



**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
(APE) *GATHENG* DENGAN PEMANFAATAN BIJI KELAPA
SAWIT TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
TUNAS HARAPAN KEC. TAPUNG HILIR
KAB. KAMPAR**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

TRI SUSANTI WIDIASARI

NIM. 12110922497

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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.

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
(APE) *GATHENG* DENGAN PEMANFAATAN BIJI KELAPA
SAWIT TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
TUNAS HARAPAN KEC. TAPUNG HILIR**

KAB. KAMPAR

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

TRI SUSANTI WIDIASARI

NIM. 12110922497

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

PEKANBARU

1447 H/2025



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Gatheng Dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar yang ditulis oleh Tri Susanti Widiyarsari NIM 12110922497 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 4 Muharram 1447
30 Juni 2025

Menyetujui

Ketua jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, MA.g.
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Heldanita, M.Pd.
NIP. 199307052019082001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Gatheng* dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar " yang ditulis oleh Tri Susanti Widiyarsari NIM 12110922497, telah diajukan pada Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 14 Muharram 1447 H/09 Juli 2025 M. Skripsi ini dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 14 Muharram 1447 H
09 Juli 2025 M

**Mengesahkan
Sidang Munaqasyah**

Penguji I

Dra. Hj. Sariah, M. Pd

Penguji III

Nurbayati, M. Pd

Penguji II

Raja Rahima S.Pd.I., M.Pd., Kons

Penguji IV

Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag, M. Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons
NIP. 197511152003122001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Susanti Widiyari
 NIM : 12110922497
 Tempat/Tanggal Lahir : Tandan Sari, 30 September 2001
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Gatheng* dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Tunas Harapan Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) *Gatheng* dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Tunas Harapan Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar" adalah hasil pemikiran diri sendiri dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila kemudian 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.

Pekanbaru 30 Juni 2025
 Membuat Pernyataan



Tri Susanti Widiyari
 NIM.12110922497



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Selanjutnya shalawat beserta salam senantiasa kita hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, pemimpin seluruh umat dan semoga tercurah atas keluarga dan para sahabatnya yang menjadi sumber ilmu pengetahuan. Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Gatheng Dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Tunas Harapan Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar”**. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan 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.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti ucapkan terima kasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Kamsi dan Ibunda Maria yang dengan tulus dan tiada henti memberikan do'a dan dukungan sepenuh hati. Kemudian, dengan rasa hormat peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas"ud Zein, M.Pd. selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., selaku Wakil Rektor III beserta seluruh staf.
2. Ibu Prof. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Ibu Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir, Mz., M.Pd., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan III beserta seluruh staf.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. 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 Dini.
4. Ibu Heldanita, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Penasehat Akademik.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Rastuti, S.Pd., selaku Kepala TK Tunas Harapan dan seluruh guru TK Tunas Harapan yang memperkenalkan dan membantu dalam melakukan penelitian di TK tersebut.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua saya Ayahanda Kamsi dan Ibunda Maria dan abang kandung saya Hendri Yatno dan Sumantri serta seluruh keluarga yang penulis cintai yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya serta memberikan do'a kepada penulis.
8. Sahabat-sahabat penulis, Juliana, Dita, Hanifah, Sovia dan USR golden girls terimakasih atas segala kebaikan, kebersamaan serta dukungan dan do'a kepada penulis.
9. Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 dan senior yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pekanbaru, Juni 2025

UIN SUSKA RIAU

Tri Susanti Widisari
12110922497



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayah sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis banggatelah mencapai titik ini.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Kamsi dan Ibunda Maria yang senantiasa selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai ke titik ini, saya persembahkan karya tulis ini dan gelar untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta. Kepada cinta kasih abang laki-laki penulis Hendri Yatno dan Sumantri, terimakasih atas segala doa dan motivasi yang diberikan baik berupa material maupun inmaterial yang diberikan kepada saya. Kepada kakak-kakak ipar tercinta Dian Afriantika S.Pd. dan Ravita Sari Ningsih A.Md., yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kepada teman-teman seperjuanganku Juliana, Dita, Hanifah, Sovia dan USR golden girls. Terimakasih atas waktu selama ini, yang selalu kebersamai dan mendoakan penulis sampai bisa seperti sekarang ini. Teruntuk teman-teman PIAUD seperjuangan, terimakasih juga telah memberikan kesan yang begitu baik selama perkuliahan dan menjadi saksi perjalanan hidup penulis, semoga apa yang sedang kita harapkan dapat terwujud.

Terakhir tidak kalah penting, saya ingin berterima kasih kepada diri sendiri Tri Susanti Widiyasari yang merupakan bagian kebahagiaan tersendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, terima kasih karena tidak pernah berhenti mencintai dan menjadi diri sendiri, terima kasih karena sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tetap memutuskan untuk tidak menyerah. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

MOTTO

“Tidaklah Mungkin Bagi Matahari Mengejar Bulan Dan Malam-Pun Tidak Dapat

Mendahului Siang. Masing-Masing Beredar Pada Garis Edarnya.”

(Q.S Yasin: 40)

“Maka, Sesungguhnya Beserta Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Jangan merasa tertinggal, setiap orang punya proses dan rezeki masing-masing”

(Q.S Maryam: 4)

Apa Yang Melewatkanku Tidak Akan Pernah Menjadi Takdirku Dan Apa Yang Ditakdirkan Umtukku Tidak Akan Melewatkanku”

(Umar Bin Khattab)

“Jangan Takut Salah, Karena Dengan Kesalahan Yang Pertama Kita Dapat Menambah Pengetahuan Untuk Mencari Jalan Yang Benar Pada Langkah Yang Kedua”

(Buya Hamka)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tri Susanti Widiyari: “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) *Gatheng* dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Tunas Harapan Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya atau tidak pengaruh yang signifikan pada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *gatheng* dengan pemanfaatan biji kelapa sawit terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir, Kabupaten Kampar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan eksperimen *one group pretest posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 15 anak di TK Tunas Harapan. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh alat permainan edukatif *gatheng* terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir, Kabupaten Kampar. Populasi penelitian ini berjumlah 29 anak, kelompok A berjumlah 14 anak dan kelompok B berjumlah 15 anak di TK Tunas Harapan. Sampel yang diambil dalam penelitian ini merupakan sampling purposive dari populasi kelompok B yaitu 15 anak. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis penelitian adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil *pretest* 47% (kognitif) dan 47,66% (motorik halus) masuk kategori Mulai Berkembang sedangkan *posttest* 87% (kognitif) dan 86,66 (motorik halus) masuk kategori Berkembang Sangat Baik. Hasil uji t statistik nilai sig. $0,001 < 0,05$ dengan $t_{hitung} 6,875$ (kognitif) dan $4,978$ (motorik halus) $> t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif *Gatheng* terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif Gatheng, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Motorik Halus, Anak Usia Dini.*

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

Tri Susanti Widiyari (2025): The Effect of Using Gatheng Educational Game Tools by Utilizing Palm Oil Seeds to ward Cognitive and Fine Motor Development of 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Tunas Harapan, Tapung Hilir District, Kampar Regency

This research aimed at finding out whether there was or not a significant effect of using Gatheng educational game tools by utilizing palm oil seeds toward cognitive and fine motor development of 5-6 years old children at Kindergarten of Tunas Harapan, Tandan Sari Village, Tapung Hilir District, Kampar Regency. Experimental research approach was used in this research by using quantitative method with one group pretest posttest experiment. The subjects of this research were teachers and 15 5-6 years old students of group B at Kindergarten of Tunas Harapan. The object was the effect of using Gatheng educational game tools by utilizing palm oil seeds toward cognitive and fine motor development of 5-6 years old children at Kindergarten of Tunas Harapan, Tandan Sari Village, Tapung Hilir District, Kampar Regency. 29 children were the population of this research—14 children were in group A and 15 children were in group B at Kindergarten of Tunas Harapan. The samples selected with purposive sampling were from the population of B group, and they were 15 children. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data for testing the research hypothesis was t-test. Based on the results of the pretest and posttest analysis, the pretest results were 47% (cognitive) and 47.66% (fine motor skills), and they were in Starting to Develop category. The posttest results were 87% (cognitive) and 86.66% (fine motor skills), and they were in Developing Very Well category. The results of t-statistic test showed that the score of sig. was 0.001 lower than 0.05, and the scores of t_{observed} were 6.875 (cognitive) and 4.978 (fine motor) higher than t_{table} , so H_0 was accepted, and H_a was accepted. It could be concluded that there was an effect of using Gatheng educational game tools by utilizing palm oil seeds toward cognitive and fine motor development of 5-6 years old children at Kindergarten of Tunas Harapan, Tandan Sari Village, Tapung Hilir District, Kampar Regency.

Keywords: Gatheng Educational Game Tools, Cognitive Development, Fine Motor Development, Early Childhood

ملخص

تري سوسانتي ويدياساري، (٢٠٢٥): تأثير استخدام الوسيلة التعليمية التربوية "غاتينغ" باستعمال بذور ثمار النخيل على النمو المعرفي والحركي الدقيق للأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة أطفال تونس هارافان بمنطقة تافونغ هيلير، محافظة كامبار

هذا البحث يهدف إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير لاستخدام الوسيلة التعليمية التربوية "غاتينغ" باستعمال بذور ثمار النخيل على النمو المعرفي والحركي الدقيق للأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة أطفال تونس هارافان بمنطقة تافونغ هيلير، محافظة كامبار. وقد استخدم في هذا البحث منهج البحث التجريبي، باستخدام الطريقة الكمية من خلال تصميم تجريبي على مجموعة واحدة بالاختبار القبلي والبعدي. أما أفراد البحث فمعلمة وأطفال من مجموعة "ب" الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات، وعددهم ١٥ طفلاً في روضة أطفال تونس هارافان. وموضوع البحث تأثير استخدام الوسيلة التعليمية التربوية "غاتينغ" باستعمال بذور ثمار النخيل على النمو المعرفي والحركي الدقيق للأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة أطفال تونس هارافان بمنطقة تافونغ هيلير، محافظة كامبار. ومجتمع البحث فقد بلغ عدده ٢٩ طفلاً، منهم ١٤ في مجموعة "أ"، و ١٥ في مجموعة "ب". وتم اختيار العينة بأسلوب العينة القصدية من مجموعة "ب". وعددهم ١٥ طفلاً. وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة والتوثيق. وتقنية مستخدمة لتحليل البيانات واختبار الفرضية هي اختبار تائي. وقد أظهرت نتائج التحليل بين الاختبار القبلي والبعدي أن نتائج الاختبار القبلي بلغت ٤٧٪ (في المجال المعرفي) و ٤٧,٦٦٪ (في المهارات الحركية الدقيقة)، ويدخل ذلك في تصنيف "بدأ في النمو"، بينما بلغ في الاختبار البعدي ٨٧٪ (في المجال المعرفي) و ٨٦,٦٦٪ (في المهارات الحركية الدقيقة)، ويدخل في تصنيف "يتطور بشكل ممتاز". وأظهرت نتيجة الاختبار التائي أن القيمة الإحصائية كانت $0.0001 > 0.0005$ وكانت قيمة "ت" المحسوبة ٦,٨٧٥ (للمجال المعرفي) و ٤,٩٧٨ (للمهارات الحركية الدقيقة)، وهي أكبر من قيمة "ت" الجدولية، مما يعني قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية المبدئية. وبناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن هناك تأثيراً لاستخدام الوسيلة التعليمية التربوية "غاتينغ" باستعمال بذور ثمار النخيل على النمو المعرفي والحركي الدقيق للأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة أطفال تونس هارافان بمنطقة تافونغ هيلير، محافظة كامبار.

