



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.



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



UIN SUSKA RIAU

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

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI SCRATCH TERHADAP
PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
AL-IZHAR KECAMATAN TUAH MADANI
KOTA PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sajrjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH:

PUTRI. A

NIM. 12110923237

UIN SUSKA RIAU
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 H/2025 M

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

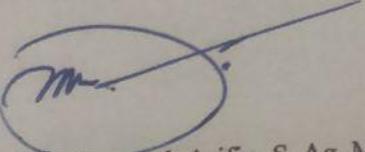
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru” yang ditulis oleh Putri. A NIM. 12110923237 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

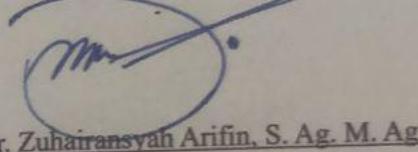
Pekanbaru, 25 Muharram 1447 H
21 Juli 2025 M

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag. M. Ag.
NIP. 197609262007101004

Pembimbing


Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag. M. Ag.
NIP. 197609262007101004



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 Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, yang ditulis oleh Putri. A NIM. 12110923237 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 30 Rabi'ul Akhir 1447 H/ 22 Oktober 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, 30 Rabi'ul Akhir 1447 H

22 Oktober 2025 M

Mengesahkan,
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., M.M.
NIP: 197009042023211002

Penguji III

Nurhayati, S.Rd.I., M.Pd.
NIP: 198512092023212031

Penguji II

Welli Marlisa, M.Pd.
NIP: 199104132019032026

Penguji IV

Heldanita, M.Pd.

NIP: 199307052019082001

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Annajah Diniaty, M.Pd., Kons.

NIP: 197511152003122001



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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri. A
NIM : 12110923237
Tempat, Tgl. lahir : Perawang, 28 maret 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

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

Pekanbaru, 21 Juli 2025

Putri. A
NIM. 12110923237



UN SUSKA RIAU

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillaahhirabbil'aalamin. Bersyukur kepada Allah SWT yang telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya, pedoman kita AlQur'an yang mulia, dan agama kita adalah agama yang baik, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang mengizinkan skripsi ini terselesaikan. Sholawat serta salam kita hadiahkan kepada junjungan Nabi besar kita yang diberi gelar penutup para Nabi yaitu Rasulullah SAW yang telah mengantarkan umatnya dari zaman jahiliyah hingga pada dunia ilmu pengetahuan yang dirasakan saat ini.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru” adalah hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penyusunan skripsi ini telah mendapatkan dorongan, bimbingan dan dukungan semangat dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tua yaitu Ayah Anas dan Ibu Rammayenti, yang senantiasa melangitkan doa-doaanya, membimbing, menasehati, mendukung serta memberikan kasih sayang yang tulus dan ikhtiar yang tidak pernah putus, mereka adalah sumber kekuatan untuk memberi semangat penulis skrip yang sangat panjang. Tanpa doa dan pengobaran mereka tidak pernah terjadi posisi ini. Peneliti juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. H. Raihani M.ED., Ph.D., beserta wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, S. T., M.Eng selaku Wakil Rektor II Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T., selaku wakil Rektor III. Dan beserta seluruh staff.



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Prof. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. Selaku Dekan Falkultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ., M.Pd., selaku Wakil Dekan II. Dr. H. Jon Pamail, S.Ag., M.A. Prof. Selaku Wakil Dekan III Falkultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.
3. Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag. M. Ag. selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Nurkamelia Mukhtar AH,. M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staff.
4. Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag. M. Ag selaku pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Uun Hindriyani, S.Pd selaku Kepala Sekolah beserta Fauziah Azhari, S.Pd. dan Lala Junisa Putri, selaku guru Di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.
7. Sahabat Seperjuangan Yunita Prastiani, Desni Fitri Siregar, Della Triana , Nanda Tri suswita dan Siska Wulandari terima kasih atas doa dan semangat.
8. Terima kasih ibu Halima dan ayah Poniman sebagai saudarah kedua sudah hadir dalam hidup putri. A untuk memberikan motivasi dan semangat dalam kegiatan sehari-hari putri.
9. Seluruh keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus angkatan 2021 (kelas A)

Pekanbaru, 21 Juni 2025

Yang membuat pernyataan

Putri. A

NIM.12110923237



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sengguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)

Orang lain tidak bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya sebagian succes storiesnya saja. Jadi, berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak ada akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi, tetab berjuang ya”

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.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah Swt telah memberikan nikmat, anugerah dan kesehatan kepada umat manusia, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sebagai bentuk ikhtiar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi banyak pihak. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta untuk:

Ucapan terimakasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tuaku yaitu Ayah Anas dan Ibu Rammayenti, yang senantiasa melangitkan doa-doanya, membimbing, menasehati, mendukung serta memberikan kasih sayang yang tulus dan ikhtiar yang tidak pernah putus, mereka adalah sumber kekuatan untuk memberi semangat penulis skripsi yang sangat panjang dan sangat lelah ini. Tanpa doa dan pengobaran mereka tidak pernah terjadi posisi ini dan saya ucapkan terima kasih sudah menjadi orang tuaku yang kuat dan hebat.

Terima kasih kepada adekku Kaamilah Safitri dan Ramzii yang telah hadir di dalam aktivitas sehari-sehari, menemani dalam suka duka dan canda tawa yang kita lalui bersama. Terima kasih telah menjadi pendengar setia. terima kasih sudah hadir menjadi adek kakak yang baik semoga apa yang citata adek kakak dan semoga terwujud.

Terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada ibu Halimah dan ayah Poniman sebagai saudarah kedua yang telah hadir dalam kehidupan putri untuk memberikan motivasi dan semangat dalam kegiatan sehari-hari putri . Kehadiran dan perhatian yang diberikan menjadi hidup penulis penuh warna-warni sehingga penulis jadi semangat untuk meyelesaikan tugas akhirnya.

Terima kasih kepada

sahabat dan teman-teman yang Seperjuangan yaitu Yunita Prastiani, Desni Fitri Siregar, Della Triana, Nanda Tri suswita Siska Wulandari, Wahdini dan Regina Cahayani Alvianti yang telah hadir dalam kehidupan saya. Terima kasih telah



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

hadir dalam menjadi bagian dari perjalanan panjang ini, menemani saya melewati suka dan duka selama masa perkuliahan.

Terima kasih saya ucapkan kepada Seluruh keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus angkatan 2021 (kelas A) yang telah melalui suka duka bersama dalam perkuliahan ini. Kebersamaan, semangat belajar, dan dukungan yang terjalin selama ini.

Terima kasih kepada diriku sendiri Putri. A sudah bisa melalui semuanya, walaupun melewati menangis, kecewa dan campur aduk yang sangat lelah mengerjakan semuanya di atas dunia ini . Skripsi ini adalah langkah maju kedepan untuk meraih gelar S.pd walaupun sebatas skripsi dalam hidup perkuliahan ini .

Terima kasih juga sudah bertahan
hebat dan kuat .



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRAK

Putri. A (2025): Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf *hijaiyah* pada anak usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani kota Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen (*pre-experimental design*). Subjek penelitian adalah anak didik dan guru kelas di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru, sedangkan objek penelitian yaitu Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Populasi penelitian 39 anak didik, dan sampel *purposive sampling* sebanyak 12 anak didik dari kelas B2 di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Untuk memperoleh data penelitian menggunakan teknik pengumpulan data, diantaranya observasi, tes dan dokumentasi. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yaitu validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas, paried dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak yang dimana artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru Nilai rata-rata pretest dan postest mengalami peningkatan. Pada Pretest rata-rata yang diperoleh adalah 66,07% dengan kriteria L (Lancar). Sedangkan pada postets nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82,86% dengan kriteria SL (Sangat Lancar).

Kata Kunci: *Aplikasi Scratch, Aspek Kognitif dan Huruf Hijaiyah*

ABSTRACT

Putri. A (2025): The Effect of Using Scratch Application toward Increasing Cognitive Aspects of Hijaiyah Letter Recognition in 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Al-Izhar Creative School, Tuah Madani District, Pekanbaru City

This research aimed at finding out the effect of using Scratch application toward increasing cognitive aspects of Hijaiyah letter recognition in 5-6 years old children at Kindergarten of Al-Izhar Creative School, Tuah Madani District, Pekanbaru City. Quantitative method was used in this research with experimental method (pre-experimental design). The subjects were students and classroom teachers at Kindergarten of Al-Izhar Creative School, Tuah Madani District, Pekanbaru City. The object of this research was the effect of using Scratch application toward increasing cognitive aspects of Hijaiyah letter recognition in 5-6 years old children at Kindergarten of Al-Izhar Creative School, Tuah Madani District, Pekanbaru City. 39 students were the population of this research, and the samples selected with purposive sampling were 12 students from class B2 at Kindergarten of Al-Izhar Creative School, Tuah Madani District, Pekanbaru City. The techniques of collecting data were observation, test, and documentation. The validity and reliability of the research instruments were tested. The techniques of analyzing data were tests of normality, homogeneity, paired and t-tests. Based on the research findings, it could be concluded that H_a was accepted, and H_0 was rejected, so there was an effect of using Scratch application toward increasing cognitive aspects of Hijaiyah letter recognition in 5-6 years old children at Kindergarten of Al-Izhar Creative School, Tuah Madani District, Pekanbaru City. The pretest and posttest mean scores increased. The pretest mean score was 66.07% with Fluent criterion. Meanwhile, the posttest mean score was 82.86% with Very Fluent criterion.

Keywords: Scratch Application, Cognitive Aspects, Hijaiyah Letters

ملخص

فوتري. أ، (٢٠٢٥): تأثير استخدام تطبيق "سكراتش" على تنمية الجانب المعرفي للتعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة الإظهار كرياتيف سكول بمنطقة تواه مداري بمدينة بکنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير استخدام تطبيق "سكراتش" على تنمية الجانب المعرفي للتعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة الإظهار كرياتيف سكول بمنطقة تواه مداري بمدينة بکنبارو. ونوع البحث المستخدم هو بحث كمي ذو منهج تجريبي (تصميم ما قبل التجربة). أما أفراد البحث فيتكونون من المعلمين والأطفال في روضة الإظهار كرياتيف سكول بمنطقة تواه مداري، وموضوع البحث هو تأثير استخدام تطبيق "سكراتش" على تنمية الجانب المعرفي للتعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة الإظهار كرياتيف سكول بمنطقة تواه مداري بمدينة بکنبارو. تكونت عينة البحث من ١٢ طفلاً من الصف "ب٢"، تم اختيارهم بطريقة العينة القصدية من بين ٣٩ طفلاً في الروضة. ولجمع البيانات، استخدمت الباحثة تقنيات الملاحظة والاختبار والتوثيق. أما اختبار صلاحية وثبات أداة البحث فشمل اختبار الصدق والثبات. وتم استخدام اختبارات تحليل البيانات مثل اختبار الطبيعية، والتجانس، والاختبار التائي للعينات المرتبطة. وقد خلصت نتائج البحث إلى قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية، مما يعني أن هناك تأثيراً لاستخدام تطبيق "سكراتش" في تنمية الجانب المعرفي للتعرف على الحروف الهجائية لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة الأرهر كرياتيف سكول بمنطقة تواه مداري بمدينة بکنبارو. وقد ارتفعت متوسطات نتائج الاختبار القبلي والبعدي، حيث بلغ متوسط نتيجة الاختبار القبلي ٦٦,٠٧٪ بدرجة جيد، بينما بلغ متوسط نتيجة الاختبار البعدي ٨٢,٨٦٪ بدرجة جيد جداً.



الكلمات المفتاحية: تطبيق "سكراتش"، الجانب المعرفي، الحروف الهجائية



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	6
C. Penegasan Istilah.....	7
D. Identifikasi Masalah	8
E. Batasan Masalah	9
F. Rumusan Masalah	9
G. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. <i>Scratch</i>	11
B. Aspek Kognitif.....	17
C. Huruf Hijaiyah	22



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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	
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek dan Objek Penelitian	36
D. Populasi dan Sampel	36
E. Variabel Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Instrument Penelitian	40
H. Teknik Analisis Data.....	41
I. Uji Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	45
A. Deskripsi Lokasi Sekolah.....	45
B. Pelaksanaan Penelitian	50
C. Analisis Data	62
D. Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR KEPUSTAKAN	81



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 II.1	Indikator Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun dalam Berpikir Simbolik untuk Membaca Tanda Keberadaan Allah Swt Menurut STTPA Tahun 2021	21
Tabel II.2	Petunjuk Transliterasi Huruf Arab ke Huruf Latin	23
Tabel II.3	Kerangka Berpikir Penelitian.....	33
Tabel III.1	<i>Pretest Posttest Control Design</i>	35
Tabel III.2	Populasi Penelitian TK Al-Izhar T.A 2025.....	37
Tabel III.3	Sampel	38
Tabel III.4	Lembar Observasi Variabel X	40
Tabel III.5	Instrumen Tes Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	41
Tabel IV.1	Data Sarana dan Prasarana di TK Al-Izhar T.A 2024/2025	46
Tabel IV.2	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Al-Izhar T.A 2024/2025	47
Tabel IV.3	Data Anak Didik TK Al-Izhar Tahun 2025	48
Tabel IV.4	Struktur Sekolah TK Al-Izhar Tahun Ajaran 2024/2025	49
Tabel IV.5	Gambar Umum Sebelum Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch terhadap Peningkatan pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru	50
Tabel IV.6	Gambaran Umum Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar.....	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

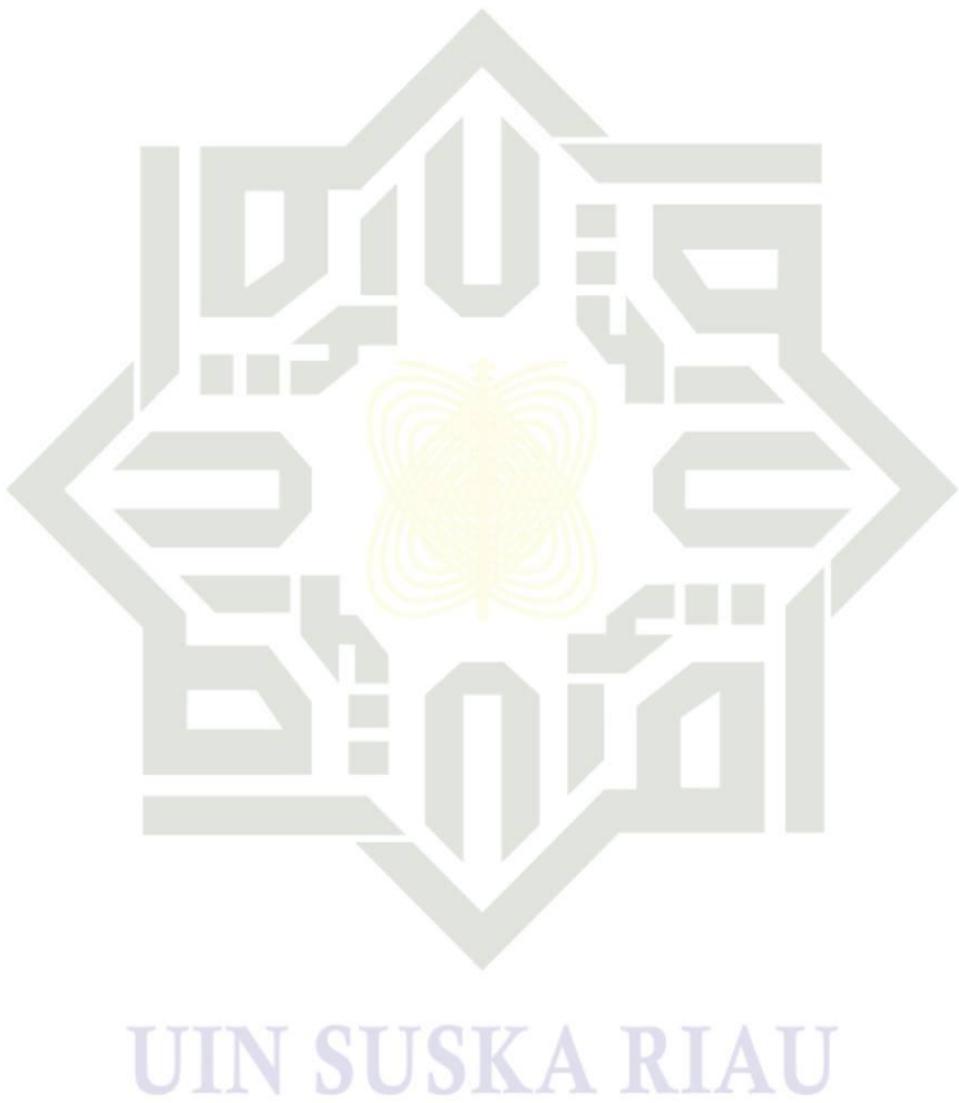
Tabel IV.7	Gambaran Umum Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar	53
Tabel IV.8	Gambaran Umum Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar	55
Tabel IV.9	Gambaran Umum Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar	56
Tabel IV.10	<i>Posttest</i> Lembar Tes Aspek Kognitif pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar	57
Tabel IV.11	Rekapitulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar (<i>Pretest</i>)	58
Tabel IV.12	Rekapitulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Izhar (<i>Posttest</i>)	59
Tabel IV.13	Lembar Observasi Anak Hari Pertama.....	60
Tabel IV.14	Lembar Observasi Anak Hari Kedua.....	61
Tabel IV.15	Validitas Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al Izhar.....	63
Tabel IV.16	Hasil Pengujian Reliabilitas	63
Tabel IV.17	Analisis Descriptive Statistics	64
Tabel IV.18	Kelas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel IV.19	Uji Normalitas	66
Tabel IV.20	Uji Homogenitas	67



