

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti Sulis. dkk. (2018). "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo." *Aulad: Journal On Early Childhood* 1.1
- Andi, Prastowo. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anita Yus, (2011), *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:Prenada media Group.
- Anik, dkk.(2021), *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*,Madiun:Bayfa Cendekia Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asrul, Dkk. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing.
- Audina, R..(2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3)
- Azmi M.dkk. (2017). Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet Upaya Mewujudkan Generasi Nasional Bagi Anak Sekolah Dasar “ Penelitian Pendidikan Insani 20.
- Dewi AA Istri Ratna,dkk. (2016). "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2.
- Elizabeth B.Hurlock,(1978),*Perkembangan Anak*,Jakarta: Erlangga.
- Huda Danil, Dkk. (2021). *Pengembangan Permainan Ludo Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif*. Universitas Ahmad Dahlan.

- Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1).
- Junaida, (2019), *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing.
- Karimah, A. A., & Padilah, M. (2020). *Pengaruh Permainan Bongkar Pasang Terhadap Kognitif Anak Kelompok B Di Ra An-Nur Marga Mulya*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah,Nurul, (2021), *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Kore, D. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD*, 2(1).
- Masyuni Ni Made Putri, Dkk. (2017). *Pengaruh Metode Bermain Bantuan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B*, Volume 5 No 1.
- Piaget,dkk. (2010). *Psikologi anak pustaka pelajar*. Yogyakarta, cat 1.
- Ramaikis, Jawati (2019). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri*, Spectrum PLS, 1.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sholichah, Aas Siti (2018). Teori-Teori Pendidikan dalam Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 7, No. 1

- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta
- Sujana, Wayan Cong (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 4, No. 1
- Sujiono. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta barat: indeks.
- Sumanto. (2013). *Teori psikologi perkembangan*. Jakarta: caps.
- Suryadi Dan Saputra. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Jurnal Pelangi (2)*.
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Penerbit kencana.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. Direktur Jendral Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Winari, Endang (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbit Fkip Unib
- Windayani dkk, (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELAS EKSPERIMEN

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/III
Tema/Sub Tema : Mengetahui Bilangan/Berhitung/Permainan Ludo
Hari/Tanggal : Senin/1 Agustus 2022
Kompetensi Dasar :
1.2, 2.5, 4.12, 3.3, 3.8, 4.3, 3.15, 4.15, 3.6, 4.6

Indikator Pencapaian Pembelajaran

- Anak terbiasa menghargai diri sendiri dan orang lain yang ada di sekitar lingkungan
- Anak terbiasa tampil dalam memecahkan masalah
- Anak terbiasa menyebutkan bilangan pada dadu
- Anak terbiasa mengurutkan angka 1-10
- Anak terbiasa berhitung menggunakan dadu
- Anak terbiasa mengurutkan bentuk geometri dan warna pada ludo
- Anak terbiasa menghubungkan bilangan dengan jumlah
- Anak terbiasa menghubungkan bilangan dengan jumlah mata pada dadu
- Anak terbiasa menunjukkan sikap bersemangat mengikuti kegiatan hafalan surah, doa dan hadis

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan Strategi Pembelajaran : Menggunakan model area, diskusi, tanya jawab

Media/sumber belajar

- b) Kertas Ludo, Dadu, Pengocok Dadu,
I. Kegiatan Keislaman
c) Bernyanyi, salam, doa, ikrar
d) Surah Al Bayyinah
e) Doa Perlindungan makhluk jahat
f) Hadis tidak boleh marah

Tahap pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	Penyambutan Kegiatan Pagi	
	Kegiatan Berkumpul	Berkumpul saat lingkaran salam, doa, bercakap-cakap, kegiatan yang akan saya lakukan hari ini	
	Pijakan Lingkaran	Bercakap-cakap tentang bilangan dan warna dan membimbing anak melakukan kegiatan dengan media ludo	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati • Menanya
Inti	Pijakan saat bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Menata alat dan bahan permainan ludo sesuai dengan posisi masing-masing • 4 posisi 1. Posisi Merah - Anak secara bergilir 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain sesuai urutan • Menjalankan poin sesuai jumlah