الكلمات الأساسية: الوسيلة التعليمية التربوية "غاتينغ"، النمو المعرفي، النمو الحركي الدقيق، الأطفال



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

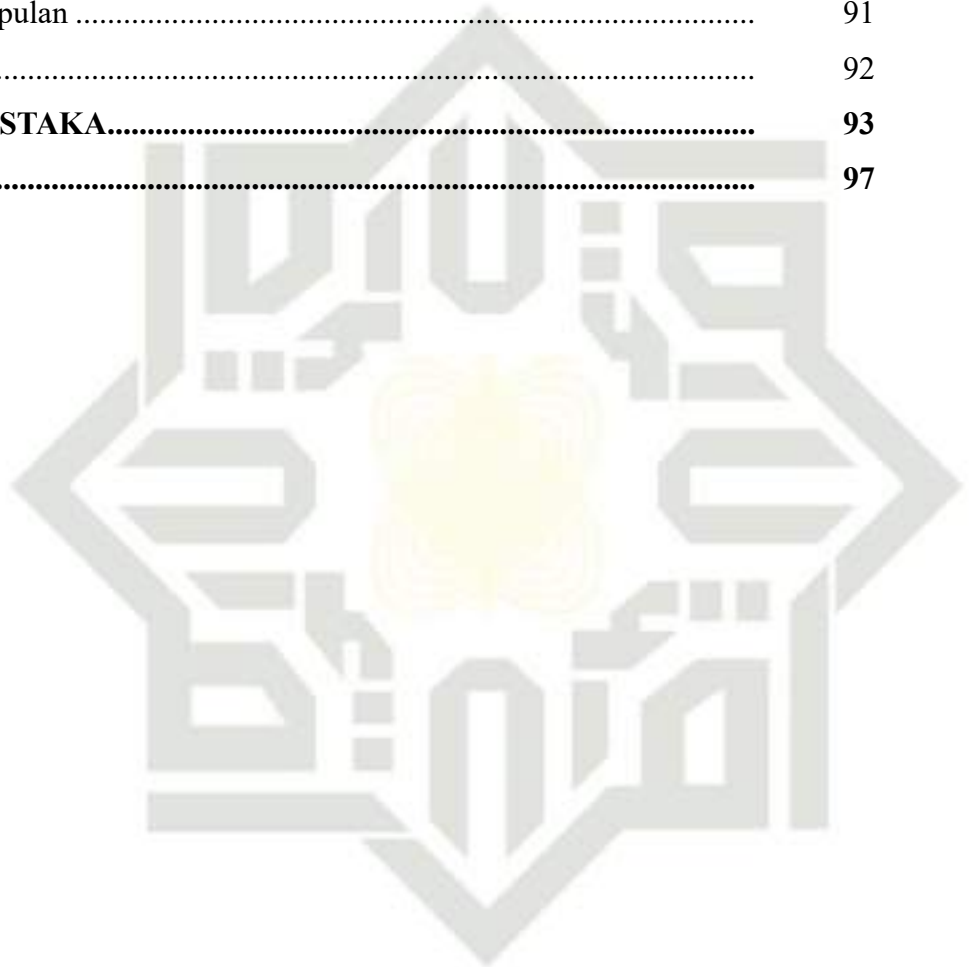
PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Permasalahan.....	8
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Alat Permainan Edukatif.....	10
B. Biji Kelapa Sawit	13
C. Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i>	14
D. Kognitif dan Motorik	15
E. Penelitian yang Relevan.....	22
F. Konsep Operasional	24
G. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subyek dan Objek Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel	29
E. Instrumen Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data	31



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB IV PENYAJIAN DATA PENELITIAN	35
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	35
B. Penyajian Data	38
C. Pembahasan Hasil Analisis Penelitian	83
BAB V KESIMPULAN.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	97



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 TABEL

TABEL III.1	Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	27
TABEL III.2	Data Populasi Anak Kelompok A dan B di TK Tunas Harapan.....	29
TABEL IV.1	Data di TK Tunas Harapan.....	35
TABEL IV.2	Sarana dan Prasarana di TK Tunas Harapan.....	36
TABEL IV.3	Data Pendidik dan Kependidikan di TK Tunas Harapan ..	37
TABEL IV.4	Data Anak-Anak Didik di TK Tunas Harapan	37
TABEL IV.5	Data Anak Didik Kelas B di TK Tunas Harapan	38
TABEL IV.6	Gambaran umum Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan (<i>Pretest</i>)	39
TABEL IV.7	Gambaran umum Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan (<i>Pretest</i>).....	40
TABEL IV.8	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarkan Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> Pertama.....	41
TABEL IV.9	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> pertama.....	42
TABEL IV.10	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> Pertama	43
TABEL IV.11	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarkan Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> kedua	45
TABEL IV.12	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> kedua	46
TABEL IV.13	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	Harapan <i>Treatment</i> kedua.....	47
TABEL IV.14	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarka Hasil Observasi Guru saa diberi <i>Treatment</i> ketiga	49
TABEL IV.15	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> ketiga.....	50
TABEL IV.16	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan <i>Treatment</i> ketiga	51
TABEL IV 17	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarka Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> Keempat	53
TABEL IV.18	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> Kempat.....	54
TABEL IV.19	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan <i>Treatment</i> Keempat.....	55
TABEL IV.20	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarka Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> Kelima	57
TABEL IV.21	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> Kelima.....	58
TABEL IV.22	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan <i>Treatment</i> Kelima	59
TABEL IV.23	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarka Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> Keenam.....	61



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 IV.24	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat Diberi <i>Treatment</i> Keenam	62
TABEL IV.25	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan <i>Treatment</i> Keenam	63
TABEL IV.26	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarkan Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> Ketujuh	65
TABEL IV.27	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> Ketujuh.....	66
TABEL IV.28	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan <i>Treatment</i> Ketujuh	67
TABEL IV.29	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> di TK Tunas Harapan Berdasarkan Hasil Observasi Guru saat diberi <i>Treatment</i> Kedelapan.....	69
TABEL IV.30	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Kognitif di TK Tunas Harapan saat diberi <i>Treatment</i> Kedelapan	70
TABEL IV.31	Gambaran Umum Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Pada Kemampuan Motorik Halus di TK Tunas Harapan <i>Treatment</i> Kedelapan	71
TABEL IV.32	<i>Posttest</i> Pada Perkembangan Kognitif.....	74
TABEL IV.33	<i>Posttest</i> Pada Perkembangan Motorik Halus	74
TABEL IV.34	Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Kognitif	75
TABEL IV.35	Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Halus	75
TABEL IV.36	Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kemampuan	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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	76
TABEL IV.37	Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kemampuan Motorik Halus	76
TABEL IV.38	Validitas Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Terhadap Perkembangan Kognitif.....	78
TABEL IV.39	Validitas Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Gatheng</i> Terhadap Perkembangan Motorik Halus.....	78
TABEL IV.40	<i>Reability Statistic of Kognitive</i>	79
TABEL IV.41	<i>Reability Statistic of Motoric</i>	79
TABEL IV.42	Uji Normalitas (Kognitif).....	80
TABEL IV.43	Uji Normalitas (Motorik).....	80
TABEL IV.44	Hasil Uji Korelasi (Kognitif)	81
TABEL IV.45	Hasil Uji Korelasi (Motorik).....	81
TABEL IV.46	Uji t (Kognitif)	82
TABEL IV.47	Uji t (Motorik).....	82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Anak usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan manusia, yang menentukan perkembangan pada tahap berikutnya masa dimana anak membutuhkan banyak stimulus untuk mengembangkan diri anak terutama aspek-aspek perkembangan anak. Pada dasarnya anak usia dini merupakan masa yang sangat menyukai kegiatan yang menyenangkan seperti bermain, karena bermain merupakan dunia anak usia dini. Bermain dengan menggunakan alat permainan salah satu cara yang dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak. Dengan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan anak, anak akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal tersebut dengan rasa senang. Aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan seperti perkembangan nilai moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.¹

Pada perkembangan kognitif dan Motorik halus anak usia dini saat ini masih harus mendapat perhatian. Menurut *World Health Organization* (WHO), pertumbuhan jumlah anak secara global pada tahun 2018 mencapai 28,7%. Tingkat keterlambatan perkembangan anak usia 4-5 tahun mencapai 12-16% di Amerika Serikat, 24% di Thailand, dan 22% di Argentina sedangkan di Indonesia bekisar antara 29,9%. UNICEF juga menyebutkan gangguan perkembangan motorik halus juga cukup tinggi sekitar 27,5% dari 3 juta anak.² Sementara itu berdasarkan Data Provinsi Riau, sekitar 5 hingga 10% balita diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti namun diperkirakan sekitar 1-3% balita di bawah usia 5 tahun mengalami

¹ Muammar Qadafi.” *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*”. Sanabil: Mataram. 2021, 1.

² Ariani, N., & Noorratri, E. D. “Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun Di Posyandu Pilangsari Sragen”. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 2022, 453–458.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

keterlambatan perkembangan umum. Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, autisme, dan hiperaktif yang semakin meningkat.³ Hal tersebut akan menjadi dampak bagi anak saat memasuki usia prasekolah yang mana anak akan mengalami kesulitan belajar seperti membaca dan menulis.

Sedangkan Kabupaten Kampar mempunyai cakupan jumlah balita yang memiliki KMS (Kartu Menuju Sehat) termasuk didalamnya deteksi tumbuh kembang balita dengan rata-rata persentase jumlah kunjungan sebesar 60,4 % pada tahun 2016 dan meningkat hingga 67 % pada tahun 2017. Keterlambatan perkembangan motorik disebabkan oleh adanya rangsangan yang diterima balita baik dari pengasuh, orang tua atau melalui mainannya. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak jika tidak di perhatikan dengan baik. Saat balita memiliki sedikit kesempatan untuk bergerak atau mengeksplorasi tubuhnya, sehingga ia tidak belajar bagaimana caranya bergerak dengan baik.⁴

Keterlambatan perkembangan motorik halus atau kognitif dapat mempersulit anak dalam berinteraksi dengan teman sekelas dalam bermain dan menulis karena otot tangan dan jari kurang fleksibel dan tidak terkoordinasi dengan baik. Maka dari itu perkembangan anak harus ditangani dengan baik agar anak tidak mengalami kesulitan di masa depan. Jika permasalahan segera ditangani maka masalah tersebut tidak tambah memperkeruh perkembangan anak kedepannya. Ada banyak cara atau penanganan masalah ini jika sebagai orang tua dan pendidik menggali lebih dalam lagi terkait dunia Pendidikan anak.

Adapun penanganan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kognitif juga dapat dikembangkan dengan cara melakukan kegiatan kolase dengan media hasil kolase serutan pensil. Kegiatan membuat kolase ini cukup

³ Elly Susilawati, Yanti, dkk. "Pemberdayaan Kader Dalam Deteksi Gangguan Pertumbuhan Dan Penyimpangan Perkembangan Bayi Balita Menggunakan Aplikasi Primaku Dan KKA Online". *ABDIKES Jurnal Pengabdian Kesehatan*, Vol. 1, No. 2, 2023, 49.

⁴ Desra Yunita, Amir Luthfi & Erlinawati. "Hubungan Pemberian Stimulasi Dini Dengan Perkembangan Motorik Pada Balita Di Desa Tanjung Berulak Wilayah Kerja Puskesmas Kampar". *Jurnal Kesehatan Tambusai*, Vol.1, No.2, 2020, 62.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

bermanfaat bagi anak untuk melatih motorik halus, mengembangkan kreativitas, melatih konsentrasi, mengenal konsep warna, memahami pola dan bentuk, serta dapat melatih ketekunan dan kesabaran emosional anak.⁵ Ada berbagai jenis permainan edukasi yang bisa kita sediakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif *Gatheng* atau permainan *Gatheng*. Alat permainan edukatif *gatheng* merupakan permainan tradisional berbahan alam yaitu batu. Alat permainan edukatif tidak harus dibeli dengan harga yang cukup mahal namun sebagai pendidik kita bisa memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar seperti bahan-bahan alam yang sudah ada ataupun bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai lagi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yesi Novitasari pada penelitiannya terkait Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yakni 39% anak usia 4-6 tahun banyak bermasalah pada perkembangan kognitif, selanjutnya 37% anak berada pada kriteria banyak sekali, dan hanya ada 17% anak yang memiliki sedikit sekali permasalahan pada perkembangan kognitif, sedangkan 7% anak lainnya tidak memiliki permasalahan dalam perkembangan kognitif.⁶ Sehingga pada usia 0-6 tahun anak dalam masa *Golden Age* (masa keemasan) harus mendapatkan perhatian yang lebih besar untuk pertumbuhan dan perkembangan kognitifnya yaitu dengan memberikan stimulus seperti memberi alat permainan edukatif yang cocok.

Kemudian berdasarkan analisis Dokter Spesialis Anak Konsultan Neurologi dari Universitas Gajah Mada (UGM) Attila Dewanti menyebutkan kepekaan sistem motorik halus pada balita menurun hingga 26 persen setelah menderita penyakit diare. Penyampaian hal tersebut disampaikan pada forum diskusi kesehatan anak Nutrilon Royal yang bertajuk "Mempersiapkan Kemenangan si Kecil Sejak Dini" di Atrium Gandaria City Mal. Dia

⁵ Pura, D. N., & Asnawati, A. "Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan Pensil". *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2019, 131.

⁶ Yesi Novitasari, "Analisis Permasalahan (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)", *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 01, 2018, 82–90.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menjelaskan dalam keilmuan penurunan kepekaan motorik halus balita tidak bisa dianggap sepele karena akan mengganggu proses tumbuh kembang buah hati. Berdasarkan penelitian medis pada tahap tersebut, anak akan kesulitan untuk diajarkan mandiri seperti makan sendiri, berpakaian, menulis, menggambar, dan mewarnai. Kemudian, anak akan kesulitan untuk melakukan permainan yang membutuhkan keterampilan motorik halus, seperti balok, lego, dan *puzzle* bersama teman-teman seusianya.⁷ Orangtua atau guru sama-sama berperan penting pada setiap perkembangan anak. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh orang tua atau guru untuk menstimulasi perkembangan anak, terutama perkembangan motorik halus anak. Anak dapat di stimulasi melalui kegiatan yang mengasyikkan seperti bermain menggunakan alat permainan edukatif.

Berlandaskan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan motorik halus anak, peneliti tertarik untuk memberi saran yang dapat membantu para orangtua dan guru agar dapat menstimulasi perkembangan anak melalui alat permainan edukatif *gatheng*. *Gatheng* merupakan permainan yang menggunakan alat berupa kerikil atau batu *gatheng*, namun akan dikembangkan menggunakan bahan alam lainnya yaitu melalui pemanfaatan biji kelapa sawit. Penggunaan biji kelapa sawit ini sangat istimewa menurut peneliti karena mudah ditemukan, terutama di daerah tempat penelitian yang banyak ditanami pohon sawit. APE ini juga lebih aman menggunakan biji sawit daripada menggunakan batu kerikil. *Gatheng* merupakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia dini. Alat permainan edukatif ini juga dapat mengajarkan anak untuk memanfaatkan bahan alam sekitar sebagai alat permainan tanpa harus membeli yang mahal terutama bagi anak yang tempat tinggalnya sebagian besar terdapat banyak pohon kelapa sawit.

