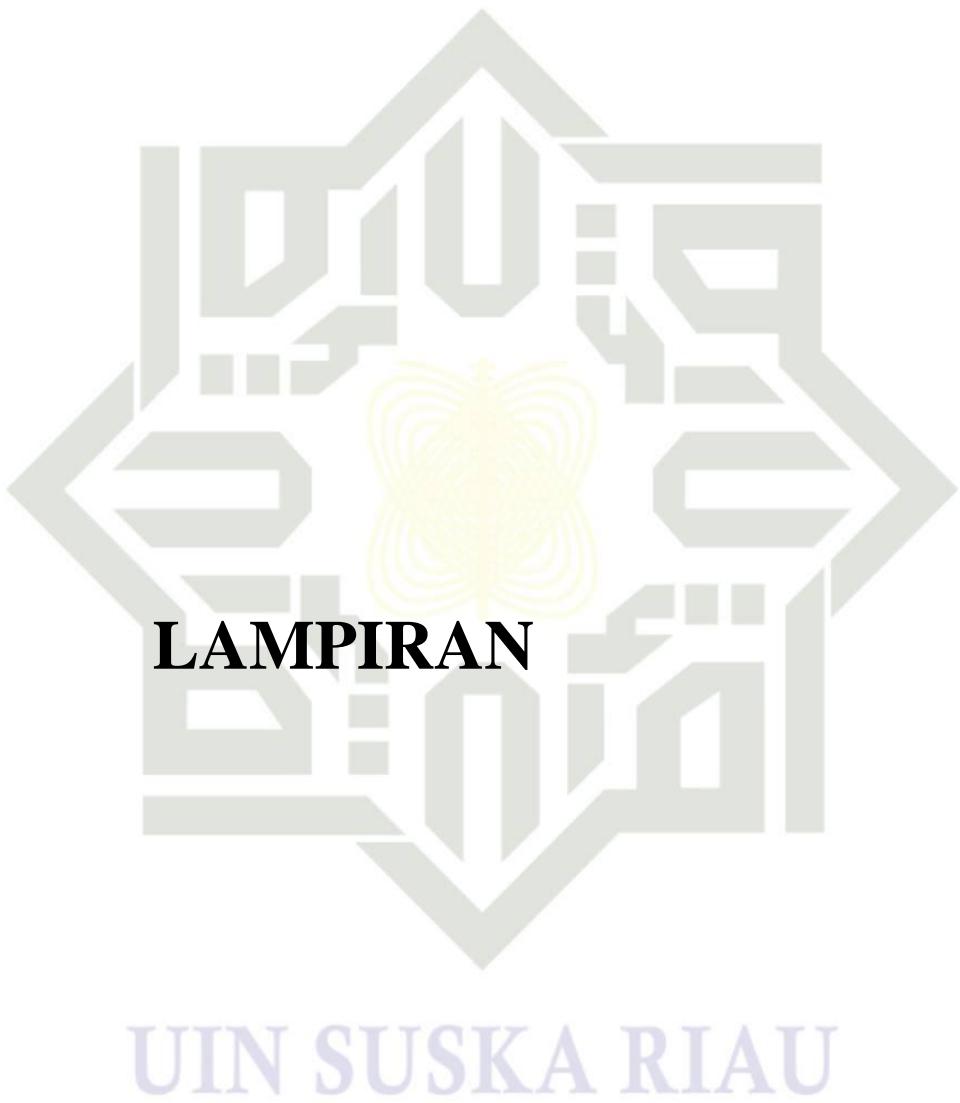


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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.




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 1 Lembar Observasi Guru
Lembar Observasi Guru
Nama Guru :
Hari/tanggal :

No.	Indikator	Arternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Guru menyiapkan APE yang akan digunakan.				
2.	Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.				
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet sebelum pembelajaran dimulai.				
4.	Guru mengacak APE Kotak Pintar Alfabet kemudian anak mengambil satu buah kepingan huruf.				
5.	Guru mendampingi anak apabila ada kesulitan dalam membaca huruf.				
6.	Guru memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf.				
7.	Guru melihat kelancaran anak dalam menyebutkan huruf setelah melihat kartu huruf.				