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Bagian-Bagian Scratch	15
Gambar II. 2 Huruf Hijaiyah	23
Gambar III. 1 Langkah-Langkah Eksperimen	36
Gambar IV. 1 Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah (<i>Pretest</i>)	59
Gambar IV. 2 Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah (<i>Posttest</i>).....	60



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi Variabel X	85
Lampiran 2 Pedoman Test Variabel Y	86
Lampiran 3 Uji Validitas.....	88
Lampiran 4 Uji Realibilitas	90
Lampiran 5 Uji Item Statistik	90
Lampiran 6 Uji Normality.....	91
Lampiran 7 Histogram Prestes dan Posttest Aspek Kognitif	91
Lampiran 8 Uji Paired.....	92
Lampiran 9 Uji T.....	93
Lampiran 10 Perbandingan Pretest dan Posttest	94
Lampiran 11 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	96
Lampiran 12 Surat Izin PraRiset	97
Lampiran 13 Surat Balasan Riset.....	98
Lampiran 14 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal.....	99
Lampiran 15 Surat Riset	100
Lampiran 16 Buku Bimbingan.....	101
Lampiran 17 RPPH	106
Lampiran 18 Dokumentasi Game Huruf Hijaiyah di Aplikasi Scratch	112
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	113
Lampiran 20 Hasil Observasi Guru Variabel X	117
Lampiran 21 Hasil Observasi Tes Variabel Y	121

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.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan *scratch* dalam pendidikan taman kanak-kanak atau sekolah dasar tidak hanya membantu siswa mempelajari konsep dasar pemrograman dan meningkatkan keterampilan berpikir komputasi mereka, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak-anak, seperti kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara sistematis. Kognitif adalah perkembangan agar kemampuan berpikir manusia seperti perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan bahasa. Pada usia 5 tahun, sebagian besar potensi kognitif anak sudah terbentuk, dan pada usia delapan tahun, potensi ini meningkat menjadi 80% dari total kecerdasan, yang akan mencapai puncaknya pada usia 18 tahun.

Menurut *World Population Review* pada Oktober 2022 hasil tingkat *intelligen quotient* (IQ) negara-negara di seluruh dunia. Hasilnya, IQ orang Indonesia rata-rata mencapai 78,49 dan menduduki peringkat ke 130 dari 199 negara-negara di dunia serta urutan terakhir dari 10 negara ASEAN. Berdasarkan dari tahun ke tahun sampai tahun 2025 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 98 dunia dengan skor 93,18, sedikit lebih tinggi dari Kamboja (93,97) dan Laos (92,05).¹

Menurut Benjamin S. Bloom, taksonomi Bloom dalam Jhoni adalah pengklasifikasian pemikiran bertingkat 6 kompleksitas kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi dari tingkat kognitif ada tingkat rendah dan tingkat tertinggi.²

Untuk mengembangkan kognitif pada anak salah satu contohnya media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang

¹ Muhammad Zaid Wahyudi, "Kemampuan Kognitif Manusia Indonesia Masih Jadi Tantangan Besar," *kompas.com*.

² Jhoni Warmansyah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Mi*, ed. Amira Ulinnuha dan Tamizi, *Pt Bumi Aksara* (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2023), hal. 45.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contohnya aplikasi *scratch* sebuah rancangan media audio visual.

Salah satu aspek pengembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini yaitu aspek kognitif ialah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya. Oleh karena itu kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan seseorang.³

Dalam kaitannya dengan aspek kognitif, Salah satu kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh anak usia dini adalah mengenal huruf *hijaiyah*. Proses ini melibatkan kemampuan anak untuk belajar mengenali bentuk dan bunyi huruf serta menghubungkannya dengan konteks bahasa yang digunakan.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, bab 1, pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mampu dan siap memasuki Pendidikan lebih lanjut.⁴

Sedangkan peraturan pemerintah Republik Indonesia No.55 tahun 2007 tentang Pendidikan agama dan Pendidikan keagamaan pasal 24 menyatakan

³ Zainudin, "Ranah Kognitif,Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2017): hal. 919.

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Indonesia* (Indonesia, 2003).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

sebagai berikut: (1) Pendidikan Al-Qur'an bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik membaca, menulis, memahami, dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an. (2) Pendidikan Al-Qur'an terdiri dari taman kanak-kanak Al-Qur'an (TKQ), Taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ), Ta'ilmu Qur'an lil Auad (TQA), dan bentuk lain yang sejenis. (3) Pendidikan Al-Qur'an dapat dilaksanakan secara berjenjang dan tidak berjenjang. Penyelenggaraan pendidikan Al-Qur'an dipusatkan di masjid, mushala, atau ditempat lain yang memenuhi syarat. (5) Kurikulum pendidikan Al-Qur'an adalah membaca, menulis dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, tajwid, serta menghafal doa-doa utama. (6) Pendidik pada pendidikan Al-Qur'an minimal lulusan pendidikan diniyah menengah atas atau yang sederajat, dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan menguasai teknik pengajaran Al-Qur'an.⁵

Pendidikan nilai agama pada anak usia dini ialah dasar atau fondasi penting yang harus ditanamkan sejak awal. Jika nilai-nilai agama tidak terapkan dari sejak dini seperti belajar mengaji atau mengenal huruf *hijaiyah*, hal ini dapat berdampak pada kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu pengembangan nilai agama pada anak dapat dilakukan melalui pembiasaan sehari-hari yang diterapkan oleh guru dan orang tua. selain itu, bisa berbagai metode atau media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam memahami dan mengembangkan nilai-nilai agama.⁶

عَنْ عَلَيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَدْوِيَةُ الْأَذْكُرِ أَوْ لَادُكُمْ عَلَى ثَلَاثٍ خَصَائِلٍ : حُبٌّ نَبِيِّكُمْ وَحْ بَّ أَهْلِ بَيْتِهِ وَ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ

UIN SUSKA RIAU

⁵ Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa*, 2007.

⁶ Mita Purnamasari dan Usep Setiawan, "Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar di TPA Kampung Tagal Heas Purwakarta," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, dan Inovasi* 3, no. 2 (2023): hal. 100.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

فَإِنْ حَمَلَةَ الْقُرْآنُ فِي ظَلِّ اللَّهِ يَوْمٌ لَا ظَلِّ ظِلٌّ مَعَ أَنْبِيَائِهِ وَأَصْفِيَائِهِ (رواه الدَّيْمَ)

Dari Ali R.A ia berkata: Rasulluah saw bersabda: "Didiklah anak-anak kalian dengan tiga macam perkara yaitu mencintai nabi kalian dan keluar ganya serta membaca Al-Qur'an, karena sesungguhnya orang yang menjunjung tinggi Al-Qur'an akan berada dibawah lindungan allah, diwaktu tidak ada lindungan selain lindungannya Bersama para nabi dan kekasihnya" (H.R Ad-Daim).

Hadits tentang anjuran mendidik anak dengan kecintaan kepada rasul merupakan unsur penting dalam kurikulum pendidikan islam. Hal ini terutama berperan dalam membentuk karakter anak agar memiliki akhlak yang mulia.

Hadits ini berbunyi حُبُّ نَبِيِّكُمْ وَحُبُّ أَهْلِ بَيْتِهِ وَ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ mencintai nabi berarti menjadikan sebagai teladan yang baik (uswah hasanah). Sebab, dalam diri nabi terdapat contoh yang sempurna (qudwah hasanah). Dalam Al-Qur'an disebutkan bahwa rasul adalah sosok yang memberikan teladan yang baik bagi orang-orang yang mengharapkan Rahmat Allah, kehidupan akhirat, dan senantiasa mengingat Allah.⁷

Menurut Peneiltian terdahulu dilakukan oleh Mita Purnamasari & Usep setiawan, pengenalan huruf *hijaiyah* di TPA bahwa menunjukkan hasil dibuktikan dengan hasil riset peningkatan nilai agama anak pengenalan huruf hijaiyah dengan nilai abs gain sebesar 0.248 kelas eksprimen dan 0.224 kelas Control.⁸

Dalam dunia pendidikan tentunya istilah huruf *hijaiyah* tidak lagi asing di dengar bahkan sejak jenjang pendidikan anak usia dini dikarenakan huruf *hijaiyah* merupakan suatu ilmu dasar yang tidak kalah penting dengan huruf abjad Pengenalan huruf *hijaiyah* ini termasuk juga pada perkembangan bahasa anak karena anak dikenalkan dengan kelaksaraan awal. Oleh karena itu,

⁷ Bagus Muidun, "Status Hadits Cinta Nabi, Ahlul Bait & Membaca Al-Qur'an," *Bimbingan Islami*, last modified 2016, <https://bimbiganislam.com/status-hadits-cinta-nabi-ahlul-bait-membaca-al-qur-an/>.

⁸ Purnamasari dan Setiawan, "Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar diTPA Kampung Tagal Heas Purwakarta," hal. 103.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

penggunaan aplikasi *Scratch* dalam mengenalkan huruf *hijaiyah* dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.⁹

Penggunaan aplikasi *Scratch* dalam mengenalkan huruf *hijaiyah* dapat membantu siswa dalam memahami konsep huruf *hijaiyah* dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk membuat animasi dan game yang terkait dengan huruf *hijaiyah*, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami huruf *hijaiyah* dalam konteks yang lebih luas dan lebih interaktif. Selain itu, penggunaan aplikasi *Scratch* juga dapat membantu guru dalam membuat pelajaran huruf *hijaiyah* yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka.

Menurut Triana Afriani dalam Muhamad Sholeh *Scratch* adalah aplikasi untuk membuat program berbasis visual. *Scratch* dapat digunakan untuk memperkenalkan logika membuat game. *Scratch* dirancang khusus untuk anak-anak dan dapat digunakan anak-anak untuk membuat game, animasi dan program interaktif lainnya dengan mudah dan menyenangkan¹⁰

Pembelajaran pada anak Tk khusus mengenal huruf *hijaiyyah* dalam kemampuan mereka dalam mengenali hurufnya. Berbeda dengan kegiatan seperti menggambar dan mewarnai. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti Scratch, serta metode yang efektif agar anak lebih mudah mengingat setiap huruf.

Berdasarkan studi pendahuluan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Mei 2024 di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru, maka penelitian menunjukkan gejala-gejala permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu:

⁹ Enung Nurhasanah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The God Generation,” *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 1, no. 2 (2021).

¹⁰ Muhammad Sholeh, I Wayan Julianta Pradnyana, dan Izza Wildan, “Pengenalan Logika Membuat Program Game Pada Anak-,” *Pena Dimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): hal. 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.

1. Banyaknya anak yang belum bisa membedakan huruf *hijaiyah* yang persis sama huruf-hurufnya.
2. Keterbatasan akses teknologi dalam proses pembelajaran dan bisa membuat anak cepat bosan dalam pembelajaran
3. Metode dan media kurang bervariasi dalam perkembangan kognitif

untuk mengatasi hal yang sedemikian, maka penulisan menggunakan aplikasi scratch untuk menstimulus aspek kognitif di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

Dalam penelitian ini, di fokuskan pada pengaruh penggunaan aplikasi Scratch dalam mengenalkan huruf *hijaiyah* terhadap aspek kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Izhar, Kecamatan Tuah Madani, Kota Pekanbaru. Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Scratch* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam memahami huruf *hijaiyah*, serta bagaimana aplikasi ini dapat membantu guru dalam membuat pelajaran huruf *hijaiyah* yang lebih interaktif dan efektif. **Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.**

Alasan Memilih Judul

1. TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru belum ada menggunakan aplikasi untuk pembelajaran anak-anak seperti *scratch* dll.
2. Pembelajaran huruf hijaiyah umumnya melakukan metode konvensional. Dengan memanfaatkan aplikasi *scratch*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pentingnya meningkatkan kognitif dalam menggunakan aplikasi scratch ke pada anak usia dini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penegasan Istilah

1. Aplikasi *scratch* untuk Anak Usia Dini

Scratch adalah aplikasi pemrograman dengan antarmuka visual yang memungkinkan seorang pemula untuk membuat cerita, permainan, dan animasi digital. *Scratch* ini sangat mudah digunakan karena tidak seperti aplikasi pemrograman lainnya yang menggunakan teks untuk membuat sebuah program, *Scratch* menggunakan sistem yang disebut *coding block*. *Coding block* adalah sebuah sistem yang membuat kodingan menjadi blok-blok. Sehingga kita hanya tinggal melakukan *drag* dan *drop* lalu menyusun.¹¹

2. Aspek kognitif pada anak usia dini

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi

- a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- b. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
- c. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu

¹¹ Indah Lestari et al., *Buku Mari Belajar Scratch Untuk Pemula*, ed. Mahrus Zain, Muhammad, 1 ed. (Pekanbaru: Politeknik Caltex Riau Redaksi:, 2022), hal. 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

3. Huruf *Hijaiyah*

Pembelajaran huruf *hijaiyah* ini merupakan perkembangan bahasa karena dalam kegiatannya pun berhubungan dengan kebahasaan seperti melafalkan atau mengucapkan bunyi setiap huruf *hijaiyah* menirukan bunyi dengan tepat, membedakan antara huruf dan bunyinya. Pembelajaran ini juga termuat dalam kurikulum PAUD 2013 yang termasuk dalam lingkup perkembangan bahasa mempunyai beberapa indikator diantaranya:

- a. Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru
- b. Membedakan kembali bunyi/suara tertentu
- c. menirukan kembali bunyi/suara tertentu; Pembelajaran huruf *hijaiyah* ini cenderung mengacu pada aspek kebahasaan menyimak karena dalam pembelajaran ini anak harus mampu untuk membedakan antara lafal, huruf, maupun tulisan dari setiap huruf *hijaiyah*. Setiap huruf *hijaiyah* memiliki lafal, bentuk huruf, dan tulisan yang berbeda-beda.

Huruf hijaiyah disebut juga *alphabet arab*. Kata *alphabet* berasal dari bahasa. Ada pula yang menyebutnya Abjad Arab. Kata abjad juga berasal dari bahasa arab *a-ba-ja-dun*; *alif*, *ba'*, *ta'*, *jim* dan *dal*. Huruf *hijaiyah* berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap lam-alif (ل) dan hamzah (ه) sebagai huruf yang berdiri sendiri.

Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kemampuan membedakan huruf *hijaiyah* yang persis sama huruf-hurufnya
2. Kurangnya pemahaman huruf *hijaiyah* seperti simbol dan bunyi dalam hurufnya.
3. Perkembangan kognitif dalam pembelajaran huruf *hijaiyah* belum berkembangan dengan baik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam penelitian, maka untuk memudahkan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan pada “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al- Izhar *Creative School* Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru”

Rumusan Masalah

Apakah Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota di Pekanbaru?

G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf *hijaiyah* pada usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar kecamatan Tuah Madani kota di pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

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:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Peneliti diharapkan dapat menambah informasi, ilmu pengetahuan, dan wawasan yang lebih luas serta berguna untuk melakukan penelitian lanjutan.

2) Bagi anak

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan perkembangan aspek kognitif, khususnya pada anak usia 5-6 tahun, melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka

3) Bagi Guru

- a) Sebagai gambaran tentang model pengembangan nilai moral dan agama untuk anak didiknya.
- b) Sebagai bahan refensi dalam mengembangkan kemampuan kognitif.

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.

BAB II

LANDASAN TEORI

Scratch

1. Pengertian *Scratch*

Coding adalah proses menulis serangkaian instruksi yang bertujuan untuk mengarahkan komputer agar dapat menjalankan berbagai perintah. Kegiatan ini melibatkan penerjemahan Bahasa yang dapat dipahami semua kalangan yang dimengerti oleh mesin. Dengan coding, berbagai kegiatan dapat dilakukan, seperti pengembangan website, pengolahan data, hingga pembuatan game.