Islam memberi petunjuk bahwa dalam melakukan sebuah permainan kita dapat menggunakan alat permainan untuk mendukung aktivitas bermain.

⁷<https://www.antaraneews.com/berita/3811854/dokter-sistem-motorik-halus-balita-menurun-26-persen-karena-diare>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sebagaimana dalam hadist Rasulullah yang berkaitan dengan memanah, dalam hal tersebut Rasulullah memanah menggunakan alat yaitu panah. Dalam kegiatan memanah dapat melatih kekuatan dan menstimulasi perkembangan motorik maupun kognitif pada anak, maka dari itu anak membutuhkan sebuah alat yang dapat digunakan untuk bermain.

Dari Uqba bin Amir RA, Rasulullah SAW bersabda:⁸

"عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ الرَّمْيَ فَإِنَّهُ يَنْفِي عَنْهُمْ الْغَمَّ وَيَجْلُو صُدُورَهُمْ"

Artinya: "Ajarkanlah anak-anakmu memanah, karena sesungguhnya memanah dapat membersihkan hati dan melatih kekuatan badan." (HR. Thabrani).

Hadist diatas menganjurkan orang tua untuk mengajarkan anak-anak mereka memanah sebagai salah satu bentuk latihan fisik dan mental. Memanah dapat membersihkan hati dari kesedihan dan kegelisahan, serta melatih kekuatan badan dan meningkatkan keseimbangan. Dengan demikian, memanah dapat menjadi sarana untuk mengembangkan disiplin, konsentrasi, dan ketepatan, serta membentuk karakter dan kepribadian anak-anak.⁹

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada bulan Januari 2025 di TK Tunas Harapan menggunakan lembar obsevasi yang telah disiapkan peneliti di ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya diketahui bahwa kemampuan motorik halus dan kognitif anak Belum Berkembang secara optimal atau masih pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut juga terlihat ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran yang mana kegiatannya berhubungan dengan kognitif dan motorik halus anak. Dari 15 anak terdapat 9 orang anak yang kesulitan dalam kegiatan menggunting, ini ditandai dengan belum terampilnya anak

⁸ M. Syachrofi, "Signifikansi Hadis-Hadis Memanah Dalam Tinjauan Teori Ma'na-Cum-Magza" *Jurnal: Living Hadis*, Vol. 3 No. 2, 2018, 245.

⁹ Khadijah and Lasma Roha Sitompul, "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam," *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 4, no. 2, 2020, 64.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menggantung sesuai pola yang diberikan guru. Pada saat kegiatan menulis juga masih ada beberapa anak yang masih kesulitan, ketika kegiatan mengurutkan warna masih ada anak yang belum paham meski sudah diberi contoh berkali-kali dan Ketika menghitung benda ada beberapa anak yang salah menghitungnya.

Mengingat alat permainan edukatif sangat penting untuk perkembangan anak, sudah seharusnya sebagai calon guru PAUD dapat memberi solusi dengan memberikan atau memanfaatkan bahan sekitar agar dapat dijadikan media belajar atau APE untuk peserta didiknya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti terkait judul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Gatheng* dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Kec, Tapung Hilir Kab.Kampar”

B. Penegasan Istilah

1. Alat Permainan Edukatif *Gatheng*

Permainan *gatheng* merupakan permainan yang berasal dari Jawa dan alat permainannya berwujud batu *gatheng*. Permainan *gatheng* sangat mudah, tidak membutuhkan arena yang luas dan sesungguhnya berasal dari pedesaan karena banyak menggunakan peralatan yang mudah di dapat yaitu berupa kerikil. Permainan ini membutuhkan 2-5 orang pada setiap permainannya. Sedangkan untuk daerah perkotaan alat permainannya berupa *beke*/, yang selanjutnya disebut dengan permainan *bekelan*. *Bekelan* dimainkan menggunakan alat berupa bola bekel yang dapat dipantulkan ke lantai untuk mengambil batu-batu yang ditebarkan.

Berdasarkan bahan peralatannya yang sangat sederhana yaitu berupa kerikil, maka ada suatu anggapan bahwa permainan *gatheng* telah dikenal cukup lama di Jawa. Oleh karena itu permainan *gatheng* dapat disebut permainan Jawa asli dengan bukti diketemukannya batu *gatheng* milik Raden Ronggo, putera Panembahan Senopati, raja Mataram pertama. Sekarang batu tersebut disimpan di Kotagedhe bekas ibukota Mataram. Dengan demikian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dapat dibuktikan bahwa permainan *gatheng* telah dikenal di Jawa sejak permulaan abad ke-17.¹⁰

2. Kognitif

Menurut Yuliani Nurani Sujiono Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*). Malkus, Feldman, dan Gardner menggambarkan perkembangan kognitif sebagai “kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting” sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka.¹¹

3. Motorik Halus

Menurut Sujiono yang dikutip oleh Khadijah dan Nurul Amelia didalam bukunya yang berjudul perkembangan fisik motorik anak usia dini, Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus dilakukan oleh otot-otot kecil. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus sehingga membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.¹²

¹⁰ Deka Ftri Nugroho, Dkk. “*Permainan Tradisional Anak Indonesia*”. Yogyakarta: Kampus Merdeka Indonesia Jaya, 2022, 8-9.

¹¹ Yuliani Nurani Sujiono. “*Hakikat Pengembangan Kognitif*”. Modul: PAUD4101 EDISI 2, 2017, 1-10.

¹² Khadijah & Nurul Amelia. “*Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*”. Jakarta: Kencana, 2020, 31-32.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pengembangan motorik halus anak usia dini memiliki tujuan yaitu untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Pengembangan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis, kegiatan melatih koordinasi antara tangan dengan mata yang dianjurkan dalam jumlah waktu yang cukup meskipun penggunaan tangan secara utuh belum mungkin tercapai.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka teridentifikasi beberapa masalah antara lain:

- a. Belum Berkembang secara optimal atau masih pada tahap mulai berkembangnya kemampuan kognitif dan motorik halus anak.
- b. Minimnya alat permainan edukatif yang di sediakan di sekolah.

2. Batasan masalah

Agar penelitian lebih maksimal, penulis membatasi masalah penelitian ini dan memfokuskan pada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif (APE) *gatheng* dengan pemanfaatan biji kelapa sawit terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Kec, Tapung Hilir Kab.Kampar.

3. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh alat permainan edukatif (APE) *Gatheng* melalui pemanfaatan biji kelapa sawit dapat menstimulasi perkembangan Kognitif dan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan kec. Tapung Hilir, kab. Kampar?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif (APE) *Gatheng* melalui pemanfaatan biji kelapa sawit dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan kec. Tapung Hilir, kab. Kampar.

2. Manfaat Penelitian

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara Teoritis.

Penelitian ini merupakan pengembangan keilmuan dan wawasan pengetahuan secara ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian atau referensi bacaan dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

b. Secara Praktis.

Penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan pendidikan dan penelitian, yaitu:

- 1.) Bagi Peneliti yaitu penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, ilmu pengetahuan, dan wawasan yang lebih luas serta berguna untuk melakukan penelitian lanjutan.
- 2.) Bagi Anak yaitu dapat memberikan alat permainan edukatif yang sederhana dan aman digunakan untuk bermain dan membantu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.
- 3.) Bagi Guru, yaitu guru dapat memberikan alat permainan edukatif berbahan alam yang sederhana kepada anak untuk membantu meningkatkan aspek perkembangan anak.
- 4.) Bagi Sekolah. Sebagai bahan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi alat permainan edukatif terhadap peserta didik.

UIN SUSKA RIAU

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

BAB II KAJIAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif

Jean Piaget menganggap bermain bukan saja sebagai cerminan kemahiran kognitif tetapi juga kehidupan dan masalah harian masa kanak-kanak. Ia adalah mungkin, melalui bermain, untuk menghubungkan intelek dengan emosi. Inilah sebabnya Piaget percaya bahwa mainan kanak-kanak akan mempunyai kesan daripada pengalaman kanak-kanak itu pada masa lalu. Jean Piaget yang merupakan ahli sarjana dan psikologi melihat bermain dalam kalangan kanak-kanak dari peringkat bayi hingga usia sekolah dan menerangkan jenis permainan yang paling lazim pada setiap peringkat umur. Menurut Piaget, permainan adalah cara bagi anak-anak untuk mengasimilasikan peristiwa sehari-hari ke dalam skema kognitif yang sudah mereka bangun. Dia menggambarkan permainan bayi sebagai permainan latihan yang melibatkan melakukan tindakan suka bernain yang sama berulang kali.¹³

Alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermain mereka. Alat permainan edukatif banyak ditemukan di kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Menurut Mayke Sugianto alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini.¹⁴ Sedangkan menurut Riany bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.¹⁵

¹³ Nadiyah Noordin dkk. "Perlaksanaan Kaedah Bermain Bagi Memperkembangkan Sasio Emosi Dalam Kalangan Pelajar Pra Sekolah", *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol.5 No.2. 2023, 218-219.

¹⁴ Yasbiati, Gandana, Gilar. "Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar". Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2018, 1.

¹⁵ Riany Ariesta. "Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0- 1 Tahun", Bandung: Sandiarta Sukses, 2017, 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Alat permainan edukatif untuk anak-anak harus memiliki manfaat untuk meningkatkan kecerdasan dan panca indra anak, seperti pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. APE tidak harus mahal karena sangat variatif. Kita dapat membuat sendiri dengan menggunakan apa yang ada di sekitar kita. Misalnya, botol plastik yang disusun, kotak bekas, atau bahan dari kertas, karet, buah, atau tanaman. Biarkan anak-anak bermain air dan pasir dengan mangkuk atau gayung untuk memasukan air dan pasir ke dalam wadah tertentu juga bisa menjadi permainan edukatif. Hampir semua kemampuan dasar anak akan dilatih oleh semua ini, yang dapat mempengaruhi bagian kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.¹⁶

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE adalah alat pengalih perhatian yang ditujukan khusus untuk tujuan pendidikan. Untuk itu APE yang dibuat harus sesuai dengan topik atau materi yang akan ditampilkan. Ada berbagai macam peralatan atau benda yang dapat dimanfaatkan untuk bermain, yang dapat merangsang dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif adalah alat untuk membantu bermain sambil belajar yang mencakup perangkat untuk bermain gratis dan latihan di bawah wewenang pendidik.¹⁷

APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik maka dapat

¹⁶ Karim, Muhammad Busyro, Siti Herlinah Wifroh. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2018, .

¹⁷ Erine Agustia. "Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal: Egileaner*, Vol. 1 No 1, 2023,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

disimpulkan APE dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat main yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.¹⁸

Dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa APE adalah alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk tujuan pendidikan, tetapi tetap mengandung komponen permainan yang menyenangkan, menarik, dan mengasyikkan untuk anak-anak. Karena masih banyak beredar alat permainan yang hanya bernilai ekonomis daripada nilai edukatif, tidak semua alat permainan tergolong sebagai APE. Beberapa produsen membuat alat permainan hanya untuk mendapatkan keuntungan finansial tanpa mempertimbangkan nilai edukatifnya.

Menurut Badruzaman, Eliyawati dan Mirawati, kita perlu mengetahui karakteristik APE secara umum antara lain:¹⁹

1. APE ditujukan untuk anak usia dini dan difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.
2. APE bersifat multiguna atau dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.
3. APE bagi anak usia dini harus aman atau tidak berbahaya bagi anak usia dini, misalnya dibuat dari bahan-bahan yang ramah untuk anak, tidak mengandung racun dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak

¹⁸ Nurfadilah Sisca, Nurul Fadila, Wulan Adiarti, " *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*". Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, 7.

¹⁹ Mareta Wahyuni, Euis Kurniati, dkk. " *Panduan pemilihan, pembuatan, dan pemanfaatan APE secara mandiri*". Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, 5.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa oleh anak.

4. APE bersifat untuk mendorong aktivitas, kreativitas dan menstimulasi daya cipta yang dimiliki anak, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain lego atau membangun balok-balok.
5. APE bersifat konstruktif atau memiliki sesuatu yang dihasilkan berdasarkan ide dan kreativitas anak, lembaga pendidikan anak usia dini telah mampu mengembangkan APE yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing daerah. Sehingga alat permainan edukatif dapat memberikan stimulus untuk menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan kondisi kehidupan di daerah masing-masing anak.
6. APE harus mengandung nilai pendidikan bagi anak usia dini. Artinya ada nilai-nilai yang dapat didapatkan oleh anak ketika memainkan APE tersebut. Menurut Abdul Khobir terdapat dua jenis alat permainan edukatif, sebagai berikut:²⁰

1. Alat Permainan Tradisional.

Alat permainan edukatif tradisional adalah permainan yang menggunakan alat atau bahan-bahan sederhana, biasanya dibuat dari bahan alami atau bahan bekas, yang memiliki nilai pendidikan dan dapat membantu perkembangan anak secara holistik.

2. Alat Permainan Elektronik atau Modern.

Ada berbagai model alat permainan ini, seperti: video game, komputer, nintendo, maupun tamiya merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik. Anak-anak usia dini sudah banyak yang dapat mengoperasikannya hanya dengan memencet tombol-tombol game, maupun remot kontrol yang melengkapi alat permainan ini.