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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 2 Lembar Observasi Penilaian Anak

Lembar Observasi Anak

Variabel Y

PRETEST

Nama Anak :

Kelas :

Tanggal :

No.	Indikator	Arternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z				
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v				
3.	Anak mampu membaca dengan baik				
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata				
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk				
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk				
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				

Peneliti

UIN SUSKA RIAU

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Observasi Anak

Variabel Y

POSTEST

Nama Anak :

Kelas :

Tanggal :

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z				
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v				
3.	Anak mampu membaca dengan baik				
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata				
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk				
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk				
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 3 Olah Data

@ Hak cip

Uji validitas

Correlations

		Indikator	1	indikator	2	indikator	3	indikator	4	indikator	5	indikator	6	indikator	7	totalsko	r
Indikator1	Pearson Correlation		1	.628*		.526		.544		.500		.628*		.500		.726**	
	Sig. (2-tailed)				.022		.065		.055		.082		.022		.082		.005
	N		13		13		13		13		13		13		13		13
indikator2	Pearson Correlation		.628*		1	.774**		.604*		.628*		1.000**		.628*		.936**	
	Sig. (2-tailed)			.022				.002		.029		.022		<.001		.022	<.001
	N		13		13		13		13		13		13		13		13
indikator3	Pearson Correlation		.526		.774**		1		.550		.526		.774**		.526		.851**
	Sig. (2-tailed)			.065		.002				.052		.065		.002		.065	<.001
	N		13		13		13		13		13		13		13		13
indikator4	Pearson Correlation		.544		.604*		.550		1		.544		.604*		.544		.728**
	Sig. (2-tailed)			.055		.029		.052				.055		.029		.055	.005
	N		13		13		13		13		13		13		13		13
indikator5	Pearson Correlation		.500		.628*		.526		.544		1		.628*		1.000**		.792**
	Sig. (2-tailed)			.082		.022		.065		.055				.022		<.001	.001
	N		13		13		13		13		13		13		13		13
indikator6	Pearson Correlation		.628*		1.000**		.774**		.604*		.628*		1		.628*		.936**
	Sig. (2-tailed)			.022		<.001		.002		.029		.022				.022	<.001
	N		13		13		13		13		13		13		13		13

f 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.

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.

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

		.500	.628*	.526	.544	1.000**	.628*	1	.792**
indikator7	Pearson Correlation								
	Sig. (2-tailed)	.082	.022	.065	.055	<.001	.022		.001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Totalskor	Pearson Correlation	.726**	.936**	.851**	.728**	.792**	.936**	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	.005	<.001	<.001	.005	.001	<.001	.001	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
VAR00010	Pearson Correlation	c	c	c	c	c	c	c	c
	Sig. (2-tailed)								
	N	0	0	0	0	0	0	0	0
VAR00011	Pearson Correlation	c	c	c	c	c	c	c	c
	Sig. (2-tailed)								
	N	0	0	0	0	0	0	0	0

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 c. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

Uji reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Indikator1	11.92	7.910	.653	.908
indikator2	12.31	6.231	.900	.879
indikator3	12.38	6.090	.753	.907
indikator4	12.77	8.026	.663	.909
indikator5	10.92	7.744	.734	.902
indikator6	12.31	6.231	.900	.879
indikator7	10.92	7.744	.734	.902

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	7

@ Hal

Uji statistic deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	13	9	10	9.62	.506
Posttest	13	10	21	13.62	2.959
Valid N (listwise)	13				

Uji UIN

Uji normalitas

		Unstandardized Residual	
		13	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.83872037	
Most Extreme Differences	Absolute	.165	
	Positive	.165	
	Negative	-.126	
Test Statistic		.165	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.423	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	
		Upper Bound	
		.411	
		.436	
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.			

@ Is

Uji t

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One-Sided p	Two-Sided p	
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-4.000	2.858	.793	-5.727	-2.273	-5.047	12	<.001 <.001	

Utan 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.

© **Lampir**

Lampiran 4 Surat Menyurat



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كالجية التربوية والتجعلية
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id. E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/12143/2024

Pekanbaru, 10 Juli 2024

Sifat : Biasa

Lamp. :

Hal : **Pembimbing Skripsi**

Kepada

Yth. Dewi Sri Suryanti, M.Si.

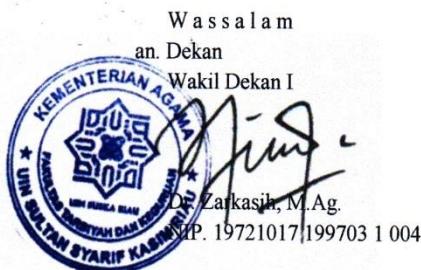
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : SEABRINA LOLI SUARDI
NIM : 12010927109
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) KOTAK PINTAR
TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK BINTANG MULIA DI PEKANBARU
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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.