Menurut Ani Ismani Pemrograman adalah proses Menyusun kode intruksi untuk sebuah perangkat lunak yang dapat dijalankan oleh komputer. Kegiatan pemrograman tidak hanya terbatas pada penulis kode, tetapi juga mencakup berbagai tahapan lain hingga tercipta aplikasi yang siap digunakan.¹²

Proses pemrograman membutuhkan perangkat seperti programan modeling, generator kode, atau *framework* untuk testing aplikasi, sehingga dapat memahami aktivitas coding sebagai bagian kecil dari keseluruhan proses pemrograman. perintah dalam coding harus di susun menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Bahasa programan tujuan untuk berkomunikasi dengan computer dan Menyusun instruksi yang dapat dijalankan dengan lebih efisien. Beberapa bahasa pemrograman popular antara lain *java*, *java script*, *python* dan *c++*.¹³

Sering dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran pemrograman, para ahli mengembangkan bahasa berbasis blok seperti scratch. Pemrograman berbasis blok lebih sederhana dan menarik sehingga cocok bagi siswa dan pemula yang ingin memulai belajar coding. Berikut

¹² Ani Ismayani, *pemrograman scratch untuk pemula.*, ed. Ananda Aprilia (jakarta, 2023), hal. 1.

¹³ *Ibid.*, hal. 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.

adalah contoh dua pemrograman yaitu phyton dan scratch dengan output yang serupa.¹⁴

Pemrograman di *scratch* sangat sederhana dan cocok untuk pemula yang bersifat visual artinya tidak perlu menulis teks coding yang Panjang, cukup menggunakan blok yang tersedia. Jadi scratch sangat cocok bagi para pemula dan termasuk anak-anak yang ingin belajar dasar-dasar pemrograman.¹⁵

Scratch adalah bahasa pemrograman komputer untuk anak-anak yang dapat dilakukan dengan cara sederhana, yakni pengguna hanya melakukan *drag-and-drop* grafis. Kemampuan membuat program komputer merupakan bagian penting dari literasi pada hidup saat ini. Ketika kita belajar menulis kode menggunakan *Scratch*, kita mempelajari strategi-strategi penting untuk memecahkan masalah, mendesain karya, mengomunikasikan ide-ide. Sehingga hal ini dapat menunjang keberhasilan dalam menanamkan computational thinking skills pada siswa sejak dini.¹⁶

Menurut Supriadi dalam Muhamad Sholeh Mempelajari program komputer bagi anak-anak tentunya dapat mengasah logika dan mempersiapkan anak agar memahami teknologi informasi. Belajar program komputer dapat melatih dalam proses berpikir secara logis, sistematis dengan mengimplementasikan dalam permainan *game*¹⁷

Menurut Triana afriani dalam Muhamad Sholeh *Scratch* adalah aplikasi untuk membuat program berbasis visual. *Scratch* dapat digunakan untuk memperkenalkan logika membuat game. *Scratch* dirancang khusus untuk anak-anak dan dapat digunakan anak-anak untuk membuat game,

¹⁴ *Ibid.*, hal. 3.

¹⁵ *Ibid.*, hal. 9.

¹⁶ Wulandari et al., “Pemanfaatan Platform Scratch dalam Pembelajaran Koding di Sekolah Dasar untuk Mengasah Kemampuan Computational Thinking pada Siswa,” *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD* (2021): hal. 496.

¹⁷ Muhammad Sholeh, I Wayan Julianta Pradnyana, dan Izza Wildan Ridhoni, “Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch,” *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika* 2, no. 2 (2022): hal. 72.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

animasi dan program interaktif lainnya dengan mudah dan menyenangkan.¹⁸

Menurut Tikva and Tambouris dalam Riska Zufa uthfiyyah *Scratch* merupakan aplikasi yang paling efektif dan banyak digunakan untuk meningkatkan keterampilan *computational thinking* siswa. Hal ini disebabkan karena adanya sebuah kemudahan dalam menggunakan dan mengaksesnya. *Scratch* bisa meningkatkan kognitif anak saat main game huruf *hijaiyah*.¹⁹

2. Sejarah *Scratch*

Scratch dirancang oleh ifeong kindergarten group di mit media lab yang dipimpin oleh Mitche Resnick. *Scratch* pertama dirilis pada tahun 2003, dengan tujuan untuk membantu anak-anak belajar programan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Nama “*Scratch*” berasal dari metode “*scratching*” yang digunakan dalam musik-musik yang menenangkan, di mana potongan-potongan suara dipadukan untuk menciptakan komposisi baru. Dengan filosofi yang serupa, *Scratch* memungkinkan pengguna untuk “memotong” dan “Menyusun” blok kode untuk membuat program.²⁰

3. Perkembangan *Scratch*

a. *Scratch* 1.0

Scratch 1.0 diresmikan pada 8 januari 2007 merupakan *scratch* pertama yang tersedia untuk umum. Ada beberapa perlubahan seperti: a. *Block next costume*, b. *Next*, c. *background*, d. *Think*, e. *Think for secs*, f. *Stop a sound*, g. *Forever*. Dengan tombol baru membuat sprites kemampuan untuk berbagai projects secara online.

¹⁸ Sholeh, Julianta Pradnyana, dan Wildan, “Pengenalan Logika Membuat Program Game Pada Anak-,” hal. 1.

¹⁹ Riska Zulfa Luthfiyyah et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): hal. 3.

²⁰ Reezh Design, “Mengenal Bahasa Pemrograman Visual Scratch.”



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Scratch 1.2

Diresmikan pada bulan Mei 2007 dan memiliki fitur baru seperti *instaler windows* yang baru, blok *repeat until*, bentuk *cap block*, kemampuan satu *sprite* untuk memainkan beberapa catatan sekaligus, penambahan *tag* untuk proyek dan sebagainya.

c. Scratch 1.2

Adalah diliris terakhir windows 98 dan me, diliris pada tanggal 7 desember 2007. Ada fitur baru yaitu: *block rest for beats*, kompresi gambar yang lebih baik, perbaikan beberapa *sample projects* dan perlubahan antarmuka di paint editor.

d. Scratch 1.3

Dirilis pada tanggal 2 september 2008, dengan ada beberapa vitur baru yaitu: *variables* dapat menangani *strings*, *list*, *comments*, penggunaan *fonts* dari computer user dan *blok if then*, *repeat* dan *forever* secara otomatis melingkupi *block stacks* lainnya.

e. Scratch 1.4

Dirilis pada tanggal 19 juli 2009, dengan adanya fitur tambahan seperti block baru untuk penanganan *string*, *blok ask*, *wait* dan *blok contains*. Pemanfaatan webcam untuk mengambil gambar.

f. Scratch 2.0

Scratch 2.0 sudah dikembang beberapa tahun hingga di perkenalkan pada 28 janluar i 2013. Versi resmi pada 9 mei 2013 dengan ada beberapa vitur baru seperti: *ui yang baru*, *procedures*, *colning*, *cloud data*, *vector graphics* dan *sound editor*.²¹

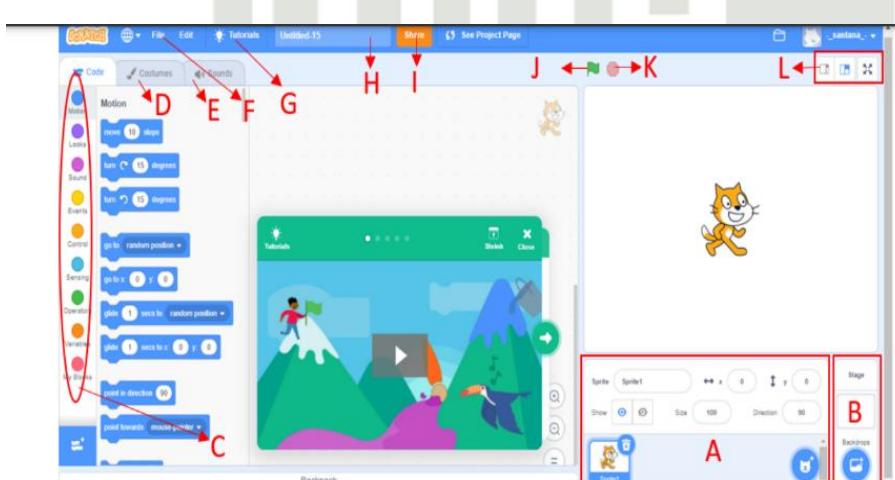
²¹ Seng Hansun, "Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya," *Jurnal Ultima Infosys* 5, no. 1 (2014): hal. 41-42.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

4. Kegunaan scratch dalam Pendidikan

- a. Di sekolah-sekolah menggunakan scratch untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan logika computer
- b. Anak-anak bisa membuat berbagai proyek dari permainan sederhana hingga cerita interaktif dan animasi
- c. Scratch bisa menyediakan platform online di mana penggunaan berbagai proyek mereka dengan komunitas di seluruh dunia.

5. Bagian Scratch**Gambar II. 1 Bagian-Bagian Scratch**

Ada beberapa bagian-bagian scratch yaitu

a. Sprite

Adalah gambar objek yang digunakan dalam membentuk proyek yang diinginkan dengan cara menambahkan blok-blok kode untuk mengaturnya

b. Backdrops

Adalah gambar latar belakang pada kanvas seperti tombol backdrops dan tombol *choose a backdrop* untuk pilihan gambar backdrop yang diinginkan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

c. Script/code

Adalah Kumpulan blok-blok perintah yang akan kita gunakan dalam proyek.

Ada beberapa menu yang terdapat dalam script yaitu: *Motion, looks, Sound, Events, Control, Sensing, Operators, Variables* dan *My blok*

d. Costumes

Adalah memodifikasi tampilan dari sprite yang akan membuat proyek. Ada beberapa tombol-tombol costumes yaitu: Nama *costume*, *Tombol select*, *Tombol reshape*, *Tombol brush*, *Tombol eraser*, *Tombol fil*, *Tombol text*, *Tombol line*, *Tombol circle*, *Tombol rectangle*, *Tombol flip horizontal* dan *Tombol flip vertical*.

e. Sound, adalah menambahkan dan modifikasi suara yang ada dalam sprite untuk membuat sebuah proyek*f. File*, adalah fitur menyimpan proyek dan membuka proyek yang lalu yang sudah di save.*g. Tutorial*, adalah fitur berisi tutorial video-video singkat seperti proyek scratch*h. Judul*, adalah nama proyek pada kotak judul di bagian atas proyek.*i. Share project*, adalah hasil dari proyek yang sudah dibuat dapat sebarkan ke orang-orang agar mereka bisa melihat dan bermain dalam proyek tersebut. Maka proyek akan langsung di halaman website scratch online.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Run adalah simbol bendera hijau untuk menaankan proyek sedangkan *stop project* adalah simbol lingkaran merah untuk menghentikan proyek.

- k. Ubah tampilan Ada 3 model layar yang dapat dipilih sesuai kenyamanan.²²

6. Langkah-langkah Permainan scratch huruf *hijaiyah*

Langkah-langkah permainan scratch huruf *hijaiyah* adalah sebagai berikut:²³

- a. Pergi ke Halaman utama di aplikasi scratch
- b. Selanjutnya pilih Tombol navigasi utama : belajar dan bermain
- c. Kemudian tekan opsi bendera kuning untuk menjalakan gamenya
- d. Selanjutnya , tekan tombol salah satunya di gamenya

B. Aspek Kognitif**1. Pengertian perkembangan kognitif**

Perkembangan kognitif memiliki salah satu dari berbagai dominan perkembangan pada anak yang terdiri dari 5 perkembangan yaitu perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan Bahasa, perkembangan emosional, perkembangan intelektual dan kognitif. Menurut Oakley dalam Icam Sutisna menyebutkan bahwa Kata kognitif berasal dari Bahasa latin yaitu *cognoscere* yang artinya untuk mengtahui (*to know*). Aktivitas kognitif termasuk di dalamnya yaitu semua proses dan aktifitas psikologis yang 4 melibatkan berpikir (*thinking*) dan mengetahui (*knowing*).²⁴

²² Lestari et al., *Buku Mari Belajar Scratch Untuk Pemula*, hal. 2-8.

²³ Gunawan Prayitno, Ratna Sari, dan Arief Rahman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Scratch di TK Bustanul Afthal Nabire," *Publikasi Teknik Informatika* 3, no. September (2025): hal. 218.

²⁴ Icam Sutisna dan Sri Wahyuningsi Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Ung Press Gorontalo, 1 ed. (Gorontalo, 2020), hal. 39.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut Vygotsky yaitu *Zone of proximal development* (ZPD) dalam Icam Sutisna²⁵ adalah Perbedaan antara apa yang anak dapat dilakukan secara mandiri dan apa yang tidak dapat dilakukan tanpa bantuan seperti orang dewasa atau teman sebayanya.

Menurut Piaget dalam Icam Sutisna mengatakan bahwa proses kognitif anak dibentuk yaitu asimilasi (*assimilation*), akomodasi (*accommodation*), dan ekuilibrium (*equilibrium*). Jadi Proses kognitif sangat kompleks dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang bagaimana proses kognitif anak.²⁶

Menurut Joreme S. Brune dalam Jhoni Warmansyah setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi secara alami dan terdorong untuk mengembangkan keterampilan serta menguasai berbagai tugas. Jika Tantangan yang diberikan terlalu sulit, mereka cepat merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang tantangan yang cukup menantang.²⁷

Menurut David Paul Ausubel dalam Jhoni Warmansyah proses menghubungkan informasi baru dengan konsep-konsep relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif anak. Pembelajaran akan menjadi bermakna jika guru mampu menyampaikan materi baru dengan cara terhubung pada konsep yang telah dimiliki siswa dalam struktur kognitifnya.²⁸

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Jhoni Warmansyah, taksonomi Bloom adalah pengklasifikasian pemikiran bertingkat 6 kompleksitas kognitif seperti :

- a. mengingat yaitu level ini mengacu pada kemampuan siswa untuk mengingat atau mengingat kembali apa yang disampaikan oleh guru mereka.
- b. memahami yaitu kemampuan siswa untuk memahami, menjelaskan atau menegaskan informasi yang diterima pada peserta didik.

²⁵ Ibid., hal. 18.

²⁶ Ibid., hal. 16.

²⁷ Warmansyah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Mi*, hal. 35.

²⁸ Ibid., hal. 40.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- c. Mengaplikasikan yaitu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan tugas atau menemukan solusi. Dalam proses ini membutuhkan informasi yang dapat digunakan secara praktis. Contohnya setelah mempelajari cara mencuci tangan dengan benar, mereka diminta untuk mempraktikkan secara langsung.
- d. Menganalisis yaitu kemampuan peserta didik untuk menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur dll.
- e. mengevaluasi yaitu mengacu kemampuan peserta didik dalam penilaian terhadap sesuatu yang sedang dievaluasi dalam proses ini , mereka menggunakan berbagai pertimbangan yang diperlukan untuk menilai suatu hal.
- f. Mencipta yaitu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan menjadi sesuatu yang baru .²⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bawah kognitif sangat penting bagi anak untuk meraih keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah atau maupun di rumahnya. Oleh karena itu, orang tua dan guru dapat membantu perkembangan kognitif anak mereka dengan memberikan dukungan dan insentif yang tepat.

2. Tahap Perkembangan kognitif

a. Teori Piaget

Pada tahap pra-Operasional usia 2-7 tahun, pada Tingkat ini, anak telah menunjukkan Tindakan kognitif yang berkaitan dengan situasi yang ada pada dirinya sendiri. Anak bisa memahami di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol.

b. Teori Jerome Bruner

²⁹ *Ibid.*, hal. 46.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut bruner sebelum anak memahami angka sebagai simbol, mereka perlu terlebih dahulu mempelajari bilangan melalui benda nyata oleh karena itu, pada saat mengajarkan konsep penghitungan, anak sebaliknya menghitung benda sekitarnya sebelum mengenal simbol bilangan.

3. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

- a. Belajar dan pemecahan masalah
 - 1) Mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi Ketika air ditumpahkan).
 - 2) Mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang feksibel dan diterima sosial.
 - 3) Mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru .
 - 4) Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan dan sebagainya).
- b. Berpikir logis
 - 1) Mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, seperti lebih dari, “kurang dari” , dan “paling atau ter”.
 - 2) mampu menunjukkan insiatif dalam memilih tema permainan
 - 3) mampu Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
 - 4) mampu mengenal sebab dan akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
 - 5) mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (tiga variasi)
 - 6) mampu mengkласifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi.
 - 7) mampu mengenal pola abcd-abcd.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 8) mampu mengurutkan benda bedasarkan ukuran dari paling kecil sampai paling besar atau sebaliknya.
- c. berpikir simbolis
- 1) mampu menyebutkan lambangan bilangan 1-10.
 - 2) mampu menggunakan lambangan bilangan untuk menghitung
 - 3) mampu mencocokkan bilangan dengan lambangan bilangan.
 - 4) mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan kosonan.
 - 5) mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).³⁰

Tabel II. 1**Indikator Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dalam Berpikir Simbolik untuk Membaca Tanda Keberadaan Allah Swt Menurut STTPA Tahun 2021³¹**

lingkungan Perkembangan	Tingkat Perkembangan Anak
	Usia 5-6 Tahun
Berpikir Simbolik untuk Membaca Tanda Keberadaan Allah Swt	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengetahui huruf vocal, konsonan dan huruf hijaiyah dari nama benda ciptaan Allah. 2) Mengaitkan lambang huruf dengan bunyi yang membentuk kata sederhana menggunakan berbagai media. 3) Menghubungkan lambang/simbol tertentu (simbol lalu lintas, tempat umum, tempat ibadah berbagai agama dan lambang 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 lambang bilangan 1-20 7) Mengkreasikan berbagai benda menjadi mainan simbolik.