Biji Kelapa Sawit

²⁰ Tesya Cahyani Kusuma, Heni Listiana. “Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini”. Kencana: Jakarta, 2021, 14, 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Belanda pertama kali membawa kelapa sawit ke Indonesia pada tahun 1848. Empat batang bibit dibawa dari Mamitius dan Amsterdam dan ditanam di Indonesia. kebun nasional Bogor. Kelapa sawit mulai diproduksi secara komersial pada tahun 1911. Adrien Hallet dari Belgia adalah orang pertama yang mendirikan perkebunan kelapa sawit di Indonesia. K. Schadt menandai awal perkembangan perkebunan kelapa sawit di Indonesia dengan budidayanya.²¹

Hampir seluruh bagian pohon kelapa sawit dapat digunakan, salah satunya adalah cangkang pembungkusnya. Bahan cangkang (*palm kernel shell*) tersisa setelah isi buahnya diambil untuk menghasilkan minyak. Cangkang memiliki manfaat ekonomi. karena biomassa dapat digunakan sebagai pengganti batubara. Dengan skala kekerasan 26,9 yang diukur dengan metode Vickers, cangkang sawit dapat dikategorikan sebagai material berbasis kayu yang sangat keras. Ini sebanding dengan kekerasan logam emas murni. Selain kekerasan yang tinggi, cangkang mengandung bio-oil yang bersifat mengawetkan sehingga tidak dimakan oleh rayap.²²

C. Alat Permainan Edukatif (APE) *Gatheng*

Menurut Deka Fitri Nugroho Permainan *Gatheng* merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Yogyakarta, menggunakan lima buah batu kerikil (dikenal sebagai *watu* dalam bahasa Jawa) sebagai alatnya. Tempat terbaik untuk memainkan permainan ini adalah halaman atau teras rumah. Anak perempuan biasanya berkumpul dan berkelompok untuk memulai permainan. Dibandingkan dengan anak laki-laki di Yogya, anak perempuan lebih sering memainkan permainan *Gatheng*. Namun, kadang-kadang anak laki-laki juga ikut bermain.²³ Permainan *gatheng*, yang berasal dari Jawa, memiliki alat yang terbuat dari batu *gatheng*. Permainan ini mirip dengan permainan bekelan, tetapi alatnya berbeda. Alat untuk permainan *Gatheng* terbuat dari batu *gatheng* atau

²¹ Irawati Abdul, “*Merancang Kelapa Sawit Sebagai Komoditi Unggulan Nasional*” Literasi Nusantara Abadi Grup: Malang, 2023, 11.

²² Eddy Abdurrachman, “Grant Riset Sawit 2023”, Jakarta, 2023, 48.

²³ Wiwik Lestari, Nurdiana Siregar.” Potensi Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. *Jurnal: Pendidikan*, 2017, 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.

kerikil, sedangkan bekel terbuat dari tembaga, kuningan, dan nekel. Banyak anak sekarang menyebut permainan gatheng sama dengan bekelan. Namun permainan ini dapat dimainkan menggunakan bahan alam selain batu krikil yaitu biji-bijian seperti biji kelapa sawit, biji karet, biji salak dan lain sebagainya.

Adapun cara bermain permainan gatheng ini yaitu *pertama* para pemain harus melakukan suit atau hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain yang pertama. *Kedua*, jika sudah menentukan pemain pertama barulah permainan dimulai, pemain melemparkan lima batu yang ada ditangan kelantai, kemudian mengambil salah satu batu dan melambungkan keatas batu tersebut dan mengambil satu persatu batu tersebut sembari menangkap Kembali batu yang dilambungkan keatas. *Ketiga*, setelah selesai menangkap batu semua maka di hitung jumlah batu yang dapat di tangkap, permainan dilakukan terus menerus secara bergantian dan permainan berhenti sesuai kesepakatan bersama ingin bermain berapa ronde.

Permainan gatheng ini dapat bermanfaat sebagai pemberian stimulasi karena dalam permainannya, anak diminta untuk melakukan kegiatan menggenggam maupun melempar, memungut dan meletakkan batu krikil yang dapat menstimulasi motoriknya. Dapat menstimulasi kognitif anak yaitu saat anak menghitung dan menjumlahkan batu krikil yang berhasil didapatnya. Mengasah perkembangan sosialisasi dan kemandirian dalam mengikuti peraturan permainan. Anak dapat mengekspresikan emosionalnya Ketika anak memainkan permainan tersebut. Anak juga dapat meningkatkan pengetahuan bahwa bermain dapat memanfaatkan bahan alam yang ada pada sekitar.

D. Kognitif dan Motorik

Istilah kognitif berasal dari kata cognition atau knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Menurut Pudjiati dan Masykouri yang dikutip oleh Dek Ngurah Laba Laksana Kognitif juga dapat berarti kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk belajar hal-hal baru dan memahami apa yang terjadi di sekitarnya, kemampuan untuk menggunakan ingatannya dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sementara Maslihah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mengatakan bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami sifat, arti, atau keterangan sesuatu serta memahaminya dengan baik. Perkembangan kognitif sendiri mengacu pada kemampuan seorang anak untuk memahami apa yang mereka lihat.²⁴

Kognitif dapat didefinisikan dengan kecerdasan berpikir karena kognitif merupakan definisi yang luas dari berpikir dan mengamati yang menyebabkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memakainya. Dianggap sebagai kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan memperhitungkan suatu peristiwa atau insiden. Saat berbicara tentang proses kognitif, kita berbicara tentang taraf intelektual (kecerdasan), yang cocok untuk berbagai macam minat orang, terutama yang ditunjukkan melalui gagasan dan pembelajaran.²⁵

Menurut Piaget ada tahap-tahap perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut:²⁶

1. Tahap Sensor-motorik

Pada tahap sensor-motorik (0-2 tahun), bayi bergerak pada tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

2. Tahap Pra-operasional

Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

3. Tahap Operasional konkret

²⁴ Dek Ngurah Laba Laksana, dkk. "Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". PT Nasya Expanding Management: Jawa Tenagah, 2021, 8.

²⁵ Martini, Masganti Sitorus." Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini ". *Jurnal: Al Abyadh*, Vol. 6, No.1, 2023, 43.

²⁶ Dek Ngurah Laba Laksana, dkk. "Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". PT Nasya Expanding Management: Jawa Tenagah, 2021, 11-12.



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.

Pada tahap operasional konkrit (7-11 tahun), pada saat ini anak dapat berpikir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan berbagai benda ke dalam bentuk-bentuk benda.

4. Tahap Operasional Formal

Pada tahap operasional formal (11-dewasa), anak remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikirannya lebih idealistik.

Maka dari tahapan-tahapan diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak dalam tahap sensorimotor masih menggunakan panca inderanya; pada tahap pra-operasi, mereka dapat berpikir secara simbolis; pada tahap konkret, mereka mulai membuat kesimpulan dan mempertimbangkan pada dua aspek; dan pada tahap formal, ketika mereka berusia 11 tahun, mereka mulai berpikir secara abstrak.

Sedangkan "Motorik" berasal dari bahasa Inggris, yang berarti "kemampuan motorik", yang berarti kemampuan untuk bergerak. Sistem motorik adalah komponen yang sangat penting dari keberadaan manusia karena manusia dapat bergerak untuk mewujudkan atau mencapai harapan mereka. Kata "Motor" adalah terjemahan lain dari kata "motorik", yang merujuk pada permulaan gerakan.²⁷

Hurlock berpendapat bahwa motorik adalah suatu perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan oleh saraf, otot yang terkoordinasi dengan urat saraf sehingga perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan oleh saraf-saraf yang saling berkolaborasi. Pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan bagian otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan sebagainya.²⁸ Salah satu gerakan motorik halus adalah menulis yang mana menurut Henry Guntur Tarigan yang dikutip oleh Chairunnisa dan Ahmad Ari mengartikan

²⁷ Indri Ariani, dkk." Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini ". *Jurnal: Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 6, 2022, 9.

²⁸ Rohyana Fitirani. "Perkembangan Fisik Motorik." *Jurnal: Golden Age Hamzanwadi University*. Vol.3, No.1, 2018, 27.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

“Keterampilan menulis adalah meniru atau melukiskan lambang-lambang bilangan yang menggunakan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang.”²⁹

Zukifli menyatakan bahwa "motorik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan gerakan tubuh yang di dalamnya terdapat tiga unsur yang menentukannya, yaitu otot, saraf, dan otak." Syamsudin menyatakan bahwa dua hal membedakan motorik yaitu gerakan dan motorik. Kata "motorik" mengacu pada prinsip biologi atau mekanika yang mendasari gerakan, sedangkan gerak/movement yaitu kulminasi suatu proses dasar motorik. Wiliam dan Monsama mengatakan bahwa motorik adalah gerakan yang menggunakan otot kecil atau besar.³⁰

Berdasarkan pernyataan dari beberapa ahli di atas, perkembangan motorik dapat disimpulkan sebagai gerakan yang menggabungkan pengendalian fisik melalui gerakan yang terkoordinasi antara otot dan pusat saraf dan kematangan dalam gerakan. Dengan demikian, agar pertumbuhan anak usia dini terjadi secara alami, perkembangan mereka harus diikuti pertumbuhannya. Perkembangan motorik anak usia dini beragam karena perkembangan setiap anak berbeda. Keterampilan motorik berkembang lebih lambat pada beberapa anak dan ada juga lebih cepat dari pada yang lain.

Tiga kategori keterampilan motorik yang ada pada anak, yaitu:³¹

1. Kemampuan lokomotor, meliputi tersandung, meluncur, dan berlari.
2. Keterampilan non motorik, meliputi menarik, mengangkat, mendorong, melengkungkan dan mengayun.
3. Kemampuan menangkap, melempar, dan memproyeksikan dengan menerima/menangkap benda.

Perkembangan motorik kasar dan halus adalah bagian dari perkembangan motorik. Berlari, berjalan, dan melompat adalah contoh gerakan yang

²⁹ Chairunnisa dan Ahmad Ari Masyhuri, “Peningkatan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Meniru Tulisan”. *Jurnal: Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol.3, No.1, 2019, 74.

³⁰ Khadijah, Nurul Amelia.” *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* “. Kencana: Jakarta, 2020, 10.

³¹ indri Ariani, dkk.” *Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini* “. *Jurnal: Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 2022, 50.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

menggunakan otot besar dan membutuhkan banyak energi, tetapi gerakan motorik halus seperti melipat, memotong, dan meronce menggunakan otot kecil dan memerlukan koordinasi antara tangan dan mata.

Adapun indikator STPPA menurut KEPUTUSAN DIREKTUR JENDRAL PENDIDIKAN ISLAM NOMOR 3331 TAHUN 2021 yaitu:

Aspek perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun

1. Terampil mmenggerakkan ruas-ruas jari tangan sambil melafalkan dzikir.
2. Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)
3. Membentuk bermacam-macam gambar sesuai gagasannya menggunakan berbagai media
4. Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan untuk bermain
5. Terampil melakukan kegiatan menggunakan kedua tangan secara bersamaan (menggunting, memotong, menganyam dan sebagainya) sesuai pola
6. Terampil memakai dan melepas pakaian lengkap dengan benar sesuai sunnah Rasulullah SAW

Aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun**a. Belajar dan pemecahan masalah dalam mengenal ciptaan Allah SWT**

1. Mengetahui benda-benda sebagai ciptaan Allah SWT yang ada dilangit dan bumi
2. Mengetahui benda ciptaan Allah berdasarkan fungsi dan ciri
3. Mengetahui waktu ibadah
4. Menemukan solusi alternatif terhadap suatu permasalahan sederhana
5. Memahami jumlah benda berdasarkan konsep banyak dan sedikit
6. Menerapkan pengetahuan tentang alam untuk mempelajari hal baru
7. Memcahkan maslah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (sebagai peserta didik, anak dan teman) dengan cara yang fleksibel dan diterima oleh lingkungan sosial
8. Mengkreasikan suatu benda menjadi bentuk lain melalui aktivitas yang bersifat eksploratif dan 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.

b. Berfikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT dan hasil karya manusia

1. Mengklasifikasikan benda dengan berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, tekstur, berat dan ciri-ciri.
2. Menyimpulkan perbandingan dengan angka, ukuran, bentuk, tekstur, berat dan lain-lain menggunakan alat dan perhitungan
3. Mengenal warna skunder (campuran dua atau lebih primer) melalui kegiatan yang eksploratif
4. Mengklasifikasikan benda ciptaan Allah dan karya manusia dalam kelompok yang sama, sejenis dan berpasangan dengan variasi
5. Mengurutkan benda-benda ciptaan Allah dan karya manusia berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna
6. Mengenal pola dengan dua atau empat seriasi (pola ABCD-ABCD)
7. Membedakan macam-macam benda ciptaan Allah dan karya manusia bentuk geometri tiga dimensi (tabung, kubus dan sejenisnya)
8. Mengklasifikasikan makhluk dan benda ciptaan Allah SWT yang ada lingkungan sekitar berdasarkan ciri-cirinya
9. Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain dan lingkungan
10. Membandingkan konsep besar-kecil, banyak-sedikit, Panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah, antara benda yang satu dengan benda yang lainnya dengan satuan tidak baku

c. Pengenalan lingkungan sosial, alam dan teknologi sebagai perwujudan hablumminallah