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كالجية التربوية والكلية
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/24839/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 13 Desember 2024

Kepada
Yth.
1. Dewi Sri Suryanti, M.Si.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : Seabrina Loli Suardi
Nim : 12010927109
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap
Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru
Waktu : 3 Bulan Terhitung Dari Tanggal Keluaranya Surat Bimbingan Ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan
dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas
kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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



©



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 26293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647

Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 12 Juli 2024

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/12373/2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. :-
 Hal : ***Mohon Izin Melakukan PraRiset***

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 TK Bintang Mulia Pekanbaru
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama	:	Seabrina Loli Suardi
NIM	:	12010927109
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

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

© |



YAYASAN FATMA NUSA MULIA
Taman Kanak-kanak
BINTANG MULIA ISLAMIC CREATIVE SCHOOL
PRESCHOOL & KINDERGARTEN
Perum Graha Mustamindo Permai 3, Rimbo Panjang, Kec. Tambang, Kab. Kampar, No. Hp. 0821 7031 2393

SURAT BALASAN

Nomor : 11/011/TK.BM/VIII/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rahmita Hasim, S.Pd
NIP	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah
Sekolah Tempat Tugas	: TK Bintang Mulia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Seabrina Loli Suardi
NIM	: 12010927109
Pendidikan/ Jabatan	: S1 PIAUD
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dengan ini menyatakan bahwa telah kami setujui yang bersangkutan akan melaksanakan tugas penelitian yang akan dilaksanakan pada Tahun Akademik 2024-2025 pada bulan Agustus.

Demikian surat keterangan aktif mengajar ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kampar, 12 Agustus 2024

Kepala TK Bintang Mulia



RAHMITA HASIM, S.Pd



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كالجية التربيية والكلية

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-19665/Un.04/F.II/PP.00.9/08/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 29 Agustus 2024 M

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

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama	: Seabrina Loli Suardi
NIM	: 12010927109
Semester/Tahun	: IX (Sembilan)/ 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 Kotak Pintar Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru

Lokasi Penelitian : TK Bintang Mulia Tambang

Waktu Penelitian : 3 Bulan (29 Agustus 2024 s.d 29 November 2024)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

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



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZN-RISET/72567
TENTANG



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

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9//2025 Tanggal 15 Januari 2025, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

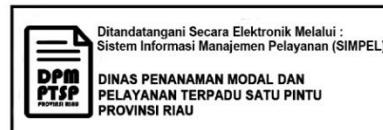
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | HARISTO ADI PRATAMA |
| 2. NIM / KTP | : | 121101124520 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGARUH PENERAPAN METODE AMTSAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 TELUK KUANTAN |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMK NEGERI 2 TELUK KUANTAN |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 14 Februari 2025



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

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



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 KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146

BANGKINANG

Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor: 071/BKBP/2024/566

Tentang

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

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat dari: **Dekan Fakultasi Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/68637** tanggal 29 Agustus 2024 dengan ini memberi Rekomendasi/Izin Penelitian kepada:

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | SEABRINA LOLI SUARDI |
| 2. NIM | : | 12010927109 |
| 3. Universitas | : | UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : | PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 5. Jenjang | : | S1 |
| 6. Alamat | : | PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : | PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK PINTAR TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KONGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BINTANG MULIA KEC. TAMBANG KAB. KAMPAR KOTA PEKANBARU |
| 8. Lokasi Penelitian | : | TK BINTANG MULIA KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR KOTA PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/prai riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (Tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

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

Dikeluarkan di Bangkinang
pada tanggal 11 September 2024

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**

Kepala Bidang Idiologi, Wawasan Kebangsaan
dan Karakter Bangsa

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

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Kota Pekanbaru.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.