		<p>memainkan dadu dan menyebutkan bilangan yang ada pada dadu dan menyusun sesuai warna</p> <p>2. Posisi 2 – Giliran mengaduk dadu dan menjalankan point sesuai dengan yang diperoleh dan menyusun sesuai warna</p> <p>3. Posisi 3 - Giliran memainkan dadu, menjalankan sesuai dengan yang diperoleh dan sesuai warna.</p> <p>4. Posisi 4 - Anak menyesuaikan giliran, mencocokkan warna, dan jumlah bilangan sesuai dengan yang diperoleh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagi anak yang sudah berhasil pertama masuk ke garis finish dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan • Guru mencatat 	<p>bilangan yang diperoleh</p>
--	--	--	--------------------------------

		<p>perkembangan kegiatan anak dalam aspek kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan pengalaman saat bermain • Menceritakan perasaan saat bermain • Makan 	
Penutup	Kegiatan akhir	<p>8. Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan</p> <p>9. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok</p> <p>10. Berdoa dan salam</p>	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

KELAS KONTROL

Usia : 5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/III

Tema/Sub Tema : Mengenal Bilangan/Berhitung/Permainan Ludo

Hari/Tanggal : Senin/1 Agustus 2022

Kompetensi Dasar :

1.2, 2.5, 4.12, 3.3, 3.8, 4.3, 3.15, 4.15, 3.6, 4.6

Indikator Pencapaian Pembelajaran

- Anak terbiasa menghargai diri sendiri dan orang lain yang ada di sekitar lingkungan
- Anak terbiasa tampil dalam memecahkan masalah
- Anak terbiasa menyebutkan bilangan
- Anak terbiasa mengurutkan angka 1-10
- Anak terbiasa berhitung menggunakan cara manual
- Anak terbiasa mengurutkan geometri bangunan dan macam-macam warna
- Anak terbiasa menghubungkan bilangan dengan jumlah
- Anak terbiasa menunjukkan sikap bersemangat mengikuti kegiatan hafalan surah, doa dan hadis

Materi yang masuk dalam pembiasaan

5. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
6. Mengucapkan salam dalam SOP penyambutan dan penjemputan
7. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
8. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan Strategi Pembelajaran : Menggunakan model area, diskusi, tanya jawab

Media/sumber belajar

g) Buku, pulpen, spidol, papan tulis

I. Kegiatan Keislaman

h) Bernyanyi, salam, doa, ikrar

i) Surah Al Bayyinah

j) Doa Perlindungan makhluk jahat

k) Hadis tidak boleh marah

Tahap pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	Penyambutan Kegiatan Pagi	
	Kegiatan Berkumpul	Berkumpul saat lingkaran salam, doa, bercakap-cakap, kegiatan yang akan saya lakukan hari ini	
	Pijakan Lingkaran	Bercakap-cakap tentang bilangan dan warna dan membimbing anak melakukan kegiatan berhitung dan macammacam warna	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati • Menanya
Inti	Pijakan saat bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan berhitung ersama-sama sesuai arahan dari guru • Anak melakukan kegiatan berhitung bersama-sama dengan kelompok bermainnya • Bagi anak yang sudah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain sesuai arahan dari guru • Bersama-sama berhitung dengan

		<p>berhasil melakukan kegiatan berhitung secara mandiri dianggap sudah berkembang dengan baik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mencatat perkembangan kegiatan anak dalam aspek kognitif • Menceritakan pengalaman saat bermain sambil belajar dalam kelompok • Menceritakan perasaan saat bermain • Makan 	teman sekelompoknya
Penutup	Kegiatan akhir	<ol style="list-style-type: none"> 11. Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan 12. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok 13. Berdoa dan salam 	