1. Memanfaatkan lingkungan sosial dan alam sekitar untuk kehidupan sehari-hari (air sumber kehidupan, air harus dihemat, sawah menghasilkan sumber makanan dan sebagainya)
2. Menunjukkan perilaku saling membutuhkan antara dirinya, orang lain dan lingkungan
3. Mengetahui perlengkapan/alat/atribut yang berhubungan dengan jenis pekerjaan dan tugas yang dilakukan oleh orang-orang sekitar
4. Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan sehari-hari

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Menjaga lingkungan sekitarnya
6. Mengetahui hubungan antara gejala alam/sosial dan dampaknya
7. Melakukan pecorbaan sederhana untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa alam menggunakan alat dan perlengkapan sederhana
8. Menggunakan pengetahuannya dalam memanfaatkan teknologi sesuai fungsi secara aman dan bertanggungjawab

d. Berfikir simbolik untuk membaca keberadaan Allah SWT

1. Mengetahui huruf vocal, konsonan dan huruf hijaiyah dan nama benda ciptaan Allah
2. Mengaitkan lambing huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media
3. Menghubungkan lambing/symbol tertentu (symbol lalu lintas, tempat umum, tempat ibadah berbagai agama dan lambing negara Indonesia)
4. Menganalisis hubungan denah dan posisi suatu benda secara sederhana
5. Menggunakan dan mempresentasikan berbagai macam benda dan Gerakan tubuh dalam bentuk gambar atau tulisan
6. Memahami konsep dan lambing bilangan 1-20
7. Mengkreasikan berbagai benda menjadi mainan simbolik

Adapun indikator STPPA menurut PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2022 yaitu:

Aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yang terdiri atas:

1. Mengetahui dan percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengenal ajaran pokok agama, dan menunjukkan sikap menyayangi dirinya, sesama manusia serta alam sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa melalui partisipasi aktif dalam merawat diri dan lingkungannya;
2. Mengetahui identitas diri, mengetahui kebiasaan di keluarga, sekolah, dan masyarakat, mengetahui dirinya merupakan bagian dari warga Indonesia, serta mengetahui keberadaan negara lain di dunia;

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Mengenali emosi, mampu mengendalikan keinginannya sebagai sikap menghargai keinginan orang lain, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya;
4. Mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku, serta memiliki rasa senang terhadap belajar, menghargai usahanya sendiri untuk menjadi lebih baik, dan memiliki keinginan untuk berusaha kembali ketika belum berhasil;
5. Memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan/atau karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya;
6. Mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam;
7. Mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, memahami instruksi sederhana, mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama; dan
8. Memiliki kesadaran bilangan, mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku, menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek, serta memiliki kesadaran ruang dan waktu.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk melakukan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul peneliti:

1. Yusnaili Budianti, Enny Nazrah Pulungan dan Indah Nuraini, 2021 yang berjudul “Pengaruh Permainan Congklak dan Gatheng Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di RA Khairu Ummah” Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi terstruktur. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis menggunakan rumus uji-t, 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.

uji prasyarat analisis menggunakan rumus uji normalitas liliefors dan uji homogenitas fisher. Penelitian ini membuktikan bahwa: (1) ada pengaruh permainan congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah; (2) ada pengaruh permainan gatheng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah; dan (3) terdapat perbedaan pengaruh antara permainan congklak dengan permainan gatheng terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di RA Khairu Ummah.³²

2. Siti Aisyah, Sri Tatminingsih, dkk, 2024 yang berjudul “*Stimulating Strategy Higher Order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games*”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara langsung dan tatap muka. Sebanyak 20 orang guru turut serta dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dapat distimulasi sejak usia dini dengan beberapa syarat, antara lain mengembangkan kegiatan bermain dan belajar yang terkelola dengan baik, menyenangkan, dan memperhatikan minat anak usia dini. Permainan yang efektif merangsang HOTS seperti *Dolanan Gatheng*, *Bekel Bola*, *Tuk Tuk Geni*, Permainan *Gotah*, *Gundu*, dan *Congklak*.³³
3. Yuyun Rahayu, Ima Sukmawati, dkk, 2023 yang berjudul “*The Relationship Of Playing Ball Bekel Method On Improving Cognitive Development In Early Childhood*” metode penelitian yang digunakan adalah metode analitik dengan pendekatan *cross sectional* Hasil: hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode bermain bola bekel terhadap peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Dewi Sartika 3 karena nilai $p < (0,02 < 0,05)$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada hubungan

³² Yusnaili Budianti, dkk. “Pengaruh Permainan Congklak dan Gatheng Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di RA Khairu Ummah”. *Jurnal: Raudhah*, Vol. 9, No. 1, 2021, 93.

³³ Siti Aisyah, Sri Tatminingsih, Dkk. “Stimulating Strategy Higher Order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games”. *Jurnal: Pendidikan Usia Dini*, Vol. 18, No. 1, 2024, 64



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

metode bermain bola bekel terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini.³⁴ Permainan bola bekel ini hampir sama dengan permainan gatheng hanya saja alat yang digunakan saat bermain berbeda.

F. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap kemampuan teoritis. Hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian Alat Permainan Edukatif *Gatheng* disebut variable X atau variable yang mempengaruhi (independent variable), sedangkan kognitif dan motorik halus adalah variable Y atau variable yang dipengaruhi (dependen variable).

1. Variable independen (bebas) merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat) dalam penelitian ini yang menjadi variable independen adalah alat permainan edukatif *Gatheng*. Adapun indikator langkah- Langkah pelaksanaan permainan APE *Gatheng* (variable X):
 - a. Guru merancang RPPH sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas
 - b. Guru menyiapkan alat permainan edukatif *gatheng* didepan kelas.
 - c. Guru mengkondisikan kelas seperti meminta anak untuk duduk mengantri bergiliran untuk mengambil *gatheng*
 - d. Guru membagi perkelompok minimal 2 anak
 - e. Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema di RPPH
 - f. Guru mencontohkan bagaimana cara bermain *gatheng* dan menjelaskan aturan-aturan saat bermain *gatheng*
 - g. Guru meminta anak untuk suit untuk menentukan yang pertama bermain
 - h. Guru meminta anak untuk menghitung jumlah *gatheng* yang didapat
 - i. Guru meminta anak untuk menulis dan menjumlahkan *gatheng* yang didapat setiap rondonya

³⁴ Yuyun Rahayu, Ima Sukmawati, dkk. "The Relationship of Playing Ball Bekel Method on Improving Cognitive Development in Early Childhood". *Journal Nursing Care*, 2023, 111.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- j. Guru meminta membereskan alat permainan edukatif *gatheng* setelah anak selesai bermain
2. Variable dependen (terikat) merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variable dependen (terikat) adalah perkembangan kognitif dan motorik halus. Indikator perkembangan kognitif dan motorik halus anak (Variabel Y):

Kognitif:

- a. Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit
- b. Memahami konsep dan lambing bilangan 1-20
- c. Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan
- d. Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda
- e. Menerapkan aturan yang berlaku dilingkungan dalam kegiatannya sehari-hari

Motorik Halus

- a. Terampil menggunakan berbagai macam benda di lingkungan anak untuk bermain
- b. Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)
- c. Anak dapat meniru bentuk angka yang dicontohkan
- d. Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri
- e. Anak dapat melakukan gerakan antisipasif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya).

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan gabungan dari kata "hipo" yang artinya dibawah, dan "tesis" yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu



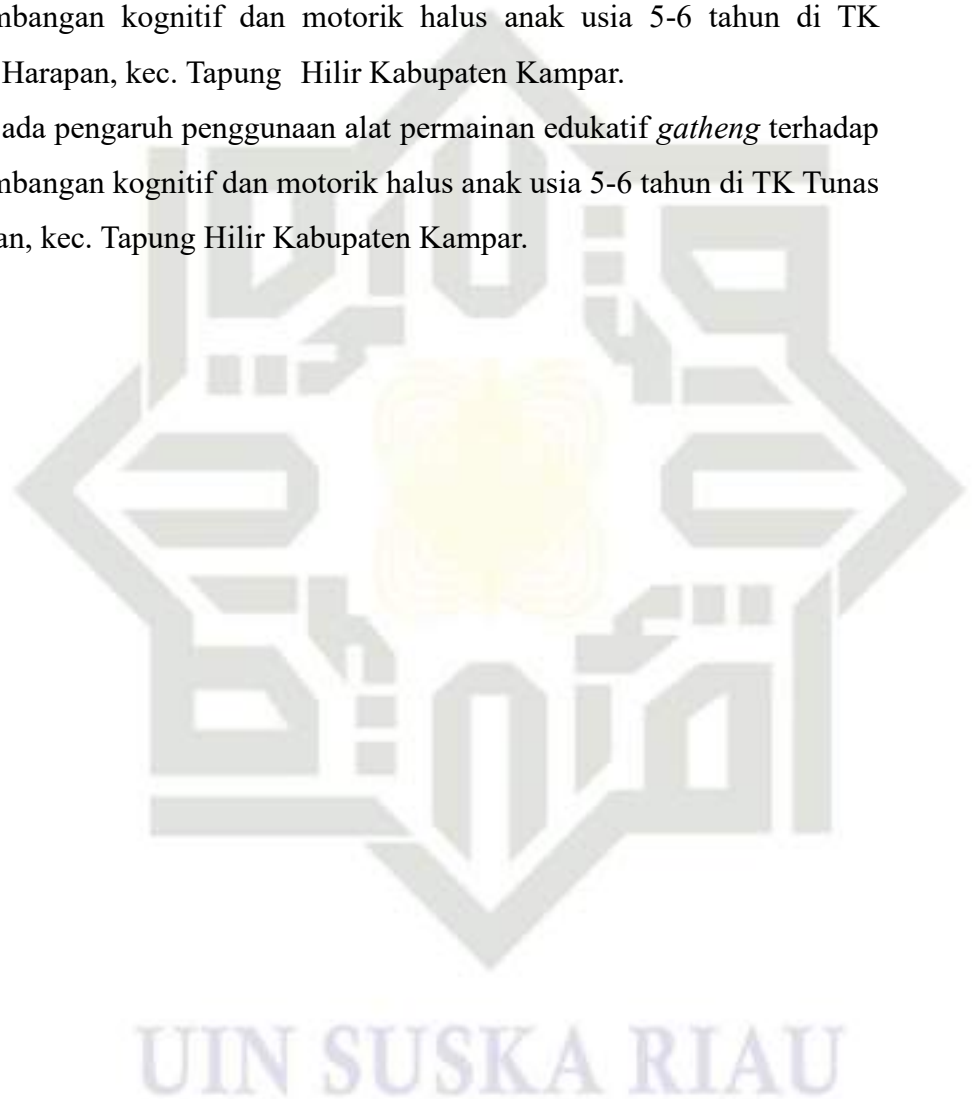
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti.³⁵ Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan dan diuji. Hipotesis yang akan diuji di mana hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a), Perumusan hipotesis adalah:

H_a : Ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *gatheng* terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan, kec. Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *gatheng* terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan, kec. Tapung Hilir Kabupaten Kampar.



³⁵ Dodiet Aditya Setyawan. "Hipotesis dan Variabel Penelitian". Tahta Media: Jawa Tengah, 2021, 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.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode ilmiah adalah metode pencarian kebenaran yang menggabungkan berpikir induktif dan deduktif, bukan hanya alasan induktif atau deduktif. Metode berpikir deduktif banyak digunakan dalam proses teoretik. Dalam proses ini, konsep umum dikaji dan kemudian dihubungkan dengan konsep khusus yang berkaitan dengan masalah yang sedang diselidiki. Hasil dari pengkajian ini menghasilkan deduksi dari konsep umum ke konsep khusus, yang kemudian dirumuskan menjadi hipotesis penelitian, yang merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan masalah yang sedang diselidiki. Data empirik berasal dari proses empirik yang dihasilkan dari kegiatan pengumpulan data lapangan.³⁶

Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan beberapa hasil dengan menggunakan teknik kuantifikasi atau pengukuran lainnya Pendekatan kuantitatif lebih berfokus pada variabel, yaitu gejala atau fenomena yang memiliki ciri-ciri tertentu dalam kehidupan manusia. Pendekatan kuantitatif menganalisis hubungan antara variabel dengan menggunakan teori objektif.³⁷ Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam penelitiannya terdapat pretest dan post-test yang dilakukan untuk mengetahui dan membandingkan perkembangan kognitif dan motoric halus sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sehingga hasil dari perlakuan dapat diketahui dengan akurat. Adapun rancangan desain penelitian sebagai berikut:

Tabel III.1

Desain One Group Pretest-Posttest

<i>Pre-Test</i>	Variabel Terikat	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

³⁶ Djali. “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*”. Bumi Aksara: Jakarta, 2020, 1-2.

³⁷ Fira Husaina, dkk. “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kulitatif*”. Anak Hebat Indonesia: Yogyakarta, 2020, 6-7.

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.