© Hak cipta milik UIN
Suska Riau

Lampiran 5 RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN TK BINTANG MULIA

Sem/Bulan/Mg.ke	: 1/Okttober/5
Hari/Tanggal	: Selasa/29 Oktober 2024
Kelompok Usia/Kelas	: 5-6 Tahun/Umar Bin Khatab
Tema/ Sub Tema	: Tanaman Buah/Buah Jeruk
Waktu	: 7:30-11.00 WIB
Materi/Tujuan	: Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) Menghafal surat Al-Asr (NAM) Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik {Bahasa} Menyebutkan macam-macam buah-buahan (Kognitif) Mewarnai gambar jeruk pakai kertas mengkilap warna oren potong Kecil-kecil (Fisik-Motorik) Berani tampil didepan (Sosial)
Alat dan Bahan	: 1. Gambar buah jeruk yang belum diwarnai 2. Kertas HVS Warna Hijau 3. Pensil 4. Lem Fox 5. Kertas Warna Oren Mengkilap Potong Kecil-kecil
Proses Kegiatan	<p>A. Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berdo'a sebelum belajar2. Tepuk dan lagu pembuka3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema buah jeruk4. Mengajak anak untuk memperhatikan gambar buah jeruk

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

5. Berdiskusi tentang buah jeruk
6. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan
- B. Inti
1. Anak mengamati
 - Alat dan bahan pembelajaran
 2. Anak menanya
 - Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 3. Anak mengumpulkan informasi
 - Melalui proses tanya jawab
 4. Anak mengkomunikasikan
 - Menulis jeruk
 - Mewarnai gambar jeruk pakai kertas mengkilap warna oren potong kecil-kecil
 - Mewarnai daun buah jeruk pakai kertas HVS warna hijau
- Recalling
1. Merapikan media pembelajaran
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan pembelajaran
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- C. Istirahat
1. Makan bersama setelah membaca doa selesai makan
 2. Bermain di halaman sekolah
- D. Penutup
1. Menanyakan perasaan selama hari ini
 2. Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 5. Berdoa setelah belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	1.1,1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan .
Fisik Motorik	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
Sosem	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
Bahasa	2.12	Mengenal keksaraan awal melalui bermain.
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.

Kepala Sekolah

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Rahmita Hasim, S.Pd

Guru Kelas

Juli Rahmania, S.Pd

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) TK
BINTANG MULIA**

Sem/Bulan/Mg.ke	: 1/Okttober/5
Hari/Tanggal	: Selasa/30 Oktober 2024
Kelompok Usia/Kelas	: 5-6 Tahun/Umar Bin Khatab
Tema/ Sub Tema	: Tanaman Bunga/Bunga Mawar
Waktu	: 7:30-11.00 WIB
Materi/Tujuan	: Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) Menghafal surat Al-Asr (NAM) Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa)
	Menyebutkan macam-macam bunga (Kognitif) Mewarnai gambar bunga mawar (Fisik-Motorik) Berani tampil didepan (Sosial)
Alat dan Bahan	: 1. Gambar Bunga Mawar yang belum diwarnai 2. Pensil Warna 3. Pensil
Proses Kegiatan	<p>A. Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berdo'a sebelum belajar2. Tepuk dan lagu pembuka3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema bunga mawar4. Mengajak anak untuk memperhatikan gambar bunga mawar5. Berdiskusi tentang bunga mawar6. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan <p>B. Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Anak mengamati<ul style="list-style-type: none">- Alat dan bahan pembelajaran2. Anak menanya<ul style="list-style-type: none">- Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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. Anak mengumpulkan informasi
 - Melalui proses tanya jawab
4. Anak mengkomunikasikan
 - Menulis tulisan bunga mawar
 - Mewarnai gambar bunga mawar

Recalling

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

C. Istirahat

1. Makan bersama setelah membaca doa selesai makan
2. Bermain di halaman sekolah

D. Penutup

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

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	1.1,1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan .

© Hak cipta milik 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.

Fisik Motorik	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
Sosem	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
Bahasa	2.12	Mengenal keksaraan awal melalui bermain.
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.

Kepala Sekolah

Rahmita Hasim, S.Pd

Guru Kelas

Juli Rahmania, S.Pd



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK BINTANG MULIA

Sem/Bulan/Mg.ke	: 1/Okttober/5		
Hari/Tanggal	: Selasa/31 Oktober 2024		
Kelompok Usia/Kelas	: 5-6 Tahun/Umar Bin Khatab		
Tema/ Sub Tema	: Tanaman Buah/Buah Apel		
Waktu	: 7:30-11.00 WIB		
Materi/Tujuan	: Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM) Menghafal surat Al-Asr (NAM) Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik		
{Bahasa}	Menyebutkan macam-macam buah-buahan		
(Kognitif)	Mewarnai gambar buah apel (Fisik-Motorik) Berani tampil didepan (Sosial)		
Alat dan Bahan	: 1. Gambar buah apel yang belum di warna 2. Pensil Warna 3. Pensil		
Proses Kegiatan	A. Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum belajar 2. Tepuk dan lagu pembuka 3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema buah apel 4. Mengajak anak untuk memperhatikan gambar buah apel 5. Berdiskusi tentang buah apel 6. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan B. Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Alat dan bahan pembelajaran 2. Anak menanya 		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.

- Tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- 3. Anak mengumpulkan informasi
 - Melalui proses tanya jawab
- 4. Anak mengkomunikasikan
 - Menulis tulisan apel
 - Mewarnai gambar buah apel

Recalling

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

C. Istirahat

1. Makan bersama setelah membaca doa selesai makan
2. Bermain di halaman sekolah

D. Penutup

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

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.

E. Rencana Penilaian**1. Indikator Penilaian**

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	1.1,1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan .
Fisik Motorik	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
Sosem	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
Bahasa	2.12	Mengenal keksaraan awal melalui bermain.
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.

Kepala Sekolah

Rahmita Hasim, S.Pd

Guru Kelas

Juli Rahmania, S.Pd

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan



Guru mernjelaskan huruf-huruf ke pada anak-anak



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

© Hak cipta milik 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.



Anak di suruh menyusun gambar huruf-huruf yang ada di kotak biar menjadi sebuah kata kalimat



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

© Hak cipta milik 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 Permainan Kotak Pintar Alfabet



Guru Menjelaskan Tentang Huruf dan Cara Bermain

Lampiran 7 Hasil Observasi Variabel Y

@ Huk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lembar Observasi Anak

Variabel Y

PRETEST

Nama Anak : Nabila
 Kelas : umur bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓		✓	
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti



Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

yayat 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.

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : Zhafran
 Kelas : Umar bin Khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : Shafiq
 Kelas : Umar bin Khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : HAFIFAH
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 oktober 2024

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik		✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk	✓			
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : Paru
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓		✓	
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti


Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik

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

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : RAFAKA
 Kelas : umar bin klatteab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : *Bian*
 Kelas : *ummar bin khattab*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓		✓	
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : Abhi
 Kelas : umar bin khatib
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik		✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk	✓			
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

 Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik

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

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : Al - Gani
Kelas : umar bin khattab
Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti
Seabrina Loli Suardi**Keterangan :****BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : *Rivalan*
 Kelas : *umar bin khattab*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi
Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : *Catia*
 Kelas : *Umar bin Khattab*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Alternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik		✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti

 Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Lembar Observasi Anak

Variabel Y

PRETEST

Nama Anak : *Rct*
 Kelas : *umar bin khattab*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Alternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓		✓	
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi
Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

- BB** : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****PRETEST**

Nama Anak : ZHAFN
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti**Seabrina Loli Suardi****Keterangan :****BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : Nabila
Kelas : Umar bin Khattab
Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v		✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik		✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				✓

Peneliti
Seabrina Loli Suardi**Keterangan :****BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : Zhafran
 Kelas : Umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v		✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik			✓	
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		✓
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik



© |

Variabel Y**POSTEST**

Nama Anak : Syafiq
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 oktober 2024

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓	✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				✓

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik

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



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : HAFIFAH
Kelas : umar bin khattab
Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z			✓	
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v			✓	
3.	Anak mampu membaca dengan baik			✓	
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata			✓	
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk				
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk			✓	
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				✓

Peneliti
Seabrina Loli Suardi**Keterangan :**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : Paru
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v		✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti

 Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : RAFAKA
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v		✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik		✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				✓

Peneliti

 Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : *Bian*
Kelas : *unmar bin khattab*
Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v		✓		
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk		✓		
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : Aldhi
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata		✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			✓
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				

Peneliti


Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : Al-Gani
 Kelas : Unnar bin Khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			✓
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk				

Peneliti


Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : *Rolan*
 Kelas : *UMAR BIN KALTEAB*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Arternaif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓	✓		
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓	✓		
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk		✓		
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓		✓	
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti*Say*

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : *CATIA*
 Kelas : *UMAR BIN KHATTAB*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Arternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z	✓			
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