³⁰ Ibid., hal. 10.³¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Surat Keputusan Jenderal Pendidikan Islam No. 3331 Tahun 2021 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada Tingkat Raudhatul Athfal* (jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2021).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

4. Program Stimulasi Pengembangan Kognitif Anak

Program stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini mencakup komponen-komponen berikut.

a. Stimulasi sensorimotor

Pengalaman sensoris dan Gerakan fisik digunakan dalam program ini untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

b. Stimulasi Bahasa

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak-anak.

c. Stimulasi kognitif

Stimulasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, memori dan pemecahan masalah anak-anak.

d. lingkungan yang mendukung

Perkembangan kognitif anak sangat terbantu oleh lingkungan yang mendukung.

C. Huruf Hijaiyah

Huruf *hijaiyyah* terdiri dari 30 huruf arab. Huruf adalah huruf-huruf yang digunakan dalam A-Qur'an dan di kenal pada masa ini. Huruf *hijaiyah* berasal dari kata kerja "hajja" yang berarti mengeja, menghitung huruf atau membaca setiap huruf secara terpisah. Karena memiliki aturan mana yang dilafazkan dari huruf *hijaiyyah* yang dimulai dari alif sampai huruf ya.

Menurut Hamlidah dalam Mita Purnamasari ³² untuk mengetahui perkembangan anak saat menulis huruf hijaiyah menyarankan agar anak-anak di latih menulis dengan menggunakan stimulasi untuk menulis yaitu: menembakan bentuk, mengikuti garis atau titik-titik, meniru bentuk dan menulis sendiri berbagai bentuk huruf hijaiyah.

³² Purnamasari dan Setiawan, "Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar diTPA Kampung Tagal Heas Purwakarta," hal. 49.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

Menurut Rahayuningsih dalam Mita Purnamasari ³³ menggunakan nama diri untuk mengenal huruf dengan membantu anak seperti mengenal huruf, kata-kata dan suara. Selain itu membantu anak mulai belajar membaca dan menulis.

1. Huruf Hijaiyyah

Alif	Ba	Ta	Tsa
ا	ب	ت	ٿ
Jim	Ha	Kho	Dal
ج	ه	خ	ڏ
Dzal	Ro	Zai	Sin
ڏ	ڙ	ڙ	ڱ
Syin	Shod	Dhod	Tho
ڱ	ڻ	ڻ	ڦ
Jho	Ain	Ogin	Fa
ڙ	ڻ	ڻ	ڦ
Qof	Kaf	Lam	Mim
ڧ	ڡ	ڻ	ڻ
Nun	Wawu	Ha	Ya
ڻ	و	ه	ي
	Hamzah	Lam alif	
	ء	ء	

Gambar II. 2 Huruf Hijaiyah

2. Petunjuk Transiterasi Huruf Arab ke Huruf latin

Tabel II. 2
Petunjuk Transiterasi Huruf Arab ke Huruf latin

Tulisan.	Bacaan	Huruf	Cara Menyebutnya
Alif	a	ا	Biasa
Ba	b	ب	Biasa

³³ Ibid.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

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

Tulisan.	Bacaan	Huruf	Cara Menyebutnya
Ta	t	ت	Biasa
Tsa	ts	ٿ	Ujung lidah keluar sedikit antara gigi atas dan bawah
Jim	J	ڄ	Biasa
Ha	h	ڻ	Keluar dari kerongkongan sebelah dalam sekali
Kha	kh	ڂ	Biasa
Da	d	ڏ	Biasa, Umpama: Kuda
Dza	dz	ڏ	Ujung lidah keluar sedikit antara gigi atas dan bawah
Da	r	ڙ	Biasa
Za	z	ڙ	Biasa, Umpama: zakat, zebra dan ain-ain
Sin	s	ڙ	Biasa
Syin	sy	ڙ	Biasa, syamsu
Shod	sh	ڙ	Suara desisi tajam di tengah-tengah lidah yang dilengkungkan. Contoh Sholat
Dhod	dh	ڙ	letakkan separuh lidah yang dilengkung kan ke langit-langit lidah dekat pangkal gigi atas
Tha	th	ڦ	Ujung lidah berhenti di belakang gigi depan sebelah atas
Zha	zh	ڦ	Suara desisi di Tengah lidah dekat kerongkongan
Ain	‘a	ڞ	Suara habis di pangkal lidah dekat kerongkongan
Ghain	gh	ڞ	Suara habis ditengah lidah , Umpama: lemari=lemaghi, dll.
Fa	f	ڦ	Biasa, contoh: fanta dll
Qaf	q	ڦ	Biasa, tebal di kerongkongan
Kaf	k	ڦ	Biasa
am		ڦ	Biasa

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tulisan.	Bacaan	Huruf	Cara Menyebutnya
Mim	m	ڻ	Biasa
Nun	n	ڻ	Biasa
Wau	w	ڻ	Biasa
Ha	h	ڻ	Suara keluar dari kerongkongan sebelah dalam sekali
am Alif	am Alif	ڦ	Biasa
Hamzah	Hamzah	ڻ	Biasa
Ya	y	ڙ	Biasa

(Sumber: Ma'sum Al Abror, 2018)³⁴

D. Anak Usia Dini

1. Pengertian anak usia dini

Menurut golden Anak usia dini sering disebut sebagai zaman keemasan, ditandai dengan perkembangan otak paling cepat dalam kehidupan seorang anak. Fase kritis ini berlangsung dari tahap prenatal hingga sekitar usia enam tahun. Khususnya, periode dari masa bayi di dalam rahim hingga usia empat tahun dianggap sangat penting. Selama tahap ini, otak anak mengalami pertumbuhan yang signifikan, menekankan perlunya fokus pada anak usia dini. Hal ini dapat dicapai melalui intervensi pendidikan yang diberikan oleh orang tua dan lembaga pendidikan anak usia dini. Akibatnya, kemajuan yang dibuat. Keberhasilan penyelesaian perkembangan Selama satu periode menunjukkan keberhasilan pada tahap perkembangan berikutnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan anak usia dini ialah upaya suatu pembinaan yang ditargetkan kepada individu berusia sejak lahir hingga enam tahun. Proses ini melibatkan pemberian rangsangan pendidikan untuk memfasilitasi pematangan dan kemajuan fisik dan spiritua

³⁴ Ma'sum Al Abror, *belajar praktis Ilmu Tajwid, Katalog dalam terbitkan (kdt)* (jakarta barat, n.d.), hal. vii-x.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

anak, sehingga mempersiapkan mereka secara memadai untuk kegiatan pendidikan selanjutnya.³⁵

Menurut Bacharuddin Musthafa anak usia dini adalah anak masih berada pada rentang usia antara satu sampai 5 tahun. Pengertian ini didasarkan pada Batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early chidhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late chilidhood*) berusia 6-12 tahun.³⁶

وَاضْرِبْ لَهُمْ مَثَلَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا كَمَاءٌ أَنْزَلْنَاهُ مِنَ السَّمَاءِ فَأَخْتَلَطَ بِهِ
نَبَاتُ الْأَرْضِ فَاصْبَحَ هَشِيمًا تَذَرُّوْهُ الرِّيحُ وَكَانَ اللَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ
مُقْتَدِرٌ ٤٥ الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَقِيرُ الصِّلَاحُ خَيْرٌ
عِنْدَ رَبِّكَ تَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ٤٦

Dan berilah perumpamaan kepada mereka (manusia), kehidupan dunia sebagai air hujan yang kami turunkan dari langit, maka menjadi subur karenanya tumbuh-tumbuhan itu menjadi kering yang diterbangkan oleh angin. Dan adalah Allah, maha kuasa atas segala sesuatu. Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amaan-amaan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (Al-kahfi/18: 45-46) ³⁷

Allah berfirman: *wadl-rib* (Berilah) hai muhammad, sampaikan kepada umat manusia bahwa kehidupan dunia ini memiliki perumpamaan yang menggambarkan sifatnya yang sementara dan mudah lenyap. Kehidupan dunia ini seperti air hujan yang turun dari langit, menyuburkan tanah dan membuat tumbuh-tumbuh berkembang dengan indah. Namun,

³⁵ Mohammad Fauziddin dan Mufarizuddin Mufarizuddin, “Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): hal. 163.

³⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Suryani, U. (jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 1.

³⁷ QS. Al-Khafi Ayat 45-46 hal. 2864



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 mencapai puncaknya, semua itu akhirnya mengering, hancur, dan diterbangkan angin ke segala arah.

Menurut Al-Ghazali anak adalah hamba Allah yang telah dianugerahi potensi atau fitrah untuk beriman kepadanya. Fitra ini berikan oleh Allah sesuai dengan sifat alami manusia, selaras dengan kecenderungan dasar mereka yang mengarah pada agama Islam.³⁸

Menurut Ibnu Qayyim anak adalah individu yang harus diakui keberadaan sebagai subjek dan objek dalam proses Pendidikan. Oleh karena itu, mereka perlu mendapatkan seperti: Pendidikan yang berkualitas melalui upaya pengarahan, pembimbingan dan pengembangan potensi positif yang dimilikinya sebagai persiapan untuk menghadapi masa depannya.³⁹

2. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Ada beberapa prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini yaitu:

- a. Perkembangan yang menyangkut perlubahan.
- b. Perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya karena perkembangan awal sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan pengalaman.
- c. Pola perkembangan dapat prediksi karena memiliki pola tertentu.
- d. Pola perkembangan mempunyai karakteristik penting yang dapat diprediksi.
- e. Perbedaan individu dalam setiap perkembangan aspek-aspek tertentu karena adanya pengaruh bawaan terhadap kondisi lingkungan.
- f. Periodisasi dalam pola perkembangan yang disebut dengan periode pralahir, masa neonates, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir dan masa puber.
- g. Ada harapan sosial untuk setiap periode perkembangan.

³⁸ Nurul Hikmah, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berbasis Al-Qur'an*, 1 ed. (Tangerang Selatan: Multimedia, Bait Qur'any, 2022), hal. 112.

³⁹ *Ibid.*, hal. 120.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- h. Setiap bidang perkembangan memiliki risiko tertentu baik fisik maupun psikologis, yang dapat mengubah pola perkembangan
- i. Kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan.⁴⁰

Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Revina Aurigha Firdaus, dkk yang berjudul “*Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch sebagai Media Pembelajaran*” dari Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer Vol. 4 No. 2, Tahun 2023⁴¹ Hasil penelitian ini bahwa pembelajaran programan *scratch* membangun inovatif dan menarik untuk membantu pengguna dalam memahami konsep *scratch* secara lebih interaktif dan menyenangkan dalam teknologi. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan apa yang Penelitian teliti. Persamaanya adalah sama-sama membahas penggunaan *scratch* sebagai media pembelajaran. sedangkan perbedaan adalah penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *library research*, sedangkan peneliti lebih memfokus pengenalan huruf hijaiyah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mayanda Mega Santoni, dkk yang berjudul “*Coding for Kids Menggunakan Scratch Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri 4.0 bagi Siswa M.I. Jami'atul Khair*” dari Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Vol 3 No 1, Tahun 2021.⁴² Hasil pembahasan penelitian ini belajar coding atau pemrograman kini menjadi salah satu kunci utama di era revousi industry 4.0. Dengan mengenalkan coding sejak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas sekaligus meningkatkan kemampuan seperti berpikir logis, berpikir sistematis, kreativitas, keberanian untuk mencoba dan berbagai

⁴⁰ Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini.*, hal. 3-5.

⁴¹ Revina Aurigha Firdaus et al., “Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer* 4, no. 2 (2023): hal. 77.

⁴² Mayanda Mega Santoni, Desta Sandya Prasvita, dan Muhammad Adrezo, “Coding for Kids Menggunakan Scratch Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri 4.0 bagi Siswa M.I. Jami'atul Khair,” *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta* 3, no. 1 (2021): hal. 68.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 lainnya dapat di asah melalui pembelajaran coding. Keterampilan ini sangat bermanfaat dalam mendukung proses perkembangan anak-anak. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan adalah sama-sama menggunakan *scratch* sedangkan perbedaan adalah *coding for kids* menggunakan *scratch* bagi siswa di sekolah MI Jami'atu Khair. Sedangkan peneliti memfokus permainan scratch huruf hijaiyah untuk anak usia 5- 6 Tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sholeh, dkk yang berjudul "*Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar logika Program Komputer dengan Menggunakan Aplikasi Scratch*" dari Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika Vol 2 No 2, Tahun 2022.⁴³ Hasil pembahasan Peneliti ini menumbuhkan minat dalam bidang pemrograman computer dapat dimulai sejak usia dini, tanpa harus menggunakan bahasa programan tingkat tinggi. Salah satu Pengenalan yang efektif adalah aplikasi *scratch* yang dirancang khusus. Peneliti Ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan apa yang Peneliti teliti. Persamaan adalah menggunakan aplikasi *scratch* sedangkan perbedaan adalah menggunakan metode praktik dan pelatihan dalam Peneliti ini. Sedangkan peneliti memfokus perkembangan kognitif terhadap penggenalan huruf hijaiyah dalam penggunaan aplikasi scratch.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Purnamasari yang berjudul "*Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar Di Tpa Kampung Taga Heas Purwakarta*" dari Jurnal Vol 3 No 2, Tahun 2023.⁴⁴ Hasil pembahasan Peneliti ini bahwa penggenaan huruf hijaiyah anak meningkatkan dengan menggunakan media kartu gambar sebesar 0.248 kelas ekprimen serta 0.224 kelas Control. Penelitian Ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan apa yang Penelitian teliti. Persamaan adalah Pengenalan huruf *hijaiyah* sedangkan perbedaan adalah

⁴³ Sholeh, Pradnyana, dan Ridhoni, "Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch," hal. 78.

⁴⁴ Purnamasari dan Setiawan, "Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar diTPA Kampung Tagal Heas Purwakarta," hal. 54.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menggunakan media kartu gambar di TPA menggunakan metode Peneliti semu (*quasi experimental research*). Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi scratch.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Heni Candra Kirana, yang *berjudul* “*Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android: Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Hukum Tajwid dengan Metode Wlaterfa di TPQ Sidiq A-Musirun*” dari Jurnal Kependidikan Vol 12 No 4 , Tahun 2023⁴⁵ hasil pembahasan Peneliti ini bahwa aplikasi belajar mengaji ini dirancang untuk mengenal huruf *hijaiyah* memiliki fitur seperti *harokat*, *fathah*, *kasrah* dan *dhumah*, pembelajaran hukum tajwid untuk membaca Al-Qur'an dengan benar, serta kuis interaktif tentang huruf *hijaiyah* dan hukum tajwid. Menunjukkan aplikasi ini sangat ayak memiliki 100% dan sementara itu, penguji usability menghasilkan skor 89,3% mengindikasikan kelayakan yang sangat tinggi. Peneliti Ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan apa yang Penelitian teliti. Persamaan adalah Pengenalan huruf *hijaiyah* sedangkan perbedaan adalah Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android menggunakan Metode Wlatterfall . Sedangkan peneliti menngunakan metode *Pre-Eksprimental Design Tipe One Grup Pretes Posttest*.

Konsep Operasional

Definisi Operasional variabel adalah batasan penelitian yang memberikan informasi kepada Peneliti tentang cara mengukur atau mengevaluasi variabel.⁴⁶ Definisi Operasional ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup variabel, sehingga memudahkan serta menjaga konsistensi Peneliti dalam pengumpulan, pengukuran dan analisis data menjadi efesien. Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu: variebel bebas (x) dan variabel terikat (y).

⁴⁵ Heni Kirana, Candra dan Wibisono' Setiawan , Iwan, "Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android: Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Hukum Tajwid dengan Metode Waterfalldi TPQ Sidiq Al-Musirun," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): hal. 773.

⁴⁶ Hanif sri yulianto, "Arti Definisi Operasional dalam Penelitian beserta Cara Membuatnya," *bola.com*, hal. 2, <https://www.bola.com/ragam/read/5360154/arti-definisi-operasional-dalam-penelitian-beserta-cara-membuatnya>.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat sedangkan variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas.⁴⁷

Dalam penelitian variabel (x) adalah *scratch*. Adapun indikator variabel bebas (x) dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.
2. Guru menggenalkan scratch kepada anak.
3. Guru menjelaskan permainan *scratch*.
4. Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch
5. Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak.
6. Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi.
7. Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak.