Keterangan:

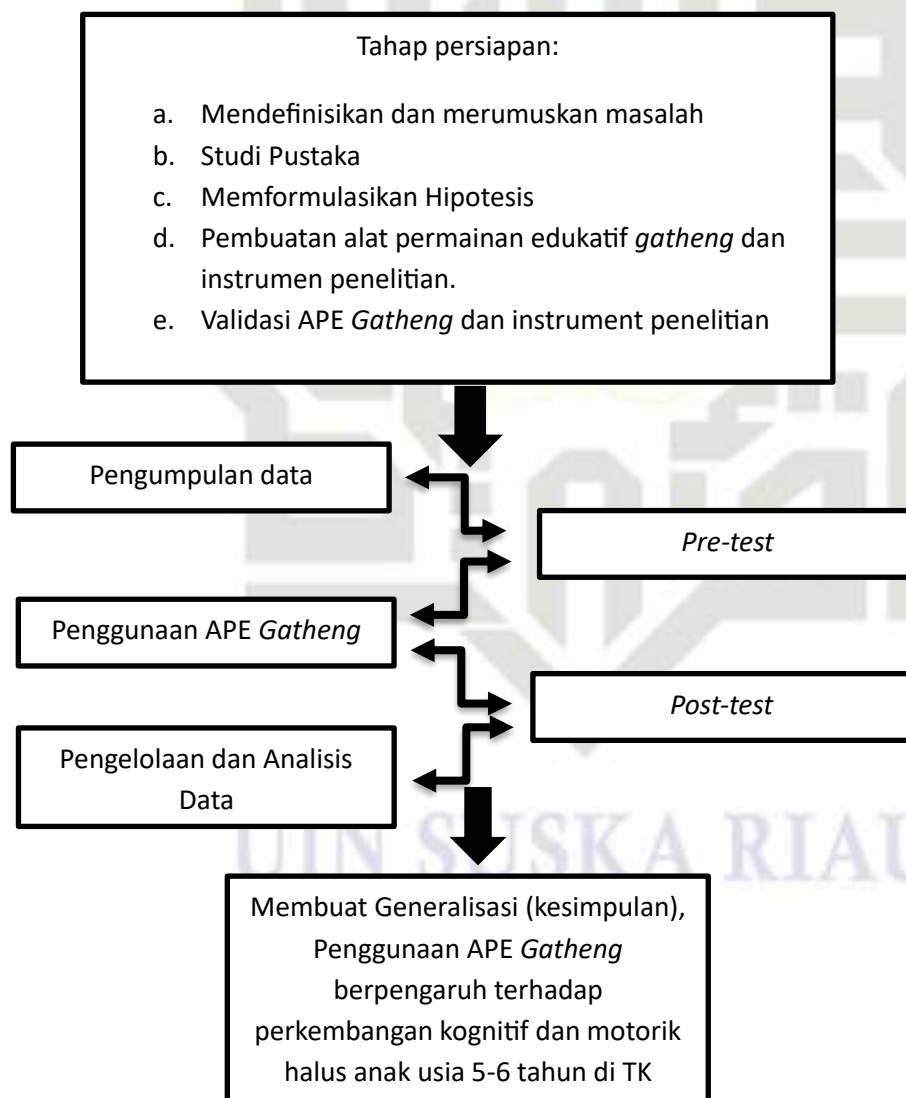
O₁ = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = *treatment* yang diberikan (Variabel independen)

O₂ = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Metode penelitian eksperimen dipilih oleh peneliti karena dalam penelitian peneliti akan mengukur pengaruh dari permainan *gatheng* terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak.

Adapun bagan alur prosedur penelitian yang akan dilakukan sebagaimana menurut Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, dkk yaitu:³⁸



³⁸ Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, dkk. "Metodologi Penelitian Kuantitatif". Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021, 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.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian yaitu di TK Tunas Harapan, Desa Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar. Waktu pelaksanaan obsevasi awal yaitu pada bulan Januari 2025, sedangkan waktu pengumpula data penelitian yaitu dari bulan Mei - Juni 2025.

C. Subyek dan Objek Penelitian

Yang menjadi subyek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan, Desa, Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir, Kabupaten Kampar. Objek penelitian ini yaitu pengaruh alat permainan edukatif *gatheng* untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun dapat membantu menstimulasi perkembangannya dengan baik.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiriatas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁹ Dengan itu yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak didik TK Tunas Harapan, Desa Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir, kabupaten Kampar yang berjumlah 29 anak didik.

Tabel III.2

Data populasi anak kelompok A dan B TK Tunas Harapan, Desa Tandan Sari, Kecamatan Tapung Hilir, Kabupaten Kampar.

Kelompok	Jumlah Peserta Didik
TK A	14
TK B	15
Jumlah	29

³⁹ Herlin, Dkk. “*Metodologi Penelitian*”. Intelektual Manifes Media: Bandung, 2023, 15-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Adapun teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik purposive sampling, dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Tunas Harapan yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari responden atau sumber lainnya dalam suatu penelitian atau studi. Pilihan instrumen pengumpulan data sangat tergantung pada jenis penelitian, tujuan penelitian, dan jenis data yang ingin dikumpulkan. Termasuk wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi yang semuanya merupakan bagian dari metode pengumpulan data.⁴⁰ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berupa lembar observasi, dokumentasi dan instrument.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitas dan reliabilitasnya. Walaupun telah menggunakan instrumen yang valid dan reliabel tetapi jika dalam proses penelitian tidak diperhatikan bisa jadi data yang terkumpul hanya ongkongan sampah. Peneliti yang memiliki jawaban responden sesuai keinginannya akan semakin tidak reliabel.⁴¹ Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat dilakukan peneliti untuk pengambilan data di lapangan agar sesuai dengan masalah yang diteliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

⁴⁰ Herlin, Dkk. “*Metodologi Penelitian*”. Intelektual Manifes Media: Bandung, 2023, 17.

⁴¹ Sandu Siyoto, M. Ali Sodik. “*Dasar Metodologi Penelitian*”. Literasi Media Publishing: Yogyakarta, 2015, 75.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Observasi merupakan strategi pengumpulan informasi melalui koordinat persepsi. Latihan persepsi atau mengkoordinasikan persepsi dilakukan untuk mendapatkan informasi secara khusus melihat kondisi alam pertanyaan penyelidikan, sehingga diperoleh gambaran yang jelas dan asli mengenai kondisi pertanyaan penyelidikan.

Observasi ini akan dilakukan di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar untuk mengetahui kondisi awal proses belajar mengajar, media pembelajaran atau alat permainan yang digunakan dan kegiatan apa saja yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan informasi dari laporan-laporan yang kita ambil selama penyelidikan tentang apa yang kita lakukan. Laporan berada dalam bingkai rekaman peristiwa-peristiwa yang lebih dekat dengan pembahasan mengenai persoalan-persoalan individual, dan memerlukan penerjemahan yang sangat berkaitan erat dengan setting rekaman peristiwa tersebut. Metode dokumentasi dapat berupa suatu cara untuk menggali informasi berkenaan dengan beberapa cara berburu informasi berkenaan dengan beberapa hal atau berkaitan dengan faktor-faktor yang didalamnya terdapat catatan, transkrip, informasi perbaikan dan hal-hal lain yang diperhatikan oleh analis dalam dokumentasi ini.

Pada dokumentasi ini peneliti melakukan pengumpulan data yaitu dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

2.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari data menyusun secara ematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh peneliti sendiri maupun orang lain. Berdasarkan hipotesis teknik uji yang dilakukan yaitu uji t karena datanya berdistribusi normal dan homogen.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Oleh karena itu, suatu instrument yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan karena instrumen yang menghasilkan data yang tidak sesuai dengan tujuan pengukuran akan menghasilkan validitas yang rendah. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *Person Product Moment*, rumus tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien antara variable X dan Y
 N = banyaknya subjek (peserta tes)
 $\sum X$ = jumlah skor *item* X (jawaban peserta tes)
 $\sum Y$ = jumlah skor total dari variabel untuk peserta tes ke-n

Apabila r hitung $> r$ tabel dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila r hitung $< r$ tabel maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsentrasi kuesioner yang merupakan indikator dari variable atau konstruk. Dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun pengambilan keputusan untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini yaitu menggunakan metode nilai *Cronbach's Alpha*. Dengan ketentuan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka reliabel
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka tidak reliabel

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov*, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

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

4. Uji Korelasi

Uji korelasi bertujuan untuk menentukan hubungan atau asosiasi antara dua atau lebih variabel. Tujuan utama dari uji korelasi adalah untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara variabel – variabel tersebut. Dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-t:

$$\tau = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari selisih *pre-test* dan *post-test*

Xd = Deviasi masing-masing nilai selisih *pre-test* dan *post-test*

\sum^2 = Kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya

N = Jumlah sampel (sampel penelitian).

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *r-test* untuk melihat perbedaan *pretest* eksperimen dan *posttest* eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh alat permainan gatheng terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak metode yang digunakan yaitu Uji *Paired Sampel T Test* menunjukkan apakah sampel berpasangan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

mengalami perubahan yang bermakna. Hasil Uji *Paired Sampel T Test* di tentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

- a. Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variable akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable.
- b. Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variable akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis statistik deskriptif data perbandingan *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kognitif dan motorik halus anak pada kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif gatheng. Pada *pre-test* skor rata-rata anak 47% untuk kognitif dan 47,66% pada motorik halus tergolong dalam kriteria Mulai Berkembang. Setelah perlakuan skor rata-rata anak menjadi 87%, untuk kognitif dan 86,66 pada motorik halus dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.

Adapun temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Anak mampu memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit pada suatu benda serta dapat menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak; 2) anak mampu menggunakan pensil dengan benar; 3) Anak mampu mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain dalam konteks menang kalah; 4) Anak dapat meniru bentuk angka yang dicontohkan; 5) Anak mampu mengklasifikasikan warna; 6) Anak dapat melakukan gerakan antisipatif melempar dan menangkap; 7) Anak memahami konsep dan lambang bilangan 1-20; 8) Anak mampu melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri.

Hal ini juga dapat dilihat dari analisis *statistik inferensial* yang dimana pada *uji-t* pengambilan keputusan pertama menggunakan nilai signifikansi hasil *uji-t* menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menyimpulkan adanya pengaruh pengaruh alat permainan edukatif gatheng terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

Sedangkan pengambilan keputusan menggunakan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Jika dilihat dari t_{hitung} diatas, diperoleh t_{hitung} sebesar 6.875 untuk kognitif dan 4.978 untuk motorik halus. Berdasarkan pengambilan keputusan menggunakan



nilai t_{hitung} dan t_{tabel} apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. t_{tabel} pada penelitian ini adalah 2,160, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan artian terdapat pengaruh alat permainan edukatif gatheng terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan.

B. Saran

1. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu tentang perkembangan kognitif dan motorik halus bagi anak usia dini melalui alat permainan edukatif gatheng.

2. Bagi Guru, guru harus kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran sebagai cara untuk melakukan pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan.

3. Bagi Sekolah, sekolah dapat menggunakan kegiatan pembelajaran melalui alat permainan edukatif gatheng untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus Anak Usia 5-6 Tahun.

4. Bagi peneliti selanjutnya, apabila akan melakukan penelitian yang berkenaan dengan pengaruh alat permainan edukatif gatheng terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus Anak Usia 5-6 Tahun diharapkan untuk memperluas dan mengembangkan penelitiannya baik dari segi waktu, tempat dan juga data atau sampel penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PUSTAK

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, dkk. “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*”. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021, 5-6.
- Aditya Setyawan, Dodiet. “*Hipotesis dan Variabel Penelitian*”. Tahta Media: Jawa Tengah, 2021.
- Agustia, Erine. “Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal: Egileaner*, Vol. 1 No 1, 2023.
- Aisyah, Siti, Sri Tatminingsih, Dkk. “Stimulating Strategy Higher Order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games”. *Jurnal: Pendidikan Usia Dini*, Vol. 18, No, 1, 2024.
- Ariani, Indri, dkk.” Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini “. *Jurnal: Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 6, 2022.
- Ariani, N., & Noorratri, E. D. “Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun Di Posyandu Pilangsari Sragen”. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 2022
- Ariesta. Riany. “*Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*”, Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2017.
- Ayu, Fitri, Fatmawati. “*Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*” Carmedia Communication: Jawa Timur, 2020.
- Budianti, Yusnaili, dkk. “Pengaruh Permainan Congklak dan Gatheng Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di RA Khairu Ummah”. *Jurnal: Raudhah*, Vol. 9, No. 1, 2021
- Cahyani Kusuma, Tesya, Heni Listiana. “*Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*”. Kencana: Jakarta, 2021.
- Chairunnisa dan Ahmad Ari Masyhuri, “Peningkatan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Meniru Tulisan”. *Jurnal: Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol.3, No.1, 2019.
- Djali. “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*”. Bumi Aksara: Jakarta, 2020.
- Fitriani, Rohyana. “Perkembangan Fisik Motorik.” *Jurnal: Golden Age Hamzanwadi University*. Vol.3, No.1, 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