© |

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : *Rit*
 Kelas : *umar bin khattab*
 Tanggal : *22 Oktober 2024*

No.	Indikator	Alternatif Penilaiyan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti

Seabrina Loli Suardi
Keterangan :**BB** : Belum Berkembang**MB** : Mulai Berkembang**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan**BSB** : Berkembang Sangat Baik**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Lembar Observasi Anak**Variabel Y****POSTEST**

Nama Anak : Zhafran
 Kelas : umar bin khattab
 Tanggal : 22 Oktober 2024

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf dengan baik seperti huruf a-z		✓		
2.	Anak mampu membedakan huruf dengan baik seperti huruf b dan d, huruf p dan q, huruf u dan v	✓			
3.	Anak mampu membaca dengan baik	✓			
4.	Anak mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata	✓			
5.	Anak mampu mengucapkan kosa kata huruf pada gambar buah jeruk			✓	
6.	Anak mampu mengetahui simbol-simbol huruf pada gambar buah jeruk	✓			
7.	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari gambar buah jeruk			✓	

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

- BB** : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik



© |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lembar Observasi Guru**Nama Guru : Juli Palmania, S.Pd****Hari/tanggal : Selasa / 22 Oktober 2024**

No.	Indikator	Arternaif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Guru menyiapkan APE yang akan digunakan.		✓		
2.	Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.	✓			
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet sebelum pembelajaran dimulai.			✓	
4.	Guru mengacak APE Kotak Pintar Alfabet kemudian anak mengambil satu buah kepingan huruf.			✓	
5.	Guru mendampingi anak apabila ada kesulitan dalam membaca huruf.	✓			
6.	Guru memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf.		✓		
7.	Guru melihat kelancaran anak dalam menyebutkan huruf setelah melihat kartu huruf.		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi
Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik



© |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lembar Observasi Guru

Nama Guru : Juli Rahmania, S.Pd

Hari/tanggal : Kamis / 24 Oktober 2024

No.	Indikator	Arternaif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Guru menyiapkan APE yang akan digunakan.			✓	
2.	Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.				✓
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet sebelum pembelajaran dimulai.		✓		
4.	Guru mengacak APE Kotak Pintar Alfabet kemudian anak mengambil satu buah kepingan huruf.			✓	
5.	Guru mendampingi anak apabila ada kesulitan dalam membaca huruf.			✓	
6.	Guru memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf.				✓
7.	Guru melihat kelancaran anak dalam menyebutkan huruf setelah melihat kartu huruf.		✓		

Peneliti

Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

© |

Lembar Observasi Guru

Nama Guru : Juli Rahmania, S.Pd

Hari/tanggal : Jum'at/ 25 Oktober 2029

No.	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Guru menyiapkan APE yang akan digunakan.				✓
2.	Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.				✓
3.	Guru menjelaskan cara menggunakan APE Kotak Pintar Alfabet sebelum pembelajaran dimulai.			✓	
4.	Guru mengacak APE Kotak Pintar Alfabet kemudian anak mengambil satu buah kepingan huruf.				✓
5.	Guru mendampingi anak apabila ada kesulitan dalam membaca huruf.			✓	
6.	Guru memotivasi anak apabila ada yang kesulitan dalam membaca huruf.				✓
7.	Guru melihat kelancaran anak dalam menyebutkan huruf setelah melihat kartu huruf.				✓

Peneliti



Seabrina Loli Suardi

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Seabrina Loli Suardi, putri pertama dari pasangan Bapak Samsuardi dan Ibu Susmiati. penulis dilahirkan di Tanjung Uban 05 Oktober 2000. Penulis memulai pendidikan di tingkat taman kanak-kanak (TK) Tanjung Uban, kemudian melanjutkan Pendidikan sekolah dasar (SD) selama 6 tahun di SDN 011 Lingga melanjutkan Pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Lingga, melanjutkan sekolah menengah atas (SMA) di SMA Negeri 1 Lingga, selanjutnya tahun 2020 penulis melanjutkan Pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, di terima pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Penulis melakukan kuliah kerja nyata (KKN) di Sungai Guntung Tengah pada bulan Juli hingga Agustus 2023. Kemudian setelah melakukan KKN penulis melanjutkan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK An Namiroh 2 Jl. Delima kota Pekanbaru pada bulan September hingga November 2023.

Penulis melakukan penelitian di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dengan judul **“Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar Alfabet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar ”**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya 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.