Dalam penelitian variabel (y) adalah aspek kognitif Pengenalan huruf *hijaiyah*. Adapun indikator variabel terikat (y) dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak mampu membuka dan mengakses aplikasi atau situs scratch dengan bimbingan
2. Anak mampu memahami permainan scratch
3. Anak mampu melaksanakan permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak
4. Anak mampu mencoba scratch secara bergantian
5. Anak mampu memcocokkan tulisan dengan lambangan huruf hijaiyah
6. Anak mampu mempraktekkan permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch secara bergantian

⁴⁷ Purwanto, "Variabel Dalam Pendidikan," *Teknодик* 10, no. 18 (2006): hal. 201.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Hipotesis

Dalam penelitian mengenali Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Uji hipotesis bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan menggunakan aplikasi scratch terhadap peningkatan aspek kognitif Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Berikut hipotensisnya:

1. Hipotesis Nol (H_0): tidak ada terpengaruh yang signifikan antara kegiatan menggunakan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kabupaten Pekanbaru.
2. Hipotesis alternatif (H_1): Terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan menggunakan aplikasi scratch terhadap peningkatan aspek kognitif Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kabupaten Pekanbaru.



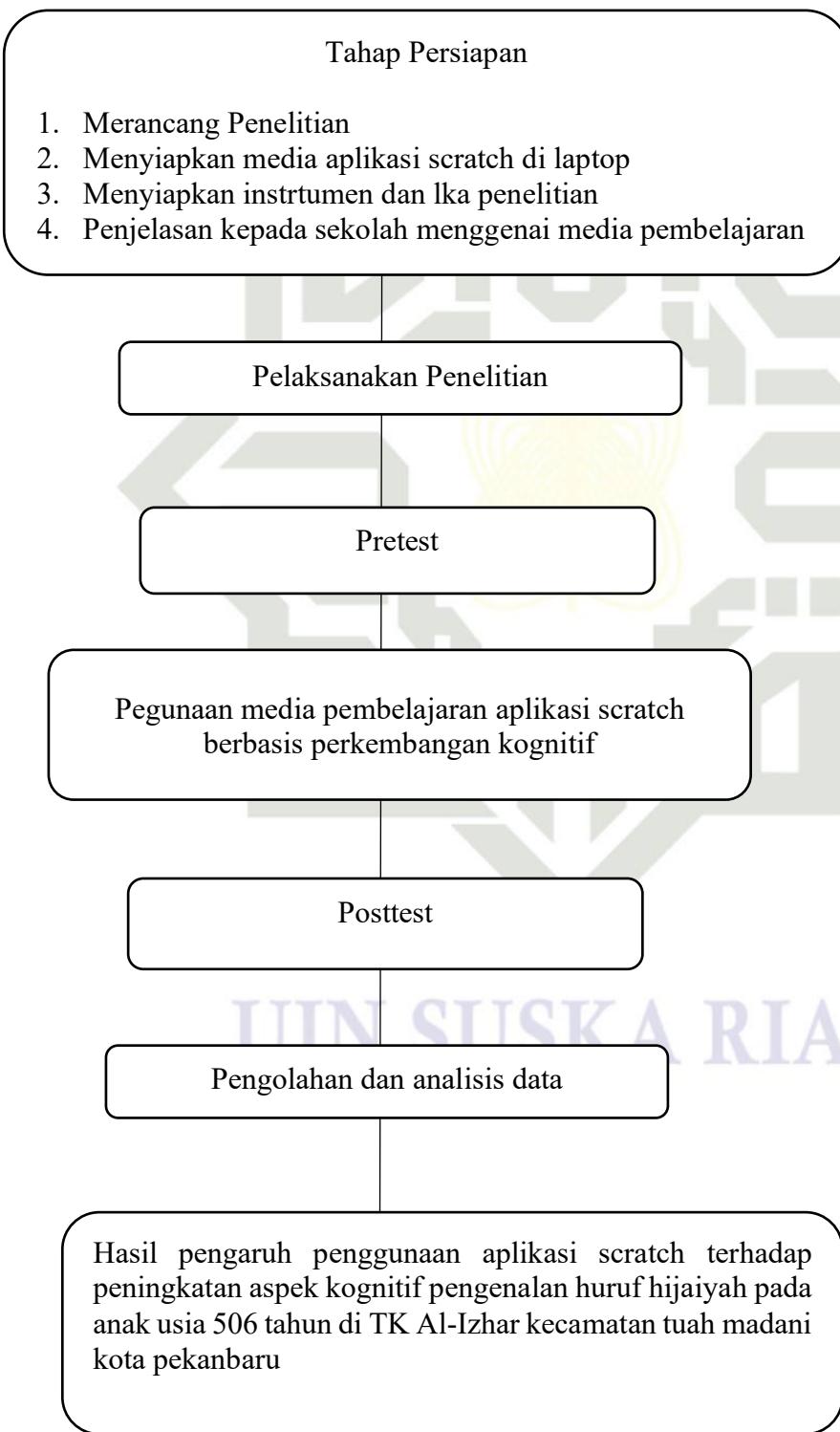
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir pada penelitian pengaruh penggunaan aplikasi scratch yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel II. 3
Kerangka Berfikir 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A: Desain Penelitian

Penelitian dengan Judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk A-Izhar *Creative School* Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru ini menggunakan metode pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian krusial dalam penelitian kuantitatif. Hal ini memberikan gambaran atau jawaban akan hubungan yang fundamental dari hubungan kuantitatif.

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada. Penghitungan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus tertentu. Pemilihan rumus yang akan digunakan, kemudian disesuaikan dengan jenis penelitian dan homogenitas populasi.⁴⁸

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ialah unik di dalam dua hal yang sangat penting. Penelitian ini merupakan satu-satunya jenis penelitian yang secara langsung mencoba untuk mempengaruhi suatu variabel tertentu, dengan, menerapkan variabel bebas dan variabel terikat.⁴⁹

Objek penelitian tentang penggunaan aplikasi *scratch* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu aplikasi *scratch* (X), dan variabel terikat yaitu aspek kognitif Pengenalan huruf hijaiyah (Y). Desain penelitian yang digunakan adalah

⁴⁸ Nur Hardani, Hikmatul auliya et al., *Metode Penelitian Kualitatif*, Pustaka Ilmu, 2009, hal. 237.

⁴⁹ Andi Ibrahim et a., "Metodologi Penelitian," in *Penelitian Eksperimen dan Eks Post Facto*, ed. Madu Madi, 1 ed. (Makasar, n.d.), 57.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

desain *pre-eksperimental design tipe one grup pretes-posttest* melibatkan satu kelompok saja dimana kelompok akan diberikan perlakuan (treatment), kemudian dilakukan pengukuran sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan tersebut untuk melihat perubahan yang terjadi.

Tabel III. 1
Pretest Posttest Control Design

<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Suryadin Abdullah, 2022)

Keterangan:

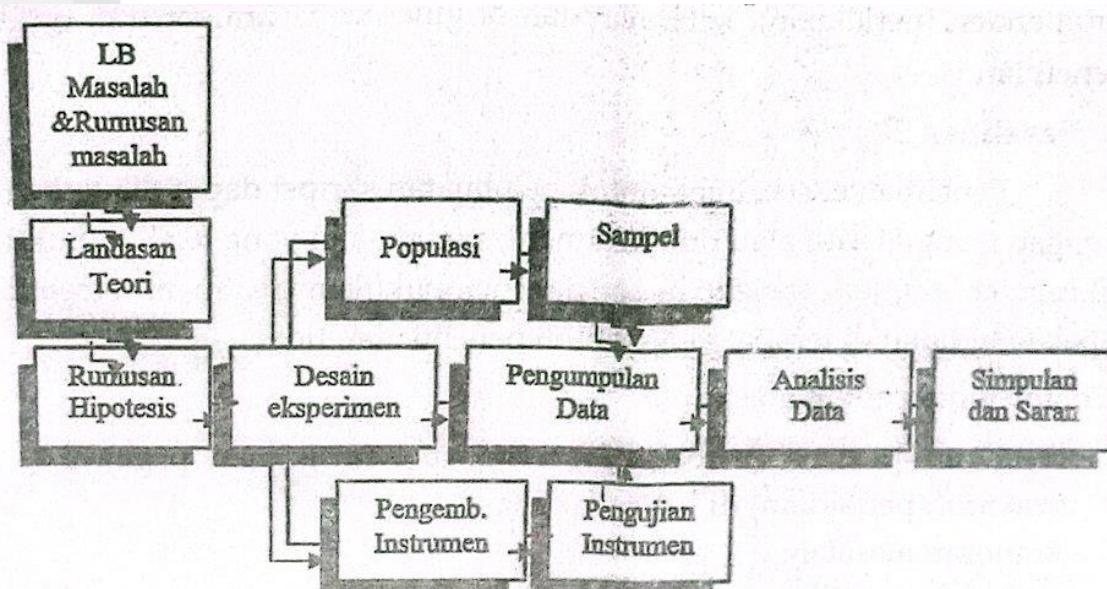
O₁ = Penilaian sebelum perlakuan (*Pretest*)

X = Perlakuan

O₂ = Penilaian setelah perlakuan (*Posttest*)⁵⁰

⁵⁰ Suryadin Abdullah, Karimuddin, Jannah, Misbahul , Ummul Aimah, Hasda, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Nanda Sapu, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (Aceh, 2022), hal. 104.

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



(Sumber: Sugiyono, 2023)

Gambar III. 1 Langkah-Langkah Eksperimen

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota PekanBaru yang terletak di Jl. Hr. Soerbrantas Km.15. sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal Juni sampai dengan September 2025

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota PekanBaru.sedangkan objek penelitiannya adalah Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Izhar

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wiayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipeajari dan kemudian di Tarik kesimpulannya.⁵¹ Berdasarkan sumber

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Alvabeta (Bandung: Alfabeta, 2023), hal. 80.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

data di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru yang memiliki 4 kelas yaitu kelas A dan kelas B1, B2 dan B3.

Tabel III. 2
Populasi Penelitian TK A-Izhar Creative School T. A 2025

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah Peserta Didik
1.	A	4	5	9
2.	B1	9	5	14
3.	B2	10	6	16
Total				39

Sumber: Data Anak Tk Al-Izhar Tahun 2025

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Dengan kata lain sampel merupakan kelompok kecil yang dipilih dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.⁵² Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam Peneliti ini adalah Teknik *purposive sampling*.

Metode *purposive sampling* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota PekanBaru yaitu kelas B2 yang berjumlah 18 anak didik⁵³

UIN SUSKA RIAU

⁵² Fadilah Amin, Nur, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," *Buku Ajar Statistika Dasar* 14, no. 1 (2023): hal. 20.

⁵³ Abdullah, Karimuddin, Jannah, Misbahul , Ummul Aiman, Hasda, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, hal. 80.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Tabel III. 3
Sampel**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
B2	6	6	12

Sumber: Data Anak Didik TK Al-Izhar

Dari sampel diambil di atas adalah satu kelas karena sesuai permasalahan yang ada dikelas B2 seperti kurangnya kognitif dalam huruf *hijaiyah*, suka tukar huruf hijaiyah dalam mengaji maupun belajarnya dan bunyi huruf *hijaiyah* kurang tepat.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakteristik dan sifat suatu objek yang diamati dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, variabel ini memiliki hubungan sebab-akibat yang melibatkan variabel *independent* dan *dependent*.⁵⁴

1. Variabel bebas/ *independent* variabel

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi perubahan variabel *dependent* (variabel terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah dampak aplikasi scratch berbasis teknologi.

2. Variabel terikat/ *dependent* variabel

Variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi atau tergantung pada nilai variabel *independent* (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan aspek kognitif Pengenalan huruf *hijaiyah* pada anak usia 5-6 tahun.⁵⁵

⁵⁴ *Ibid.*, hal. 53.

⁵⁵ *Ibid.*, hal. 54.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Teknik Pengumpulan Data**1) Observasi**

Observasi adalah suatu cara pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang di teliti. Dengan menggunakan Teknik observasi Peneliti dapat mengetahui aktivitas anak di laksanakan dengan melakukan pengamatan secara langsung di lokasi.⁵⁶ Observasi langsung ini dilakukan di TK Al-IzharKecamatan Tuah Madani Kota Di PekanBaru untuk mengamati Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Scratch* Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf *Hijaiyah* Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Observasi ini melihat apakah pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data di lapangan yang di peroleh Peneliti sesuai dengan kebutuhannya. Dokumentasi yang dilakukan TK Al-IzharKecamatan Tuah Madani Kota Di PekanBaru untuk memerlukan dokumentasi seperti keadaan sekolah, saran dan prasana, visi dan misi dan kegiatan anak saat melakukan tes aplikasi *scratch*.

3) Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan individu. Tes dapat dilakukan secara tertulis maupun lisan, dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap objek atau materi yang diujikan.⁵⁷

⁵⁶ *Ibid.*, hal. 59.

⁵⁷ *Ibid.*, hal. 67.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Instrument Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer. Data primer merupakan data sebagai informasi pertama dikumpulkan sendiri yang bersumber dari seseorang atau hasil eksperimen dan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari hasil observasi dan instrumen penelitian yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan aplikasi scratch terhadap aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Izhar kecamatan Tuah Madani kota Pekabaru.

Untuk mendapatkan data yang akurat dan objektif, peneliti menggunakan lembar observasi ini disusun berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak yang telah disesuaikan dengan standar perkembangan anak usia dini. Melalui instrumen tersebut, peneliti dapat merekam secara langsung perilaku, aktivitas, dan keterampilan anak ketika berinteraksi dengan media aplikasi scratch, baik sebelum maupun setelah perlakuan diberikan.

1. Lembar observasi

Tabel III. 4
Lembar Observasi Variabel X

No	Aspek yang diobservasi	Skor Penilaian		
		Ya	Tidak	Jumlah Skor
1	Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.			
2	Guru menggenalkan scratch kepada anak.			
3	Guru menjelaskan permainan scratch.			
4	Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch			
5	Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak			
6	Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi			
7	Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak			
Total				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tes adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan individu. Tes dapat dilakukan secara tertulis maupun lisan, dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap objek atau materi yang diujikan. Berikut lembaran tes tentang penggenalan huruf hijaiyah.

- ## 2. Lembar tes

Tabel III. 5
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?		
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)		
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?		
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)		
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)		
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)		
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت,ث,ج,ح,خ,د,ر,ز,س,ش,ص,ض,ط,ظ,ع,غ,ف,ق,ك,ل)		

H. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah tahapan pengolahan dan penyusunan data secara sistematis berdasarkan hasil pengumpulan data dengan tujuan untuk menarik kesimpulan yang dapat dipahami oleh peneliti maupun pihak lain. Berdasarkan hipotesis yang diajukan, metode analisis yang digunakan adalah uji t karena data yang digunakan memiliki distribusi normal dan bersifat 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.

Keterangan:

M_x : Mean Variabel X

M_y : Mean Variabel Y

S_{dx} : standar Deviasi X

S_{dy} : Standar Deviasi Y

N : Jumlah masing-masing variabel

Secara sistematis dapat dilihat kaidah keputusan yaitu :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $t_{hitung} \geq t_{table}$, H_a diterima dan H_0 ditolak

I. Uji Data

1. Uji vailditas

Validitas merupakan indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap sahih atau sesuai. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang tidak valid menunjukkan validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur sesuai dengan tujuan yang diinginkan, karena instrumen dengan validitas rendah tidak mencerminkan kemampuan tersebut.

Metode yang digunakan yaitu *korelasi person, corrected item to total correlation* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. H_a diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sahih)
- b. H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (alat ukur yang digunakan valid atau shih)

2. Uji Realibitas

Uji reliabilitas adalah menilai sejauh mana konsistensi suatu kuesioner dalam mengukur indikator dari suatu variabel atau konstruk.instrumen



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya apabila respon yang diberikan oleh individu terhadap pertanyaan bersifat konsisten atau stabil dalam kurun waktu tertentu. Dalam penelitian ini, pengujian realibilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* sebagai dasar pengambilan keputusan.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika nilai cronbach's alpha $> 0,6$ maka reliabel

Jika nilai cronbach's alpha $< 0,6$ maka tidak reliabel

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data sampel yang digunakan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- a. Signifikansi uji (α) = 0.05 jika $\text{sig} >$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- b. Jika $\text{sig} < \alpha$, maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa populasi memiliki nilai yang sama atau tidak. Pengujian ini menjadi salah satu prasyarat dalam analisis independent sample t-test dan anova. Dalam analisis varians dari setiap populasi harus sama. Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menetukan apakah data memiliki sebaran yang homogen dengan cara membandingkan varian antar kelompok.

5. Uji Paired

Peneliti menggunakan Paired. Tujuannya ialah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

6. Uji hipotesis (uji t)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus t- test untuk melihat perbedaan *Pretest* eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi scratch terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu Uji Paired Sampel T Test menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji paired sampel t test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 hasil pembahasan seperti disampaikan pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru bahwa data pada perbandingan *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan uji-t maka diperoleh t_{hitung} 3.744 dan *Sig. (2-tailed)* 0.001. Karena *Sig. (2-tailed)* = 0.001 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *scratch* terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

B: Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Kepada Kepala TK Al-Izhar Tuah Madani Pekanbaru agar senantiasa memberikan peluang kepada guru agar mereka dapat mengembangkan media pembelajaran
2. Kepada tenaga pendidik atau guru agar senantiasa mengembangkan pengetahuan tentang media yang kreatif, inovatif serta efisien.
3. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian selanjutnya hendaknya mengembangkan jenis penelitian agar menggali kecerdasan logika matematika anak lebih mendalam atau mengembangkan media pembelajaran kalender dengan lebih kreatif lagi.