- Hapsari, Riska. “Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna”. *Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.3, No.1, 2020.
- Herlin, Dkk. “*Metodologi Penelitian*”. Intelektual Manifes Media: Bandung, 2023
- Husaina, Fira, dkk. “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kulitatif*”. Anak Hebat Indonesia: Yogyakarta, 2020
- Istiqomah, Novia, Maemonah.” Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean Piaget”. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: *Jurnal ilmiah Pendidikan*, 2021.
- Karim, Muhammad Busyro, Siti Herlinah Wifroh. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2018.
- Kepdirjen PI nomor 3331 Tahun 2021.
- Khadijah, Nuru Amelia.” *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* “. Kencana: Jakarta, 2020.
- Khadijah and Lasma Roha Sitompul, “Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam,” *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 4, no. 2, 2020.
- Khotimah, Khusnul, Agustini, “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2, No.1, 2023.
- Lestari, Wiwik, Nurdiana Siregar.” Potensi Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. *Jurnal: Pendidikan*, 2017
- Marsheilla, Rachmi, Aguss,” Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal.” *Jurnal: Sport Science & Education*, Vol. 2, No.1, 2021.
- Martini, Masganti Sitorus.” Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini “. *Jurnal: Al Abyadh*, Vol. 6, No.1, 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- M. Syachrofi, "Signifikansi Hadis-Hadis Memanah Dalam Tinjauan Teori Ma'na-Cum-Magza" *Jurnal: Living Hadis*, Vol. 3 No. 2, 2018.
- Ngurah Laba Laksana, Dek dkk." *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*". PT Nasya Expanding Management: Jawa Tengah, 2021
- Noordin, Nadiyah, dkk. "Perlaksanaan Kaedah Bermain Bagi Memperkembangkan Sasio Emosi Dalam Kalangan Pelajar Pra Sekolah", *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol.5 No.2. 2023.
- Novitasari, Yesi. "Analisis Permasalahan (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)", *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 01, 2018.
- Nurani Sujiono, Yuliani. "*Hakikat Pengembangan Kognitif*". Modul: PAUD4101 EDISI 2. 2017.
- Nurfaizah, Siti, dkk. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angkat Melalui Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) Pada Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal: Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, Vol.6, No.1, 2025
- Nuryati. "*Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*", Banten: Runzune Sapta Konsultan, 2022.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. "Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan Pensil". *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2019.
- Qadafi, Muammar. "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*". Sanabil Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram, 2021.
- Rahman, Yeni, Al Ningsih, "Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal: JPP PAUD FKIP Untirta*, Vol. 8, No. 1 Mei 2021.
- Rahmawati, Pipit. "Pengembangan keterampilan motoric halus pada anak usia dini". *Jurnal: Ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif)*, 2020.
- Sisca, Nurfadilah Nurul Fadila, Wulan Adiarti, " *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*". Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021.
- Siyoto, Sandu, M. Ali Sodik. "*Dasar Metodologi Penelitian*". Literasi Media Publishing: Yogyakarta, 2015.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Susilawati, Elly, Yanti, dkk. "Pemberdayaan Kader Dalam Deteksi Gangguan Pertumbuhan Dan Penyimpangan Perkembangan Bayi Balita Menggunakan Aplikasi Primaku Dan KKA Online". *ABDIKES Jurnal Pengabdian Kesehatan*, Vol. 1, No. 2, 2023,

Tarjo. "Metode Penelitian Admonitrasi ". Syiah Kuala University Press: Aceh, 2021.

Wahyuni, Mareta Euis Kurniati, dkk. "Panduan pemilihan, pembuatan, dan pemanfaatan APE secara mandiri". Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021.

Yasbiati, Gandana, Gilar. "Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar". Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2018.

Yunita, Desra, Amir Luthfi & Erlinawati. "Hubungan Pemberian Stimulasi Dini Dengan Perkembangan Motorik Pada Balita Di Desa Tanjung Berulak Wilayah Kerja Puskesmas Kampar". *Jurnal Kesehatan Tambusai*, Vol.1, No.2, 2020.

<https://www.antaranews.com/berita/3811854/dokter-sistem-motorik-halus-balita-menurun-26-persen-karena-diare>



LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 1. Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Guru

NO	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru merancang RPPH sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas				
2	Guru menyiapkan alat permainan edukatif gatheng didepan kelas.				
3	Guru mengkondisikan kelas seperti meminta anak untuk duduk mengantri bergiliran untuk mengambil gatheng				
4	Guru membagi perkelompok minimal 2 anak				
5	Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema di RPPH				
6	Guru mencontohkan bagaimana cara bermain gatheng dan menjelaskan aturan-aturan saat bermain gatheng				
7	Guru meminta anak untuk suit untuk menentukan yang pertama bermain				
8	Guru meminta anak untuk menghitung jumlah gatheng yang didapat				
9	Guru meminta anak untuk menulis dan menjumlahkan gatheng yang didapat setiap rondonya				
10	Guru meminta membereskan alat permainan edukatif gatheng setelah anak selesai bermain				
Jumlah					
Persentase					
Kriteria					

Kategori:

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

Skor 1: Dilakukan dengan tidak baik (< 40 %)

Skor 2: Dilakukan dengan kurang baik (41%-55)

Skor 3: Dilakukan dengan cukup baik (56%-75%)

Skor 4: Dilakukan dengan amat baik (76%-100%)

Lampiran 2. Lembar Observasi Penelitian Anak

Lembar Instrumen Varabel Y

(Pretest)

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

NAMA : TANGGAL :
USIA : GURU :

No	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan				
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng				
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondonya				
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya				
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.				
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.				
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya				
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng				
		b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar,.....2025

Observer

()



UIN SUSKA RIAU

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK

NAMA :

TANGGAL :

USIA :

GURU :

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.				
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.				
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan				
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantin kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri				
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipasif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.				

Keterangan: Memberikan pertanda √ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar.....2025

Observer

()

Lembar Instrumen Varabel Y (Posttest)

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

NAMA : _____ TANGGAL : _____
USIA : _____ GURU : _____

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	c. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan				
		d. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng				
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	c. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya				
		d. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya				
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	c. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.				
		d. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.				
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	c. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya				
		d. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari	c. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng				
		d. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Keterangan: Memberikan pertanda \checkmark pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar,.....2025

Observer

()

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK

NAMA :

TANGGAL :

USIA :

GURU :

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.				
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.				
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan				
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantin kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri				
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.				

Keterangan: Memberikan pertanda \checkmark pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar.....2025

Observer

()



Lampiran ke 3 RPPH

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI**

Hari/Tanggal : Senin 19 Mei 2025
 Pembelajaran : Hari ke 1
 Kelompok/Usia : B
 Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Bagian-bagian pohon sawit
 Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menghitung dan membedakan tinggi pendek pohon sawit pada LKA
 - b. Anak menyusun huruf menjadi kata "sawit, pohon, biji, tanaman"
 - c. Anak Mewarnai gambar pohon sawit
 - d. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

Mengetahui
Guru Kelas

Jhi
MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan

2
RASTUTI, 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 PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI**

Hari/Tanggal : Rabu 21 Mei 2025
 Pembelajaran : Hari ke 2
 Kelompok/Usia : B
 Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Akar dan Pelepah sawit
 Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menghitung gambar buah sawit pada LKA
 - b. Anak menulis huruf menjadi kata "akar" dan "pelepah"
 - c. Anak Menggambar pohon sawit
 - d. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

Mengetahui
Guru Kelas

Marni
MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan

Rastuti
RASTUTI, 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 PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI**

Hari/Tanggal : Jumat 23 Mei 2025
 Pembelajaran : Hari ke 3
 Kelompok/Usia : B
 Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Daun Pelepah sawit
 Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menghitung dan mewarnai helai daun pada gambar pelepah sawit
 - b. Anak menyusun huruf menjadi kata "sawit, pohon, biji, tanaman" menggunakan kartu huruf
 - c. Anak Membuat sapu dari lidi daun kelapa sawit
 - d. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit


C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

Mengetahui
Guru Kelas


MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan


RASTUTI, S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI

Hari/Tanggal : Senin 26 Mei 2025
Pembelajaran : Hari ke 4
Kelompok/Usia : B
Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Bunga Kelapa sawit
Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menghitung dan membedakan banyak-sedikit gambar bunga sawit pada LKA
 - b. Anak Membuat kolase pada gambar bangun datar menggunakan bunga sawit
 - c. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

4. Mengembalikan alat main ke tempat semula
5. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
6. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

5. Bernyanyi lagu sayonara
6. Berdoa
7. Menginformasikan kegiatan untuk besok
8. Salam

Mengetahui
Guru Kelas


MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan


RASTUTI, 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI**

Hari/Tanggal : Rabu 28 Mei 2025
 Pembelajaran : Hari ke 5
 Kelompok/Usia : B
 Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Buah Kelapa sawit
 Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menghitung dan membedakan besar kecil buah sawit pada LKA
 - b. Anak menebalkan huruf menjadi kata "sawit, pohon, biji, tanaman"
 - c. Anak Mewarnai gambar buah sawit
 - d. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

**Mengetahui
Guru Kelas**

Jeli
MARNI

**Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan**

Rastuti
RASTUTI, 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 PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI**

Hari/Tanggal : Senin 2 Juni 2025
 Pembelajaran : Hari ke 6
 Kelompok/Usia : B
 Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Biji sawit
 Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menggambar biji kelapa swit sesuai jumlah angka pada LKA
 - b. Anak menyusun huruf menjadi kata "sawit" menggunakan biji kelapa sawit
 - c. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

Mengetahui
Guru Kelas


MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan


RASTUTI, S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI

Hari/Tanggal : Rabu 4 Juni 2025
Pembelajaran : Hari ke 7
Kelompok/Usia : B
Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Bagian-bagian pohon sawit
Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak anak menggunting gambar pohon sawit dan menempelkan nya sesuai jumlah
 - b. Anak menyusun huruf menjadi kata "sawit" menggunakan cangkang biji sawit menjadi kolase
 - c. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

Mengetahui
Guru Kelas


MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan


RASTUTI, 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK TUNAS HARAPAN TANDAN SARI**

Hari/Tanggal : Selasa 10 Juni 2025
 Pembelajaran : Hari ke 8
 Kelompok/Usia : B
 Tema/Sub Tema : Tanaman/Pohon Sawit/Bagian-bagian pohon sawit
 Alat dan Media : Gambar pohon sawit, LKA, ATK kelas, Biji kelapa sawit

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa sebelum kegiatan, salam dan absensi
2. Bercerita mengenai pohon sawit
3. Menjelaskan ukuran, bentuk, perkembangbiakan sawit

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak untuk mengamati bentuk, ukuran, bagian sawit
2. Guru mendorong anak untuk menanya tentang ukuran, warna sawit
3. Guru dan anak mengumpulkan informasi dengan menggunakan pohon sawit
4. Anak mengomunikasikan melalui kegiatan main:
 - a. Anak menghitung dan membedakan tinggi pendek pohon sawit pada LKA
 - b. Anak menyusun huruf menjadi kata "sawit, pohon, biji, tanaman"
 - c. Anak Mewarnai gambar pohon sawit
 - d. Anak bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit

C. RECCALING

1. Mengembalikan alat main ke tempat semula
2. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
3. Menanyakan informasi yang didapat tentang sawit

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Bernyanyi lagu sayonara
2. Berdoa
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Salam

Mengetahui
Guru Kelas


MARNI

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan


RASTUTI, S.Pd



Lampiran ke 4 Lembar Instrumen

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Realist)

NAMA : Anyani Putri
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 19 Mei 2025
GURU : Ti Susanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gasing yang didapatkan	✓			
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gasing	✓			
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gasing yang didapat pada setiap rondanya	✓			
		b. Anak dapat memisalkan angka dengan benar dan menyebutkannya		✓		
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gasing yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang		✓		
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gasing sesuai warnanya		✓		
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gasing yang di gatakan dengan benar	✓	✓		
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gasing		✓		
		b. Anak dapat mengetahui cara bermain gasing		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 19 Mei 2025

Observer

Ti Susanti
(Ti Susanti)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Pretest)

NAMA : Kayla Annisa Rah.
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 13 Mei 2025
GURU : Sri Sumarti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng		✓		
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondonya	✓			
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya	✓			
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.		✓		
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya			✓	
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar		✓		
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng		✓		
		b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng	✓			

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 13 Mei 2025

Observer

- Sri -
(Sri Sumarti)

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

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Piklet)

NAMA : Arelle Dewi Eda
USIA : 6 tahun

TANGGAL : 13 Mei 2021
GURU : Tri Susanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gasing yang didapatkan		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gasing		✓		
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gasing yang didapat pada setiap rondanya		✓		
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya	✓			
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.	✓			
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gasing yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang		✓		
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gasing sesuai warnanya		✓		
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gasing yang di gunakan dengan benar		✓		
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gasing			✓	
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gasing		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 17 Mei 2021

Observer

Tri Susanti
(Tri Susanti)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Perket)

NAMA : Syamil Ramadhan

TANGGAL : 19 Mei 2025

USIA : 5 tahun

GURU : Teti Sulanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng		✓		
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya		✓		
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya		✓		
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.		✓		
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya		✓		
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar		✓		
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng		✓		
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 19 Mei 2025

Observer

Teti Sulanti

(Mami)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Pretest)

NAMA : *Kalim Zahr*
USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *19 Mei 2025*
GURU : *Tri Susanti*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng		✓		
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya		✓		
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya	✓			
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.	✓			
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.	✓			
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gatheng sesuai warnanya	✓			
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar			✓	
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng			✓	
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, *19* Mei 2025

Observer

Tri
(*Tri Susanti*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Pretest)

NAMA : Alam Udayat
USIA : 6 tahun

TANGGAL : 19 Mei 2025
GURU : Iri Nuhari

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng		✓		
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondonya	✓			
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya		✓		
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.		✓		
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gatheng sesuai warnanya		✓		
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar	✓			
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 19 Mei 2025

Observer

(*Siti Nuhari*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Pretest)

NAMA : *Marsya Ayu Lesari*
 USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *19 Mei 2021*
 GURU : *Titi Subanti*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gasing yang didapatkan	✓			
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gasing		✓		
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gasing yang didapat pada setiap rondanya		✓		
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya		✓		
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.		✓		
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gasing yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.	✓			
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gasing sesuai warnanya.		✓		
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gasing yang di gunakan dengan benar		✓		
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gasing		✓		
		b. Anak dapat mengetahui cara bermain gasing.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, *19* Mei 2021

Observer

Juli
 (*man*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Posttest)

NAMA : Anggun Putri
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tri Sulanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng				✓
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya				✓
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya				✓
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.				✓
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.			✓	
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya				✓
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				✓
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng				✓
		b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.			✓	

Keterangan: Memberikan tanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

Sul-
(Tri Sulanti)



LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Point to It)

NAMA : Rayhan Fanti
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2024
GURU : Tri Susanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan				✓
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng			✓	
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondennya				✓
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya			✓	
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang			✓	
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gatheng sesuai warnanya			✓	
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar			✓	
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng			✓	
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2024

Observer

Tri
(Marni)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Posttest)

NAMA : *Hakim Bintang Aripin*
 USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *10 Juni 2025*
 GURU : *Tri Susanti*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng			✓	
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya			✓	
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya			✓	
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.			✓	
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya			✓	
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar			✓	
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng			✓	
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
 Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
 Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

(Dinda Wina)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Paket B)

NAMA : Aekla Dewa Febri
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tri Sutanti V

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gasing yang didapatkan			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gasing			✓	
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gasing yang didapat pada setiap rondernya			✓	
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya			✓	
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gasing yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang			✓	
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklasifikasi gasing sesuai warnanya			✓	
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gasing yang di gunakan dengan benar			✓	
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan dalam kegiatannya sehari-hari	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gasing			✓	
		b. Anak dapat mengetahui cara bermain gasing.				✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja.