Lampiran 2

Rubrik Penilaian Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Negeri 1 Pining

No	Aspek yang Di Nilai	DESKRIPTOR PENILAIAN			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
		*	**	***	****
		1-25	1-25	1-25	1-25
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu	Anak belum bisa mengenal bilangan pada dadu	Anak mulai bisa mengenal bilangan pada dadu	Anak bisa menyebutkan bilangan pada dadu dengan bantuan guru	Anak bisa menyebutkan bilangan pada dadu tanpa bantuan dari guru
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo	Anak belum bisa menghitung bilangan pada dadu	Anak mulai bisa menghitung bilangan pada dadu	Anak bisa menghitung bilangan pada dadu dengan bantuan guru	Anak bisa menghitung bilangan pada dadu tanpa bantuan guru dengan baik dan benar
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo	Anak belum bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo	Anak mulai bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo dengan bantuan guru	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo tanpa bantuan guru dengan baik dan benar
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam	Anak belum bisa mencocokkan	Anak mulai bisa mencocokkan	Anak bisa mencocokkan warna dalam	Anak bisa mencocokkan warna dalam

	permainan ludo	warna dalam permainan ludo	warna dalam permainan ludo	permainan ludo dengan bantuan guru	permainan ludo tanpa bantuan guru dengan baik dan benar
--	----------------	----------------------------	----------------------------	------------------------------------	---



Lampiran 3

Instrumen Penilaian kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas Ekspeerimen

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 1			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden :Siswa 2			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√

4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√
----	--	--	--	--	---

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 3			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 4			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada				√

	permainan ludo				
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 5			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 6			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√

3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 7			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 8			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 9			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 10			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 11			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 12			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 13			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 14			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 15			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 16			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 17			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 18			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 19			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

No	Kemampuan	No. Responden : Siswa 20			
		Hasil Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak bisa mengenal bilangan pada dadu				√
2.	Anak bisa menghitung pada permainan ludo				√
3.	Anak bisa mengenal geometri bangunan pada permainan ludo				√
4.	Anak bisa mencocokkan warna dalam permainan ludo				√

Lampiran 4

T Tabel

Rumus mencari T tabel:

$$T = [\alpha ; (df = n - k)]$$

Jadi:

$$T = [5\% ; (df = 20 - 2)]$$

$$T = (0,05 ; 18)$$

Maka T tabelnya adalah : 2,101

Dk	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,363	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845

Lampiran 5

Dokumentasi Penelitian

i. Sekolah TK Negeri 1 Pining



ii. Kegiatan Guru Menjelaskan Cara Bermain dengan Media Ludo



iii. kegiatan Bermain Bersama dengan Menggunakan Permainan Ludo



Lampiran 6

Nilai Kelas Eksperimen

Soal Responden	Item Pernyataan Nomor				Total
	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	
Siswa 1	20	23	18	25	86
Siswa 2	22	22	20	25	89
Siswa 3	23	22	20	25	90
Siswa 4	20	20	20	23	83
Siswa 5	22	21	20	23	86
Siswa 6	20	21	20	25	85
Siswa 7	21	21	21	20	83
Siswa 8	25	23	22	20	90
Siswa 9	22	23	22	23	90
Siswa 10	21	20	21	21	83
Siswa 11	23	21	20	23	87
Siswa 12	22	20	20	22	84
Siswa 13	20	20	20	21	81
Siswa 14	20	20	20	20	80
Siswa 15	20	22	20	22	84
Siswa 16	23	22	23	21	89
Siswa 17	20	23	20	22	85
Siswa 18	20	20	20	21	81
Siswa 19	20	21	20	22	83

Siswa 20	22	22	22	22	88
-----------------	----	----	----	----	-----------

Nilai Kelas Kontrol

Soal Responden	Item Pernyataan Nomor				Total
	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	
Siswa 1	19	18	18	20	75
Siswa 2	20	20	20	20	80
Siswa 3	18	17	17	19	71
Siswa 4	20	19	18	20	77
Siswa 5	18	18	17	19	72
Siswa 6	17	18	17	18	70
Siswa 7	18	17	17	18	70
Siswa 8	19	20	20	21	80
Siswa 9	19	18	17	19	73
Siswa 10	19	18	18	22	77
Siswa 11	20	20	18	20	78
Siswa 12	21	20	19	20	80
Siswa 13	20	20	20	21	81
Siswa 14	22	20	20	22	84
Siswa 15	22	21	20	22	85
Siswa 16	22	23	22	21	88
Siswa 17	21	20	20	22	83
Siswa 18	20	20	19	20	79

Siswa 19	21	20	20	21	82
Siswa 20	20	20	20	22	82



Lampiran 7

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-8041/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/06/2022

24 Juni 2022

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala TK NEGERI 1 PINING

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama	: Pira Permani
NIM	: 0308182105
Tempat/Tanggal Lahir	: Pertik, 26 Agustus 1999
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Desa pining, DUSUN BRAWANG PUNGKEH Kelurahan Pertik Kecamatan Pining

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Dusun Brawang Pungkih Tk Negeri 1 pining, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri 1 Pining

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 24 Juni 2022

an. DEKAN

Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak
Usia Dini



Digitally Signed

Dr. Muhammad Basri, MA
NIP. 197704262005011004

Lampiran 8

Surat Balasan Riset

 **PEMERINTAH KABUPATEN GAYO LUES**
DINAS PENDIDIKAN
TK NEGERI I PINING
KECAMATAN PINING
Jl. Ladia Galaska Pining-Lokop Serba Jadi Kecamatan Pining Kabupaten Gayo Lues

Nomor : Ist 2022
Lampiran : I (satu) Berkas
Perihal : Surat Keterangan Balasan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Negeri 1 Pining menerangkan bahwa

Nama : **PIRA PERMANI**
Nim : 0308182105
Semester : VIII(delapan)
Jurusan/Prodi : Tarbiyah dan keguruan/PIAUD

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di TK Negeri 1 Pining kecamatan Pining Kabupaten Gayo Lues untuk mengumpulkan Data-data guna untuk syarat menyusun Skripsi dengan judul “ **Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun**”.

Demikian Surat Keterangan Balasan Penelitian ini kami keluarkan agar dapat di pergunakan seperlunya.

Gayo Lues, 11 Desember 2022
Kepala TK Negeri 1 Pining


Karolina Semburhaki, A.Ma.Pd
NIP: 19881229 200904 2 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

5. IDENTITAS DIRI

- 4. Nama : Pira Permani
- 5. NIM/Prodi : 0308182105/ PIAUD
- 6. T.T.L : Pertik, 26 agustus 1999
- 7. Jenis Kelamin : Perempuan
- 8. Agama : Islam
- 9. Status : Belum Menikah
- 10. Anak Ke : 4 (Empat) dari 5 Bersaudara)
- 11. Email : Permanipira26@gmail.com
- 12. No Hp : 082273416651
- 13. Alamat : Jalan. Pancing II, Nomor 38, Indra Kasih, Medan
Tembung, Sumatera Utara (Asrama Siswa Gayo
Lues)

6. PENDIDIKAN

- 14. MI/SD : SD Negeri 1 Pining
- 15. MTS/SMP : SMP Negeri 1 Pining
- 16. MAS/SMA : SMA Negeri 1 Pining
- 17. Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kognitif
Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Negeri 1 Pining.

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Ahmad Syukri Sitorus, MP.d
2. Nurlaili MP.d

7. ORANG TUA

- 18. Nama Ayah : Selamat
- 19. Pekerjaan : Petani
- 20. Nama Ibu : Jenimah
- 21. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- 22. Alamat : Desa Pertik, Pining, Gayo Lues, Aceh