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

- Abdullah, Karimuddin, Jannah, Misbahul, Ummul Aiman, Hasda, & Suryadin. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (N. Sapu, Ed.). Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abror, M. (n.d.). *Belajar Praktis Ilmu Tajwid*. Jakarta Barat: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Amin, N., & Fadilah. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. Buku Ajar Statistika Dasar, 14(1).
- Design, Reezh. (2025) *Mengenal Bahasa Pemrograman Visual Scratch*. Diakses 20 Januari 2025, dari <https://reezhdesign.com/bahasa-pemrograman-visual-scratch/?srsltid=AfmBOoqgJSU5n8a1fDOMIIDHv8jQ4mzTO7UAJ8wtNeZXOJ6zPsPuneAV>.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful Of Clap Hand Games For Optimalize Cognitive Aspects In Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Firdaus, R. A., Pradana, H. D., Dewi, I., Insani, O. N., Ramadhan, A., Santoso, W., & Dermawan, D. A. (2023). Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer*, 4(2).
- Hansun, S. (2014). *Scratch Pemrograman Visual Untuk Semuanya*. Jurnal Ultima Infosys, 5(1).
- Hardani, H. A., Nur, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2009). *Metode penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hikmah, N. (2022). *Pendidikan Islam anak usia dini berbasis Al-Qur'an* (1est ed). Tangerang Selatan: Multimedia Bait Qur'ani.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, M., Baharuddin, B., Ahmad, M. A., & Darmawati, D. (2018). Metodologi penelitian. Dalam M. Madi (1est ed). Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Ismayani, A. (2023). *Pemrograman Scratch Untuk Pemula* (A. Aprilia). Jakarta: Gramedia.
- Karomah, S. B., Kristiana, L. R., & Pebriani, N. K. (2024). Analisis media Scratch berbasis metode pembelajaran STEM pada Pada anak usia 7-8 tahun di educources.id. *Jurnal Rajula Journal of Early Childhood Education Studies*, 1(3).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2021). *Surat Keputusan Jenderal Pendidikan Islam No. 3331 Tahun 2021 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pada Tingkat Raudhatul Athfah*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Kirana, C., Heni, & Setiawan, I. W. (2023). Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android: Pengenalan Huruf Hijaiyah Dan Hukum Tajwid Dengan Metode Waterfall Di TPQ Sidiq Al-Musirun. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4).
- Lestari, I., Siregar, K., & Caltex Riau Polytechnic. (2022). *Buku Mari Belajar Scratch Untuk Pemula* (M. Mahrus Zain, Ed.). Pekanbaru: Politeknik Caltex Riau Redaksi.
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Najayanti, N., Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6).
- Muidun, B. (2016). *Status Hadits Cinta Nabi, Ahlul Bait & Membaca Al-Qur'an. Bimbingan Islami*. Diakses 19 Juni 2025 <https://bimbinganislam.com/status-hadits-cinta-nabi-ahlul-bait-membaca-al-qur-an/>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Iqro Pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2).
- Prayitno, G., Sari, R., & Hakim, A. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran huruf hijaiyah berbasis Scratch di TK Bustanul Afthal Nabire. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 4(3).
- Presiden Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Parnamasari, M., & Setiawan, U. (2023). Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar Di TPA Kampung Tagal Heas Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(2).
- Purwanto. (2006). Variabel dalam pendidikan. *Jurnal Teknодик*, 10(18).
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2).
- Santoni, M. M., Prasvita, D. S., & Adrezo, M. (2021). Coding For Kids Menggunakan Scratch Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri 4.0 Bagi Siswa M.I. Jami'atul Khair. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*, 3(1).

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

- Sari, N., Wahyuningsih, S., & Palupi, W. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(2).
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., & Ridhoni, I. W. (2022). Menumbuhkan Minat Anak-Anak Dalam Belajar Koding Dengan Menggunakan Aplikasi Scratch. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2).
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., & Wildan, I. (2023). Pengenalan logika membuat program game pada anak. *Pena Dimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini* (U. Suryani, 1 est ed). Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Edisi ke-1). Gorontalo: Ung Press Gorontalo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia: Pemerintah Republik Indonesia.
- Wahyudi, M. Z. (2022). *Kemampuan Kognitif Manusia Indonesia Masih Jadi Tantangan Besar*. Diakses 14 Maret 2025, dari <https://www.kompas.id/artikel/kemampuan-kognitif-manusia-indonesia-masih-jadi-tantangan-besar>.
- Warmansyah, J. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia Mi (A. Ulinnuha & Tramizi, 1 est ed.). Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Wulandari, H., Ridwan, & Putri. (2021). *Pemanfaatan Platform Scratch Dalam Pembelajaran Koding Di Sekolah Dasar Untuk Mengasah Kemampuan Computational Thinking Pada Siswa*. *Renjana Pendidikan: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 1.
- Yulianto, H. S. (2023). Arti Definisi Operasional Dalam Penelitian Beserta Cara Membuatnya. Diakses 25 januari 2025 *Bola.com*. <https://www.bola.com/ragam/read/5360154/arti-definisi-operasional-dalam-penelitian-beserta-cara-membuatnya>.
- Zainudin. (2017). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1).

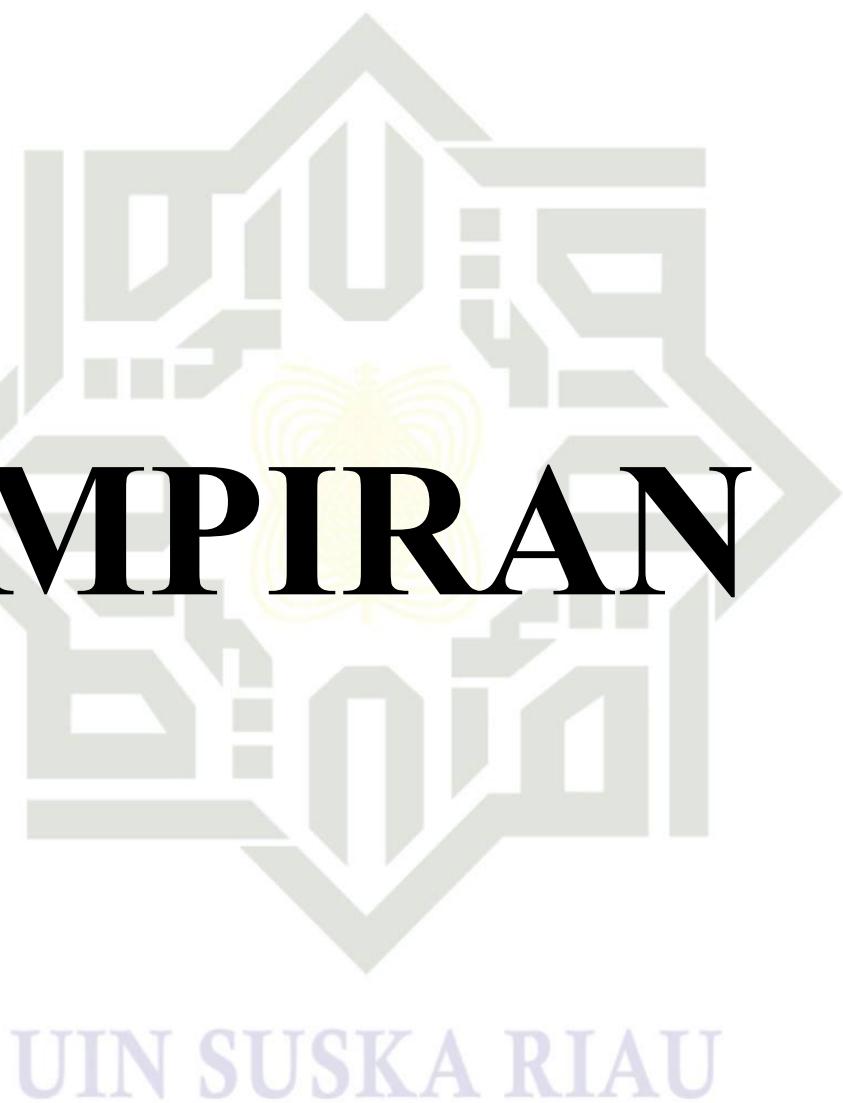


UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 1 Pedoman Observasi Variabel X

Lembar observasi variabel X (*Treatment*)
Instrument observasi Aplikasi *scratch*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

No	Aspek yang diobservasi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.				
2.	Guru menggenalkan scratch kepada anak.				
3.	Guru menjelaskan permainan scratch.				
4.	Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch				
5.	Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak				
6.	Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi				
7.	Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak				
Total					

Keterangan :

- 1 kurang Baik
- 2 cukup Baik
- 3 Baik
- 4 Sangat Baik

Guru kelas

Observer

()

()



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN SKALA BERTINGKAT SKALA PENILAIAN

Skala bertingkat juga sering digunakan untuk melakukan penilaian pada anak usia dini. Skala penilaian memuat daftar kata-kata atau persyaratan mengenai tingkah laku, sikap dan atau kemampuan peserta didik.

Skala penilaian biasa terbentuk bilangan, huruf dan ada yang berbentuk uraian. Skala penilaian yang berbentuk bilangan terdiri dari pernyataan atau kata atau lainnya dan disebelahnya disediakan bilangan tertentu misalnya 10 sampai 100. Pengamat tinggal memberi skor pada kolom salah satu perilaku yang muncul dan lajur skala yang diamati.

Bagaimana usaha anak dalam menyelesaikan pekerjaan

10-30 : Tidak lancar belum mampu mengenali/ menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar dan konsisten

31-60 : kurang lancar mulai mampu mengenali sebagian huruf hijaiyah namun masih sering keliru.

61-80 : Lancar mampu mengenali dan menyebutkan huruf hijaiyah dengan cukup benar meskipun kadang ragu.

81-100 : Sangat Lancar mampu mengenali dan menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar, cepat, dan konsisten.



© Hak cipta n Lampiran 3 Uji Validitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

		Correlations								
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Jumlah	Nilai
Y1	Pearson Correlation	1	0,33 0	0,54 4	0,51 5	0,39 4	0,20 9	0,15 2	.618*	.624*
	Sig. (2-tailed)		0,29 5	0,06 7	0,08 7	0,20 5	0,51 4	0,63 7	0,032	0,030
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Y2	Pearson Correlation	0,33 0	1	.677*	0,42 4	0,25 0	0,46 2	0,36 8	.697*	.696*
	Sig. (2-tailed)	0,29 5		0,01 5	0,17 0	0,43 3	0,13 0	0,24 0	0,012	0,012
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Y3	Pearson Correlation	0,54 4	.677*		1	0,42 1	0,29 5	0,43 5	0,48 3	.773**
	Sig. (2-tailed)	0,06 7	0,01 5		0,17 3	0,35 2	0,15 8	0,11 2	0,003	0,003
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Y4	Pearson Correlation	0,51 5	0,42 4	0,42 1	1	0,19 0	0,31 7	0,04 7	.604*	.612*
	Sig. (2-tailed)	0,08 7	0,17 0	0,17 3		0,55 5	0,31 6	0,88 6	0,038	0,034
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Y5	Pearson Correlation	0,39 4	0,25 0	0,29 5	0,19 0	1	0,46 0	0,36 1	.645*	.647*
	Sig. (2-tailed)	0,20 5	0,43 3	0,35 2	0,55 5		0,13 3	0,25 0	0,024	0,023
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Y6	Pearson Correlation	0,20 9	0,46 2	0,43 5	0,31 7	0,46 0	1	.842*	.793**	.787**
	Sig. (2-tailed)	0,51 4	0,13 0	0,15 8	0,31 6	0,13 3		0,00 1	0,002	0,002
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Y7	Pearson Correlation	0,15 2	0,36 8	0,48 3	0,04 7	0,36 1	.842*	1	.688*	.676*
	Sig. (2-tailed)	0,63 7	0,24 0	0,11 2	0,88 6	0,25 0	0,00 1		0,013	0,016
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Jumlah	Pearson Correlation	.618*	.697*	.773*	.604*	.645*	.793*	.688*	1	1.000*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© |

	Sig. (2-tailed)	0,03 2	0,01 2	0,00 3	0,03 8	0,02 4	0,00 2	0,01 3		0,000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Nilai	Pearson Correlation	.624*	.696*	.774* *	.612*	.647*	.787* *	.676*	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	0,03 0	0,01 2	0,00 3	0,03 4	0,02 3	0,00 2	0,01 6	0,000	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12

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

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

UIN Suska

Case Processing Summary

Cases		N	%
	Valid	12	100.0
	Excluded ^a	0	0
	Total	12	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	7

State I

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	45.25	84.750	.516	.782
Y2	46.83	80.515	.599	.768
Y3	46.33	73.333	.669	.750
Y4	45.83	76.515	.406	.803
Y5	46.00	73.455	.447	.797
Y6	46.42	71.538	.692	.744
Y7	45.83	74.333	.537	.773

of Sultan Syarif Kasim Riau



@ |

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.

Overall Agreement^a

	Kappa	Standard Error	Asymptotic		Asymptotic 95% Confidence Interval	
			z	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Overall Agreement	.044	.030	1.485	.137	-.014	.102

a. Sample data contains 12 effective subjects and 7 raters.

Lampiran 4 Uji Realibitas

Variabel	Alpha	Keterangan
Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	0,800	Reliabel

Lampiran 5 Uji Item Statistik**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	45.25	84.750	.516	.782
Y2	46.83	80.515	.599	.768
Y3	46.33	73.333	.669	.750
Y4	45.83	76.515	.406	.803
Y5	46.00	73.455	.447	.797
Y6	46.42	71.538	.692	.744
Y7	45.83	74.333	.537	.773

University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 6 Uji Normality

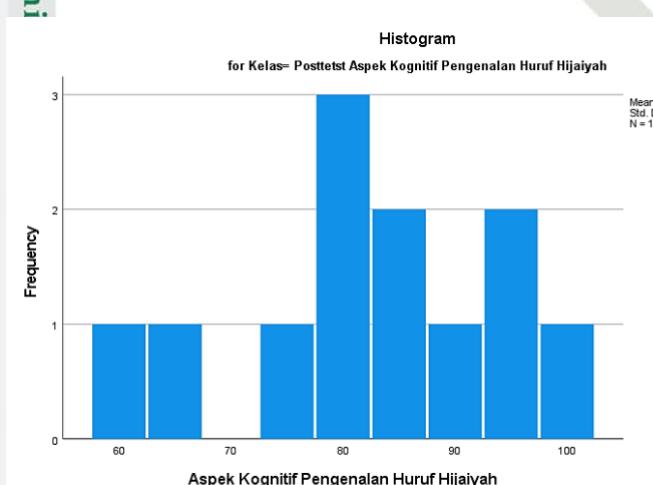
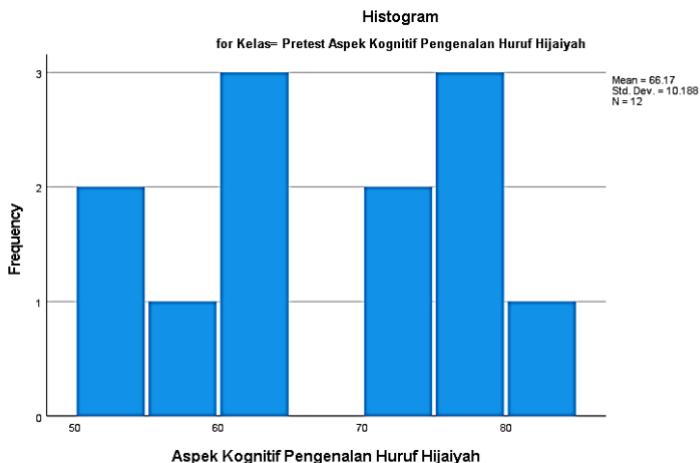
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	Pretest Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	.166	12	.200*	.919	12	.275
	Posttest Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	.151	12	.200*	.963	12	.829

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 7 Histogram Prestes dan Posttest Aspek Kognitif





© Hak cipta mil Lampiran 8 Uji Paired

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Prestest Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	66.17	12	10.188	2.941
	Posttest Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	82.92	12	11.681	3.372

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Prestest Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah - Posttest Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah	16.750	17.828	5.147	28.077	-5.423	3.255	-	11	.008



Lampiran 9 Uji T

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

		Independent Samples Effect Sizes			95% Confidence Interval			
		Standardizer ^a	Point Estimate		Lower	Upper		
Aspek Kognitif	Cohen's d	10.960	-1.528	-2.433	-.598			
Pengenalan Huruf	Hedges' correction	11.352	-1.476	-2.349	-.577			
Hijaiyah	Glass's delta	11.681	-1.434	-2.408	-.418			

a. The denominator used in estimating the effect sizes.
Cohen's d uses the pooled standard deviation.
Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor.
Glass's delta uses the sample standard deviation of the control group.

		Independent Samples Test				95% Confidence Interval of the Difference			
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				Lower	Upper
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Aspek Kognitif	Equal variances assumed	.001	.971	-	22	.001	-16.750	4.474	-
	Equal variances not assumed			3.744					26.029 7.471
Pengenalan Huruf	Equal variances assumed			-	21.601	.001	-16.750	4.474	-
	Equal variances not assumed			3.744					26.039 7.461
Hijaiyah	Equal variances assumed			-					
	Equal variances not assumed								



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Lampiran 10 Perbandingan Pretest dan Posttest

Pretest

	Tes Aspek Kognitif							Jumlah	Nilai	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7			
1	5	6	8	4	9	5	5	42	60	KL
2	5	5	3	7	6	6	6	38	54	KL
3	6	5	5	7	8	6	5	42	60	KL
4	10	7	7	8	8	8	8	56	80	L
5	6	4	4	6	5	6	4	35	50	KL
6	6	7	7	8	8	8	9	53	76	L
7	8	7	8	6	6	7	7	49	70	L
8	6	5	5	6	7	7	8	44	63	L
9	8	7	7	8	7	8	8	53	76	L
10	7	6	3	5	6	7	5	39	56	KL
11	7	8	7	8	8	8	5	51	73	L
12	9	6	5	7	7	9	10	53	76	L

10-30 Tidak Lancar

31-60 Kurang Lancar

61-80 Lancar

81-100 Sangat Lancar

Kriteria	F	%
Tidak Lancar	0	0%
Kurang Lancar	5	42%
Lancar	7	58%
Sangat Lancar	0	0%
Total	12	100%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 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.

Posttest

	Tes Aspek Kognitif							Jumlah	Nilai	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7			
1	10	8	9	10	10	10	10	67	96	SL
2	10	8	9	10	10	10	9	66	94	SL
3	10	10	10	10	10	10	10	70	100	SL
4	7	6	7	10	10	10	10	60	86	SL
5	5	10	10	7	10	8	6	56	80	L
6	8	10	7	10	10	10	7	62	89	SL
7	10	10	5	10	4	10	7	56	80	L
8	6	10	6	8	7	5	5	47	67	L
9	8	7	7	10	6	8	7	53	76	L
10	10	6	5	10	10	10	10	61	87	SL
11	5	8	5	5	7	6	6	42	60	KL
12	10	9	8	6	7	10	6	56	80	L

10-30 Tidak Lancar
31-60 Kurang Lancar
61-80 Lancar
81-100 Sangat Lancar

Kriteria	F	%
Tidak Lancar	0	0%
Kurang Lancar	1	8%
Lancar	5	42%
Sangat Lancar	6	50%
Total	12	100%

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dil
1. Dilarang n
a. Penguti
b. Penguti
2. Dilarang n

@ Hak C



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 11 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

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

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/856/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 17 Januari 2025

Kepada
Yth.
1. Dr. Zuhairansyah Arifin, M.A.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : Putri.A
NIM : 12110923237
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh penggunaan aplikasi scratch terhadap peningkatan aspek kognitif pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di tk al-izhar creative school kecamatan tampan kota di pekan baru
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

W a s s a l a m
_____, Dekan
_____, Wakil Dekan I

_____, Zarqasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



@ Hak cii



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dili

1. Dilarang menguji sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa meracuni untuk dan menyebarkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 12 Surat Izin PraRiset

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
كلية التربية والعلوم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soekarno Km 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PG. 2031 1004 Telp. (0761) 881547
Fax. (0761) 881547 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: etak_uin@yandex.ru

Nomor : B-6889/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal. : Mohon Izin Melakukan PraRiset

Pekanbaru, 14 Maret 2025

Yth : Kepala
Tk Al-izhar Creative Schol Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru
di Tempat

Assalamu'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh

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

Nama	: Putri.A
NIM	: 12110923237
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. Amrah Dimaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

teribusan
ekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau



© Hak Cipta

Lampiran 13 Surat Balasan Riset



YAYASAN DAAR EN- NISWAH
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) AL-IZHAR
JL. HR. SUBRANTAS, KM 15 PANAM, KEL. TUAH MADANI KEC. TAMPAK
IZIN DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU
NO: 7/06.04/DPMPTSP/I/2022, NPSN 69861860
HP. 081371766716



Nomor : 092/ PAUD-A/VI/2025

Pekanbaru, 13 Juni 2025

Lamp.

Hal

: Balasan Permohonan Izin PraRiset

Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sitan Syarif Kasim Riau
Di
Tempat.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Menanggapi permohonan PraRiset pada tanggal 14 Maret 2025, kami beritahukan bahwa Kami menyetujui untuk memberikan izin pelaksanaan prariset di Sekolah kami kepada

Nama	:	Putri. A
NIM	:	12110923237
Semester/ Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Prariset dilaksanakan mulai dari tanggal 10 Juni sampai dengan 13 juni 2025.

Kami berharap Prariset ini dapat memberikan kontribusi positif dan bermanfaat bagi institusi kami. Jika ada kebutuhan tambahan atau klarifikasi, jangan ragu untuk menghubungi kami.

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Kepala PAUD AL-IZHAR,

UUN HINDRIYANI, S.Pd

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



© Hak
Lampiran 14 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal

Hak Cipta
1. Dilatar

- a. Penggunaan hanya untuk keperluan penilaian, penentuan, perbaikan karya ilmiah, penyusunan laporan, perumusan klaim atau injauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والعلوم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Goebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa	: Putri. A
Nomor Induk Mahasiswa	: 12110923237
Hari/Tanggal Ujian	: Rabu / 26 Februari 2025
Judul Proposal Ujian	: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Al-Izhar Creative School Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru
Isi Proposal	: Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dra. Hj. Sariah, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Wardani Purnama Sari, M.Pd.E	PENGUJI II		

Mengetahui
Wakil Dekan I



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

Pekanbaru, 26 Februari 2025
Peserta Ujian Proposal

Putri.A
NIM. 12110923237



@ Hak Lampiran 15 Surat Riset



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta

1. Dilatar

a. Peni

b. Peni

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

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

Nomor : B-11668/Un.04/F.II/PP.00.9/06/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 18 Juni 2025

Yth : Kepala
 PAUD Al-Izhar Tampan Pekanbaru
 Di Pekanbaru

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

Nama	: Putri. A
NIM	: 12110923237
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 APLIKASI SCRATCH TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AL-IZHAR CREATIVE SCHOOL KECAMATAN TAMPAK KOTA PEKANBARU
 Lokasi Penelitian : PAUD Al-Izhar Tampan Pekanbaru
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (18 Juni 2025 s.d 18 September 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 16 Buku Bimbingan

© 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.





**DATA
BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama	: Puteri A
NIM	: 12110928232
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan aplikasi SCRATCH terhadap Perintah Aspek kognitif pengetahuan literasi teknologi pada anak usia 5-6 tahun dikelas al-izhar kecamatan tuah madam kabupaten pekanbaru
Pembimbing I	:
Pembimbing II	:
Tanggal Disposisi	:
No. HP/Email	:

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



**LAPORAN KEGIATAN BIMBINGAN
PEMBIMBING I**

NO.	TANGGAL	MATERI / KEGIATAN BIMBINGAN	PAPAF PEMBIMBING I
11.	20/25	<ul style="list-style-type: none"> - tulisan covering, hasil seni - kata asing diminta kembali - awal kalau buku kapital - penjelasan hadits 	✓
12.	03/25	<u>acc Sanitamco</u> <u>bc</u>	✓
13.	02/28	<ul style="list-style-type: none"> - tulisan bahasa asing diminta kembali - tambah harimat 	✓
14.	08/05	<ul style="list-style-type: none"> - tulisan lahan asing - halaman tidak lulu di bawa 	✓
15.	16/05	<ul style="list-style-type: none"> - limbangan keo 	✓

- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilang mengumumkan dan memperbarui sebagian atau seluruhnya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

uan suatu masalah.

He
1.

C

**LAPORAN KEGIATAN BIMBINGAN
PEMBIMBING I**

NO.	TANGGAL	MATERI / KEGIATAN BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
16.	21/25 /05	<ul style="list-style-type: none"> - buat di Lilaungan - tulisan cover - buat kertas arah paragraf 1 dan 2 wajah 	✓
17.	3/25 /05	<ul style="list-style-type: none"> - tulisan untuk angan 	✓
18.	6/25 /07	<ul style="list-style-type: none"> - tulisan tabel ukuran II tdk lll di besarkan 	✓
19.	07/25 /07	<ul style="list-style-type: none"> - tabel tdk bkt - dituliskan list satuan 	✓
20.	16/25 /07	<ul style="list-style-type: none"> - tulisan nama - tabel tdk lll - kartas 	✓

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



**LAPORAN KEGIATAN BIMBINGAN
PEMBIMBING I**

NO.	TANGGAL	MATERI / KEGIATAN BIMBINGAN	PAPAF PEMBIMBING I
11.	21/7/25	Acc	✓
12.			
13.			
14.			
15.			

- a. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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**
1. Dilatar
 - a. Peny
 - b. Peny
 2. Dilatar

© **Lampiran 17 RPPH**

MODUL AJAR
TK AL-IZHAR CREATIVE SCHOOL

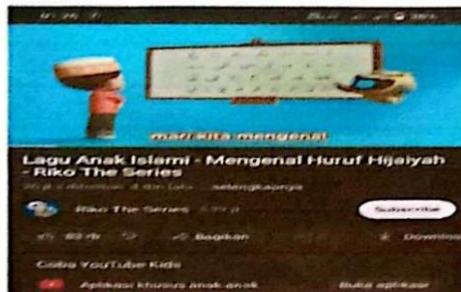
A. Informasi Umum

Nama	Putri.A	Jenjang/Kelas	TK/TK -B
Asal Sekolah	TK Al-Izhar	Jumlah Siswa	12 anak
Alokasi Waktu	8 x 180 menit		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik	Huruf Hijaiyah		
Capaian Pembelajaran	<p>Nilai Agama dan Budi Pekerti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan - Anak memahami bahwa menjaga kesehatan diri adalah bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME <p>Jati Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengetahui dan mempraktikkan strategi yang adaptif ketika terjadi perubahan di lingkungan - Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama dan sosial budaya. <p>Dasar Literasi dan STEAM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. - anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. 		
Kata Kunci	Huruf hijaiyah		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam kegiatan ini anak mengenal berbagai macam huruf hijaiyah dan bunyi setiap huruf hijaiyah untuk mengembangkan kognitif anak melalui media scratch.		
Alat dan Bahan	- laptop dan video pembelajaran		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas		

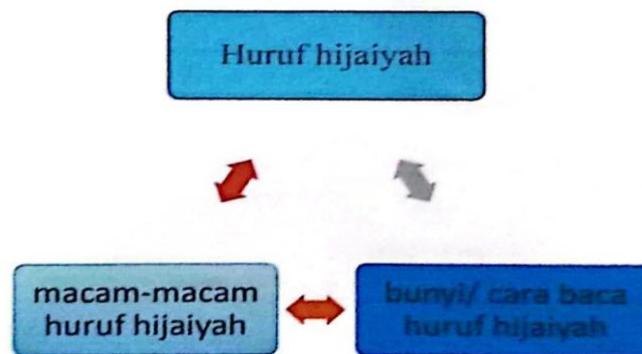
- U. Mengupas tuntas mengenai kepentingan yang wajah UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Komponen Inti

B.1 berdiskusi dari video

Identitas Video	Judul video: lagu anak Islami (mengenal huruf hijaiyah) Penulis: Riko the series Tautan video: https://youtu.be/RZEXngK9bWk?feature=shared 
Ringkasan cerita	Di dalam videonya anak bisa mengenal huruf hijaiyah melalui lagu anak islami

Peta konsep



B.2 Curah Ide Kegiatan

Berisi jenis-jenis kegiatan yang bisa dikembangkan dari hasil cerita pada video

- a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti
 - Menonton film atau video tentang mengenal huruf hijaiyah
- b. Kegiatan Main
 - Main game huruf hijaiyah di aplikasi scratch
 - mencocokkan huruf hijaiyah
 - menuliskan huruf hijaiyah berdasarkan warnannya
 - mewarnain huruf hijaiyah dalam gambar ice cream
 - menebalkan huruf hijaiyah

jauan suatu masalah.

Syarif Kasim Riau



B.3 Contoh Rencana Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK AL-IZHAR TA. 2025/2026

Kelompok/Usia	: TK B / 5-6 tahun
Topik	: Huruf Hijaiyah
Semester/Minggu	: I/I
Materi Pembelajaran	: Mengenal huruf hijaiyah

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Anak berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan (Nilai Agama dan Budi Pekerti)
2. Anak memahami bahwa menjaga kesehatan diri adalah bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME (Nilai Agama dan Budi Pekerti)
3. Anak mengetahui dan mempraktikkan strategi yang adaptif ketika terjadi perubahan di lingkungan (Jati Diri)
4. Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama dan sosial budaya (Jati Diri).
5. Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan (Dasar Literasi dan steam)
6. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial (Dasar Literasi dan steam)

B. TUJUAN KEGIATAN

1. Anak mengenalkan huruf hijaiyah.
2. Anak membedakan lambang huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch.
3. Anak mengelompokkan huruf hijaiyah berdasarkan bunyinya.
4. Anak mencocokkan huruf hijaiyah
5. Anak menuliskan huruf hijaiyah berdasarkan warnanya
6. Anak mewarnain huruf hijaiyah dalam gambar ice cream
7. Anak menebalkan huruf hijaiyah

C. MEDIA, ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Laptop, video pembelajaran
2. Aplikasi scratch, spidol dan tinta

D. METODE/TEKNIK PEMBELAJARAN

Proyek, Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi

E. KEGIATAN

1. Kegiatan Motorik Kasar (08.00 – 08.30 WIB)

Upacara Senin pagi

2. Kegiatan Pembukaan (08.30 – 09.00 WIB)

- Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan Salam dan Berdo'a sebelum belajar
- Guru melakukan ice breaking untuk membangkitkan semangat belajar anak
- Guru membimbing peserta didik untuk membaca do'a sebelum memulai kegiatan belajar
- Guru menanyakan kabar peserta didik pada hari ini dan mendata kehadiran peserta didik (absen) sebagai wujud dari sikap disiplin



- Guru mengajak pesera didik untuk menonton video tentang mengenal huruf hijaiyah melalui laptop atau menggunakan infokus
- Guru mendiskusikan materi pembelajaran dengan anak mengenai video yang sesudah ditonton bersama

3. Kegiatan Inti (09.00-10.00 WIB)

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik 5M yaitu:

a. Hari ke 1 (Senin)

- Guru menggenalkan huruf hijaiyah ke pada anak
- Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.
- Guru menggenalkan scratch kepada anak.
- Guru menjelaskan permainan scratch.
- Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak
- Anak mencocokkan huruf hijaiyah dalam lka
- Anak mewarnain huruf hijaiyah sesuai kode warna dalam gambar bebek

b. Hari ke 2 (Selasa)

- Guru menggenalkan huruf hijaiyah ke pada anak
- Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch
- Guru mengajak anak bermain game huruf hijaiyah di aplikasi scratch
- Anak menuliskan huruf hijaiyah berdasarkan warnannya yang sudah disediakan oleh gurunya
- Anak meng lengkapi huruf hijaiyah

c. Hari ke 3 (Rabu)

- Guru mengajak anak bermain game huruf hijaiyah di aplikasi scratch
- Guru memanggil nama anak secara bergiliran untuk memainkan game huruf hijaiyah di aplikasi
- Anak menirukan bunyi setiap huruf hijaiyah
- Anak mewarnain huruf hijaiyah dalam gambar ice cream
- Anak menebalan dan mewarnain huruf hijaiyah

d. Hari ke 4 (kamis)

- Anak menggenalkan huruf hijaiyah alif-ya
- Anak menebalan huruf hijaiyah
- Anak mempresentasikan huruf hijaiyah di depan kawannya

e. Hari ke 5 (jum'at)

- Mengajak anak-anak mewarnai gambar huruf hijaiyah
- Anak menulis 10 huruf hijaiyah

f. Hari ke 6 (sabtu)

- Anak melakukan senam pagi di lapangan
- Anak menonton video animasi tentang mengenal huruf hijaiyah
- Anak menyanyikan lagu-lagu huruf hijaiyah

g. Makan dan Istirahat (10.00-10.30 WIB)

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Mengambil air minum dan melingkar di karpet
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama
- Merapikan alat makan dan membersihkan sisa makanan

2. Dilang mengumumkan dan memperbaik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- b. Pengutipan tidak mengikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Bermain bebas
- h. **Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00 WIB)**
- Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
 - Mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan main apa yang paling disukai, dll
 - Menyampaikan pesan-pesan moral
 - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - Berdo'a setelah belajar
 - Anak pulang didampingi guru sampai dijemput orang tua

F. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek penilaian

Elemen Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Kegiatan
Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa	Anak mampu meyakini Tuhan melalui rezeki yang diberikan berupa rumah
Elemen Jati Diri	Anak mampu mengelola emosi dan menjalin hubungan sosial secara sehat	Anak mampu berpartisipasi aktif dan bekerjasama dalam pembelajaran /game huruf hijaiyah
Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial	Anak mampu menggunakan media aplikasi scratch

2. Teknik Penilaian

- Penilaian observasi
- Cheklis

Mengetahui

Kepala TK AL-IZHAR



(UIN HENDRIYANI, S.Pd.)

Guru

(Putri. A)



© Hak cipta
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 18 Dokumentasi Game Huruf Hijaiyah di Aplikasi Scratch



Tampilan media aplikasi scratch



Tampilan game huruf hijaiyah



Tampilan belajar huruf hijaiyah di aplikasi scratch



Tampilan level-level permainan game



Tampilan salah satu level di media aplikasi scratch

- Hak Cipta Dilanggar Jika**
1. Dilakukan tindakan berikut:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengujumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

© Hak cipta n

Lampiran 19 Dokumentasi 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.



Hari kegiatan pertama penerapan media aplikasi scratch dalam game pengenalan huruf hijaiyah



© Hak cipta n Syarif Kasim Riau



Hari kegiatan ketiga penerapan media aplikasi scratch dalam game pengenalan huruf hijaiyah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Foto bersama anak-anak dan guru kelas B 2



Foto sekolah dan taman bermain di Tk Al-Izhar



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



© **Lampiran**

Lampiran 20 Hasil Observasi Guru Variabel X

1

Lampiran 1

Lembar observasi variabel X (*Treatment*)
Instrument observasi Aplikasi scratch.

Nama Guru : *Riri A* Kelas : *B 2*
Hari/ Tanggal : *Jelasa / 10 - 06 - wkt* Pertemuan : *1*

Berikan Tanda (/) pada Penilaian Dibawah Ini

No	Aspek yang diobservasi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.		✓		
2.	Guru menggenalkan scratch kepada anak.		✓	✓	
3.	Guru menjelaskan permainan scratch.		✓	✓	
4.	Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch		✓		
5.	Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak			✓	
6.	Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi		✓		
7.	Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak		✓		
Total					

Keterangan :

- 1 : kurang Baik
- 2 : cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

Guru kelas

3 ky
(*YUSWAHFI SPdI*)

Observer

Desni Fitri

- Hak Cipta**
1. Dilaran
 - a. Penggunaan, penyalinan, penyiaran, penyebarluasan, penyebarluasan melalui media elektronik, media cetak, media audio dan visual, media massa dan media massa elektronik.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

1. D

a

b

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

Lampiran I

Lembar observasi variabel X (*Treatment*)
Instrument observasi Aplikasi scratch.

Nama Guru : Puteri A
Hari/ Tanggal : Rabu/ 11 - 06 - 2022 Kelas : B2
Pertemuan : 2

Berikan Tanda (✓) pada Penilaian Dibawah Ini

No	Aspek yang diobservasi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.		✓		
2.	Guru menggenalkan scratch kepada anak.			✓	
3.	Guru menjelaskan permainan scratch.			✓	
4.	Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch			✓	
5.	Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak		✓		
6.	Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi		✓		
7.	Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak			✓	
Total					

Keterangan :

- 1 : kurang Baik
2 : cukup Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik

Guru kelas

3 My
(Yusman, S.Pd.)

Observer

(Bfns.
Desri Fitri)

atau masalah.



1. D
a
b
2. D

Hak
©

1

Lampiran 1

Lembar observasi variabel X (*Treatment*)
Instrument observasi Aplikasi scratch.

Nama Guru : Putri, A
Hari/ Tanggal : Kamis / 12 - 06 - 2025
Kelas : B 2
Pertemuan : 3

Berikan Tanda (✓) pada Penilaian Dibawah Ini

No	Aspek yang diobservasi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.			✓	
2.	Guru menggenalkan scratch kepada anak.		✓		
3.	Guru menjelaskan permainan scratch.			✓	
4.	Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch			✓	
5.	Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak			✓	
6.	Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi				✓
7.	Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak			✓	
Total					

Keterangan :

- 1 : kurang Baik
- 2 : cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

Guru kelas

3/M
(Yusmani S.Pd)

Observer

Aini
(Yunita Priskiani)

Hak
1. D
a
b

©

1

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

Lampiran 1

Lembar observasi variabel X (*Treatment*)
Instrument observasi Aplikasi scratch.

Nama Guru : PUTRI A
Hari/ Tanggal : Jumat /13 - 06 - 2015 Kelas : B 2
Pertemuan : 4

Berikan Tanda (✓) pada Penilaian Dibawah Ini

No	Aspek yang diobservasi	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru menyediakan laptop untuk bermain scratch.				✓
2.	Guru menggenalkan scratch kepada anak.			✓	
3.	Guru menjelaskan permainan scratch.				✓
4.	Guru membimbing anak dalam permainan huruf hijaiyah di aplikasi scratch			✓	
5.	Guru memberikan kesempatan untuk mencoba scratch kepada anak				✓
6.	Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi			✓	
7.	Guru mampu menilai hasil permainan huruf hijaiyah dalam aplikasi scratch terhadap kognitif anak				✓
Total					

Keterangan :

- 1 : kurang Baik
- 2 : cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

Guru kelas

3/Mu
(Yusmari S.Pd)

Observer

Allwi
(Unit Prestasi)


Hak Cipta
 1. Dilatar
 a. Peny
 b. Pen
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak

Lampiran 21 Hasil Observasi Tes Variabel Y

2

Lampiran 2
**Lembar Test variabel Y
 Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
 Pada Usia 5-6 Tahun**

Name	: <i>kaufai</i>	Jenis Kelamin	: laki-laki
Usia	: 5-6 tahun	Pertemuan	: 1
Kelas	: B2	Hari / Tanggal	: Selasa / 10-6-2025

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	alif, ba, ts, ta	5
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 1 dan level 2 (ta dan siin)	6
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	ta	8
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	level 2 u (ta)	4
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	u (blm ada), u (ada)	9
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	u (titik)	5
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت, ث, ح, ح, خ, د, ذ, ن, ن, ش, ص, ض, ط, ظ, غ, ف, ق, ك)	w, w (anda blm tahu)	5

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

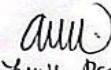
61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas


 (Chendy herminda)

Observer


 (Yunita Pratiwi)

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

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y
 Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
 Pada Usia 5-6 Tahun

Nama	: <i>Kara</i>	Jenis Kelamin	: <i>Perempuan</i>
Usia	: <i>5-6 tahun</i>	Pertemuan	: <i>1</i>
Kelas	: <i>B2</i>	Hari / Tanggal	: <i>Selasa/10-06-2015</i>

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	<i>Alif, ksa, sim</i>	5
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	<i>level 1 dan level 2 (sim dan tao)</i>	5
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	<i>ha</i>	3
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	<i>level 1 u(ha), u(ta), z(ha)</i>	7
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	<i>Z (lengah), 'L (lengah)</i>	6
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	<i>Z (2 titik), w (1 titik)</i>	6
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (<i>ل,ا,ب,ت,ف,غ,ع,ظ,ط,ض,ص,م,ن,ك,ه,ر,س,د,و,ي</i>)	<i>Z.Z (anak bungkusan berikan hadiah)</i>	6

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru Kelas
(Chendy Herinida)

Observer
(Yunita Prastiani)

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

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Usia 5-6 Tahun

Nama : Farha	Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 5-6 tahun	Pertemuan : 2/1
Kelas : B2	Hari / Tanggal : Selasa, 10 - 06 - 2023

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	ba, ta, alif	6
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 1 dan level 2 ku dan da	5
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	(level 1) ha	5
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	level 2 ta dan da	7
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	ü (baawah), ü (atas)	8
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	ü, (2), ü (4)	6
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ب, ت, ج, ح, ف, ق, ك, م, س, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, م, س, ص, ض, ط, ظ, ع, غ)	2.2 (dua titik tawa)	5

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas


 (Chendy Herminda)

Observer


 (Yunita Prassiani)

*Lampiran 2*

Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun

Nama : Nauan	Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 5-6 tahun	Pertemuan : 1
Kelas : B2	Hari / Tanggal : Selasa / 10-06-201

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	ba, a, u, ta	6
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 1 dan level 2 sa dan ja	4
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	sa	↑
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	level 2 U (atau), I (ba)	6
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	U (atas) dan titik (bawah)	5
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	U(1), U(2)	6
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ب, ت, ج, ح, ف, ق, ك, م, س, ش, ن, ز, د, ر, ه, ل)	ب dan ت (beruntar)	4

Keterangan :
 10-30 : Tidak Lancar
 31-60: Kurang Lancar
 61-80 : Lancar
 81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas
 (Linday Hermaida)

Observer
 (Yunita Prasta)

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Usia 5-6 Tahun

Nama : Carun Jenis Kelamin : Pria
Usia : 5-6 tahun Pertemuan : 1
Kelas : B2 Hari / Tanggal : Selasa / 10-06-wkt

Keterangan :
10-30 : Tidak Lancar
31-60 : Kurang Lancar
61-80 : Lancar
81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas
Chendy Hermawati

Observer
AMW
(Yerita Persian)

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun

Nama	: nura	Jenis Kelamin	: perempuan
Usia	: 5-6 tahun	Pertemuan	: 1
Kelas	: B2	Hari / Tanggal	: Selasa/10 - 06 - 2021

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	b, v, t, s, z, q, f, j, h, g, k, l	6
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	m, a, r, w, u, g, n	7
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	v, w	7
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	u (ba), w (sin)	8
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	u (baoh) (latoh)	8
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	u (1), u (2)	8
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت, ث, ج, ح, خ, د, ذ, ب, ش, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ق, ك, ل)	و dan ن (b (deh) و (nah))	8

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru Kelas

(Wendy Herikharda)

Observer

(Yunita Pratiwi)

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

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

Lampiran 2

**Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun**

Nama : Zena Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 5-6 tahun Pertemuan : 1
Kelas : B2 Hari / Tanggal : Selasa, 10-06-2015

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	ف, ع, ئ, ؤ, آ, ئ, ل, ئ, ح, ئ, ن, ئ, م, ئ, خ	8
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 1 dan level 2 ba, Sho	2
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	ba	8
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	ع (fa)	6
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	ع (baawat)	6
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	ع (4), ئ (2)	7
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت, ث, ج, ح, خ, ئ, ؤ, آ, ن, ئ, م, ئ, ف, ئ, ك, ئ, ل)	ع dan ئ (Sama huruf dan beda bentuk)	7

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru Kelas

(Chendy Hermaida)

Observer

(3 Punks:
Desni Firi)

4.

2

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y
 Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
 Pada Usia 5-6 Tahun

Nama	: Naufal	Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 5-6 tahun	Pertemuan	: 4
Kelas	: B2	Hari / Tanggal	: Jumat/13-06-2019

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	ا, ب, ت, ث, ح, ز, د, ر, س, ش, ف, ق, ك, م, ج, خ, د, ن, ه, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, م	(10)
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	ب, د	8
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	ز (zim) ل (lam)	9
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	ع (ba), ي (siim)	10
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	ف (am), ظ (at)	10
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	٤ (1), ٦ (2)	10
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ا, ب, ت, ث, ح, خ, د, ر, س, ش, ف, ق, ك, م, ج, خ, د, ن, ه, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, م)	ا, ب (sama bentuknya) tapi bedanya dititik	10

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas

3MC

(Yusmani SPdI)

Observer

Ammi

(Yunita Praslian)

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

Lampiran 2

**Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun**

Nama	:	Kairaa	Jenis Kelamin	:	Percerik
Usia	:	152 S-Galum	Pertemuan	:	4
Kelas	:	B2	Hari / Tanggal	:	Jumat / 13-06-2025

Keterangan :
10-30 : Tidak Lancar
31-60: Kurang Lancar
61-80 : Lancar
81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas
3 Mc
(Yusnani S.Pd)

Observer

(Audi)
(Yanta (Prasani))

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun

Nama : Ralwan	Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 5 - 6 tahun	Perempuan : ♀
Kelas : B2	Hari / Tanggal : Jumat / 13-06-2017

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	b, tsa	1
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 5 و، ذ	10
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	و	10
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	ع (L) ع (L+H)	7
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	ع لامع لامع	10
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	ع 1	8
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت, ث, ج, ح, خ, ذ, ز, س, ش, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, ل)	ت، ث، ج، ح، خ، ذ، ز، س، ش، ص، ض، ط، ظ، ع، غ، ف، ق، ك، ل	6

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas


(Yusmani S.Pd)

Observer


(Unit Prekam)

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Usia 5-6 Tahun

Nama : Farer
Usia : 5-6 tahun
Kelas : B2
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pertemuan : 4
Hari / Tanggal : Jumat / 13-06-2025

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	١، ٤، ٣، ٦، ٢، ٢، ١، ٧، ٥، ٩، ٨، ٧، ٦، ٤، ٣، ٥، ٢، ٩، ٨، ٦، ٥، ٤، ٣، ٦، ٧، ٦، ٩، ٨، ٦، ٥، ٤، ٣، ٦	10
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 6 lancain dan was	10
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	was	10
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	E, ain, J, (lancain)	10
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	٤, اتاء , ٤ اتاء	10
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	٤ (٤) , ٩ (٩)	10
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت, ث, ح, ح, خ, خ, ظ, ظ, ف, ف, ض, ض, ط, ط, ئ, ئ, ش, ش, ص, ص)	٧, ٨ دیگرینه	10

Keterangan :

Kelebihan :

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas

3 My
(Yusmani S.Pd)

Observer

Anita Prestiani)

Lampiran 2

**Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun**

Nama	:	nuna	Jenis Kelamin	:	Perempuan
Usia	:	5-6 tahun	Pertemuan	:	9
Kelas	:	B2	Hari / Tanggal	:	jamar / 13-06-2025

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	١, ٢, ٣, ٤, ٥, ٦, ٧, ٨, ٩, ١٠, ١١, ١٢, ١٣, ١٤, ١٥, ١٦, ١٧, ١٨, ١٩, ٢٠	8
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	level 4 k, a, n, t, a	10
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	b, a, r	7
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	U (ba) E, a, n	10
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	٤ atau	10
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	j (1)	10
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah? (ت, ث, ج, ح, خ, د, ب, ن, م, ش, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, ل)), , (titiknya)	7

Keterangan :
 10-30 : Tidak Lancar
 31-60 : Kurang Lancar
 61-80 : Lancar
 81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas
3 Ma
(Yusnani S.Pd)

Observer
Gibbs =
(Finite precision)

Lampiran 2

Lembar Test variabel Y
Instrument Test Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Usia 5-6 Tahun

Nama : Cazun	Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 5-6 tahun	Pertemuan : 4
Kelas : B2	Hari / Tanggal : 5' max / 13 - 06 - 2025

No	Pertanyaan secara lisan	Jawaban Lisan	Skor
1.	Sebutkan huruf hijaiyah secara berurutan?	ل, ع, و, ة, ز, د, ش, ح, ق, ط, ض, ش, ن, ب, ت, ح, ج, ث, ق	7
2.	Sebutkan 2 huruf yang kamu lihat game scratch? (level 1- level 6)	ب, ت, ح, ج, ث, ق	6
3.	Huruf apa yang muncul pertama kali dalam game tadi?	ب	7
4.	Sebutkan huruf apa ini ? (level 1- level 6)	ع (baa) و (ee)	10
5.	Dimana letak titik pada huruf ini? (level 1-level 6)	ع bawah	10
6.	Berapa jumlah titik pada huruf ini ? (level 1- level 6)	٢ (1) ٣ (3)	10
7.	Apa perbedaan antara huruf hijaiyah ? (ت, ث, ح, ج, خ, د, ب, ن, ز, ش, م, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, ل)	جـ, حـ, لـ, تـ, ثـ, حـ, جـ, خـ, دـ, بـ, نـ, زـ, شـ, مـ, ضـ, طـ, ظـ, عـ, غـ, فـ, قـ, كـ	10

Keterangan :

10-30 : Tidak Lancar

31-60: Kurang Lancar

61-80 : Lancar

81-100 : Sangat Lancar

Guru kelas

3/Me
(Yusyari S.Pd)

Observer

Almuji
(Yutta Prantika)



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Putri. A lahir di Perawang pada tanggal 28 Maret 2002, anak pertama dari pasangan Bapak Anas dan Ibu Rammayenti, penulis menyelesaikan sekolah di TK Nur Ikhlas pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan di SD YPLP PGRI pada tahun (2008-2015), selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Nur Ikhlas pada tahun (2015-2018). Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Tualang pada tahun (2018-2021). Kemudian pada tahun 2021 penulis meneruskan pendidikan di Universitas Islam Negeri Pekanbaru yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan 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 Seberang Tembilahan Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. Kemudian penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Dewi Anggrek Kota Pekanbaru. Lalu penulis melakukan penelitian di TK Al-Izhar Kota Pekanbaru dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di bawah bimbingan Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, S.Ag., M.Ag dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Aplikasi Scratch Terhadap Peningkatan Aspek Kognitif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru**".

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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