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

Tri Sutanti
(Tri Sutanti)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (portret)

NAMA : Syamil Ramudhan
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tet Sumarti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan				✓
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng				✓
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondonya				✓
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya				✓
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.				✓
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.				✓
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gatheng sesuai warnanya				✓
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				✓
5	Menetapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng				✓
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.				✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

(Signature)
(Marai)



LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Post test)

NAMA : Alvaro Putra Prabawa
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tri Sulanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan				✓
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng				✓
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya			✓	
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyelesaikannya			✓	
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang				✓
4	Anak mampu mengklarifikasikan warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasikan gatheng sesuai warnanya				✓
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				✓
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng				✓
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kaspar, 10 Juni 2025

Observer

- Suk.
(Tri Sulanti)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (PAPA)

NAMA : Marya Ayu Lestari
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tri Sunnah

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng			✓	
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondanya			✓	
		b. Anak dapat menuliskan angka dengan benar dan menyebutkannya				✓
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang.				✓
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang.			✓	
4	Anak mampu mengklarifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklarifikasi gatheng sesuai warnanya			✓	
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				✓
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng				✓
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.				✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

dm
(Dinda Irma)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Post test)

NAMA : Taufiqi Rahman
USIA : 6 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tia Sufianti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Memahami jumlah benda berdasarkan banyak dan sedikit	a. Anak dapat menghitung jumlah gatheng yang didapatkan			✓	
		b. Anak dapat mengetahui jumlah yang paling banyak dan sedikit pada masing-masing anak yang bermain gatheng			✓	
2	Memahami konsep dan lambang bilangan 1-20	a. Anak dapat menjumlahkan gatheng yang didapat pada setiap rondonya			✓	
		b. Anak dapat mendiskusikan angka dengan benar dan menyebutkannya				✓
3	Mengetahui sebab akibat yang terkait dengan orang lain atau lingkungan	a. Anak dapat mengetahui permainan itu ada kalah dan ada menang				✓
		b. Anak dapat mengetahui jika jumlah gatheng yang paling banyak diakhir ronde jadi pemenang			✓	
4	Anak mampu mengklasifikasi warna pada benda	a. Anak mampu mengklasifikasi gatheng sesuai warnanya				✓
		b. Anak mampu menyebutkan warna pada gatheng yang di gunakan dengan benar				✓
5	Menerapkan aturan yang berlaku di lingkungan	a. Anak dapat mengikuti aturan dalam permainan gatheng			✓	
	dalam kegiatannya sehari-hari	b. Anak dapat mengetahui cara bermain gatheng.				✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

- Skor 1 : Belum Berkembang (BB)
Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

Tia Sufianti
(Tia Sufianti)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Paket)

NAMA : *Ayuni Putri*
USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *19 Mei 2025*
GURU : *Teti Susanti*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.	✓			
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.		✓		
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan	✓			
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri		✓		
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melemparkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda √ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar *19* Mei *2025*

Observer

Yuli
(*Marini*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Pretest)

NAMA : *Arsha Dewa Fikri*
USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *19 Mei 2025*
GURU : *Tri Sulanti*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.		✓		
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai corakan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.		✓		
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan		✓		
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri		✓		
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar *19 Mei* 2025

Observer

- Dinda
(*Dinda*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Contoh)

NAMA : Alvin Pura Refur
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 19 Mei 2024
GURU : Sri Susanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.	✓			
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.		✓		
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan	✓			
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri		✓		
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar 19 Mei 2025

Observer

(Srik
Tri Susanti)



LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (pretest)

NAMA : Azam Hidayat
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 19 Mei 2024
GURU : Ti Guntari

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda di lingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.		✓		
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.		✓		
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan		✓		
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri		✓		
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Maikan.		✓		

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar 19 Mei 2025

Observer

- Dinda -
(Dinda)

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengutipkan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Pretest)

NAMA : *Taufiq Rahman*
USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *19 Mei 2025*
GURU : *Tri Suci*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.			✓	
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.		✓		
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan		✓		
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan cara tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri		✓		
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melemparkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.	✓			

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 19 Mei 2025

Observer

Tri Suci
(*Tri Suci*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Portofolio)

NAMA : Amayani Putri
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tri Susanti

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda di lingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa rawit.			✓	
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.			✓	
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan			✓	
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri			✓	
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melembungkan gatheng dan menangkap kembali saat gatheng di Mainkan.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

(*Tri Susanti*)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (posttest)

NAMA : *Arsala Dewi Petri*
 USIA : *5 tahun*

TANGGAL : *10 Juni 2025*
 GURU : *Tri Sulandi*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda di lingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.			✓	
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.			✓	
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan			✓	
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri			✓	
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, *10 Juni* 2025

Observer

[Signature]
 (*Dinda Wana*)



LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Posttest)

NAMA : Alwino Putra Pratama
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2025
GURU : Tri Sutanto

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda dilingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.				✓
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.				✓
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan				✓
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri				✓
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipasif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2025

Observer

Yuli

(Marni)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Posttest)

NAMA : Azam Hidayat
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2024
GURU : Ti Ti Suci

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda di lingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.			✓	
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coretan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.			✓	
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan			✓	
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri			✓	
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar 10 Juni 2025

Observer

(Dinda Wana)

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - c. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 PENILAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK (Posttest)

NAMA : Taufiqi Ramadhan
USIA : 5 tahun

TANGGAL : 10 Juni 2021
GURU : Tri Suciati

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			1	2	3	4
1	Terampil menggunakan berbagai macam benda di lingkungan anak untuk bermain	Anak dapat bermain gatheng menggunakan biji kelapa sawit.				✓
2	Terampil menggunakan pensil dengan benar untuk membuat berbagai coratan (bentuk angka dan huruf)	Anak dapat menulis angka dengan pensil sesuai jumlah gatheng yang didapat.				✓
3	Anak dapat meniru bentuk angka yang di contohkan	Anak dapat menirukan tulisan angka yang di contohkan				✓
4	Anak dapat melakukan kegiatan permainan menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri	Anak mampu bermain memindahkan gatheng dengan tangan kanan dan kiri				✓
5	Anak dapat melakukan gerakan antisipatif (melempar, menangkap, memindahkan dan sejenisnya)	Anak dapat melambungkan gatheng dan menangkap Kembali saat gatheng di Mainkan.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kampar, 10 Juni 2021

Observer

(*Tri Suciati*)

Lampiran ke 5 Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kegiatan menjelaskan cara bermain Gatheng



Kegiatan menguji anak bermain gatheng



Kegiatan melihat anak yang sudah bisa bermain Gatheng



Kegiatan bermain Gatheng secara bergantian



Penilaian menggunakan lembar penilaian oleh Observer



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kegiatan pembagian kelompok untuk bermain gatheng



Foto Sekolah



Kegiatan bermain Gatheng dengan kelompok masing-masing



Foto APE Gatheng





Lampiran ke 6 Surat Izin Prariset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soedarso No. 155 Km. 16 Tampung Pekanbaru Riau 28293 PD. BOX 1204 Telp. (0751) 581647
 Fax. (0751) 581647 Web: www.uin-suska-riau.ac.id E-mail: info_uin-suska-riau@yahoo.co.id

Nomor : B-7054/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 Sifat : Biasa Lamp. : - Hal : <i>Mohon Izin Melakukan Prariset</i>	Pekanbaru, 19 Maret 2025
--	--------------------------

Yth	: Kepala TK Tunas Harapan Desa Tandani Sari Tapung Hilir di Tempat
-----	---

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama	: Tri Susanti Widiyanti
NIM	: 12110922497
Semester/Tahun	: VIII (Delapan) 2025
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

 Prof. Dr. Amrullah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751113 200312 2 001




Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN 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 c

Lampiran ke 7 Surat Balasan



TK TUNAS HARAPAN

KECAMATAN TAPUNG HILIR

No Statistik : 002140642021 NPSN : 10496218

Jl. Fatmawati Desa Tandan Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar 28464

SURAT BALASAN
004/TK-TH/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini



Nama : RASTUTI, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : TK Tunas Harapan

Menerangkan Bahwa

Nama : Tri Susanti Widiyarsi
NIM : 12110922497
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Fatmawati Desa Tandan Sari Kecamatan Tapung Hilir

Bahwa nama yang tersebut di atas di berikan izin Melakukan Pru Riset di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari Kecamatan Tapung Hilir.
Demikian Surat ini di buat untuk dapat di gunakan sebagai mana mestinya.

Tandan Sari, 05 Maret 2025
Kepala TK Tunas Harapan



 RASTUTI, S.Pd

rif Kasim Riau



Lampiran ke 8 Surat Izin Riset



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. Soedarsono No.155 Km.16 Tampian Pekanbaru Riau 28223 PD. BOX 1034 Telp. (0761) 881647
Fpx (0761) 565547 Web www.uin-suska-riau.ac.id E-mail: info@uin-suska-riau.ac.id

Nomor : B-9903/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 19 Mei 2025

Yth : Kepala
TK Tunas Harapan Tapung Hilir
Di Kampar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Tri Susanti Widiasari
NIM : 12110922497
Semester/Tahun : VIII (Delapan) / 2025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) GATHENG DENGAN PEMANFAATAN BIJI KELAPA SAWIT TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN KEC. TAPUNG HILIR KAB. KAMPAR
Lokasi Penelitian : TK Tunas Harapan Tapung Hilir
Waktu Penelitian : 3 Bulan (19 Mei 2025 s.d 19 Agustus 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan
Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN 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 ke 9 SK Pembimbing (Perpanjang)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. Dr. H. Soedibyo No. 195 Km. 18 Tohpati Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. 90911 901947
Fax. 90911 501 9017 Email: info@uin-suska-riau.ac.id, E-mail: info_uin-suska-riau@ptcl.net.id

Nomor : B-11728/UIN/04/PJL/PP/00.9/06/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 19 Juni 2025

Kepada Yth.
Hehlusita, S.Pd.I., M.Pd.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : TRI SUSANTI WIDIASARI
NIM : 12110922497
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Gabeng Dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Harapan Kev. Tapung Hilir Kab. Kampar
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam

Dekan
Hil Dekan I



M. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

RIWAYAT HIDUP



Tri Susanti Widisari lahir di Tandan Sari pada tanggal 30 September 2001, anak ketiga dari pasangan bapak **Kamsi** dan ibu **Maria**. Penulis menyelesaikan sekolah di TK Tunas Harapan pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 017 pada tahun (2008-2014), selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MTS Pondok Modern Al Jauhar Duri pada tahun (2014-2017). Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di MA Pondok Modern Al Jauhar Duri pada tahun (2017-2020). Kemudian pada tahun 2020 penulis melaksanakan pengabdian diri sebagai guru di Pondok Darul Muqamah Pekanbaru sebagai syarat kelulusan dari Pondok Modern Al Jauhar Duri. Kemudian pada tahun 2021 penulis meneruskan pendidikan di sebuah Universitas Islam Negeri di Pekanbaru yakni Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan NIM.12010922497 lulus pada tahun 2025.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pangkalan Pisang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. Kemudian penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru. Kemudian penulis melakukan penelitian di TK Tunas Harapan dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di bawah bimbingan ibu Hedanita, M.Pd. dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Gatheng* dengan Pemanfaatan Biji Kelapa Sawit Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Desa Tandan Sari Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar.” Berdasarkan hasil ujian sarjana fakultas tarbiyah dan keguruan pada hari Rabu 14 Muharram tahun 1447 H/ 9 Juli 2025 M. Penulis di nyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Setelah selesai Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau