

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Alat pengumpulan data
1	Perkembangan Kognitif	Permendikbud nomor 137 tahun 2014, menyatakan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut : 1. Belajar dan pemecahan masalah 2. Berfikir logis 3. Berfikir simbolik	-Lembar rubrik penilaian -Dokumentasi
2	Game edukasi Interaktif	Menurut Priatna dkk (2022:193) Game edukatif berfungsi sebagai berikut : 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. 2) Merangsang pengembangan daya pikir 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan. 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak anak.	-Lembar Wawancara -Dokumentasi

Lampiran 2

**Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
Dikelompok A di TK Negeri 1 Belimbing**

No	Variabel	Indikator	Kriteria
1	Belajar dan pemecahan masalah	Mengenal benda berdasarkan fungsi	BB:Anak tidak dapat mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya
			MB:Anak mulai dapat mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya
			BSH:Anak sudah dapat mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya
			BSB:Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya
2		Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	BB: Anak tidak dapat Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik
			MB:Anak mulai dapat Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik
			BSH:Anak sudah dapat Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik
			BSB:Anak mampu Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik
3		Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-	BB:Anak tidak dapat Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari

		hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb)	MB:Anak mulai dapat Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
			BSh:Anak sudah dapat Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
			BSB:Anak mampu Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
4		Mengetahui konsep banyak dan sedikit	BB:Anak tidak dapat Mengetahui konsep banyak dan sedikit
			MB:Anak mulai dapat Mengetahui konsep banyak dan sedikit
			BSh:Anak sudah dapat Mengetahui konsep banyak dan sedikit
			BSB:Anak mampu Mengetahui konsep banyak dan sedikit
5		Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	BB:Anak tidak dapat Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
			MB:Anak mulai dapat Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
			BSh:Anak sudah dapat Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait

			dengan berbagai pemecahan masalah
			BSB:Anak mampu Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
6		Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu	BB:Anak tidak dapat Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
			MB:Anak mulai dapat Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
			BSh:Anak sudah dapat Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
			BSB:Anak mampu Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
7		Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	BB:Anak tidak dapat Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
			MB:Anak mulai dapat Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
			BSh:Anak sudah dapat Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu
			BSB:Anak mampu Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu

8		Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal:sebagai peserta didik/anak/teman)	BB:Anak tidak dapat Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial
			MB:Anak mulai dapat Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial
			BSH:Anak sudah dapat Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial
			BSB:Anak mampu Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial
9	Berpikir Logis	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	BB:Anak tidak dapat Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
			MB:Anak mulai dapat Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
			BSH:Anak sudah dapat Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
			BSB:Anak mampu Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
10		Mengenal gejala sebab-akibat yang	BB:Anak tidak dapat Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait

		terkait dengan dirinya	dengan dirinya
			MB:Anak mulai dapat Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
			BSH:Anak sudah dapat Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
			BSB:Anak mampu Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
11		Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	BB:Anak tidak dapat Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
			MB:Anak mulai dapat Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
			BSH:Anak sudah dapat Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
			BSB:Anak mampu Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi

12		Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	BB:Anak tidak dapat Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
			MB:Anak mulai dapat Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
			BSH:Anak sudah dapat Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
			BSB:Anak mampu Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
13		Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	BB:Anak tidak dapat Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
			MB:Anak mulai dapat Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
			BSH:Anak sudah dapat Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
			BSB:Anak mampu Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
14	Berfikir Simbolik	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	BB: Anak tidak dapat Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
			MB:Anak mulai dapat Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
			BSH:Anak sudah dapat Membilang banyak benda satu sampai sepuluh

			BSB:Anak mampu Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
15		Mengenal konsep bilangan	BB:Anak tidak dapat Mengenal konsep bilangan
			MB:Anak mulai dapat Mengenal konsep bilangan
			BSH:Anak sudah dapat Mengenal konsep bilangan
			BSB:Anak mampu Mengenal konsep bilangan
16		Mengenal lambang bilangan	BB:Anak tidak dapat Mengenal lambang bilangan
			MB:Anak mulai dapat Mengenal lambang bilangan
			BSH:Anak sudah dapat Mengenal lambang bilangan
			BSB:Anak mampu Mengenal lambang bilangan
17		Mengenal lambang Huruf	BB:Anak tidak dapat Mengenal lambang Huruf
			MB:Anak mulai dapat Mengenal lambang Huruf
			BSH:Anak sudah dapat Mengenal lambang Huruf
			BSB:Anak mampu Mengenal lambang Huruf

Keterangan :

1. Berkembangan Sangat Baik

Di berikan skor 4, apabila anak melakukan semua kegiatan yang diberikan oleh guru secara keseluruhan dengan baik dan benar.

2. Berkembang Sesuai Harapan

Diberikan skor 3, apabila anak telah mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru dengan benar

3. Mulai Berkembang

Diberikan skor 2, apabila anak mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru akan tetapi anak belum melakukan kegiatan dengan benar

4. Belum Berkembang

Diberikan skor 1, apabila anak belum mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru secara keseluruhan

Lampiran 3

**Rubrik Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dikelompok
A di TK Negeri 1 Belimbing**

Nama :

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya				
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.				
Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb)	Anak dapat menyebutkan dan membedakan keadaan sederhana dalam kehidupan sehari-hari				
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih				

	sedikit..				
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.				
Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu	Anak memperhatikan dan bertanya tentang apa yang diamati .				
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.				
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal:sebagai peserta didik/anak/teman)	Anak memahami posisi dirinya sebagai peserta didik yang harus				
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama				
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.				

	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan				
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna				
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.				
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.				
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.				
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.				
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.				
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep	Anak dapat				

bilangan	mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.				
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung				
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal				
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana.				
Skor yang diperoleh					
Persentase					
Skor maksimal					
Kategori					

Lampiran 4

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Variabel	Indikator	Deskripsi
Game Edukasi interaktif	Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar	1. Apakah anak suka bermain game edukasi? 2. Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game? 3. Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ? 4. Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?
	Merangsang pengembangan daya pikir	1. Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi? 2. Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif? 3. Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?
	Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.	1. Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya? 2. Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ? 3. Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi? 4. Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?
	Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak	1. Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ? 2. Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi? 3. Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi? 4. Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi? 5. Bagaimana anak menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan game edukasi?

Lampiran 5

Pedoman Lembar Wawancara Siswa

Nama :

Kelompok :

Hari / Tanggal :

Nama TK :

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?		
2.	Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game?		
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?		
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?		
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?		
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?		
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?		
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?		
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?		
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?		
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?		
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?		
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?		
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?		
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?		
16.	Bagaimana anak menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan game edukasi?		

Lampiran 6

Rencana Pembelajaran RPPH *Pretest* Dan *Posttest*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH) *PRETEST* DI TK
NEGERI 1 BELIMBING TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Semester / Minggu	:2/14
Hari/Tanggal	:Senin 13 April 2026
Kelompok/Usia	:A/4-5 Tahun
Tema/Sub Tema	:Negaraku / Lambang negaraku

TUJUAN KEGIATAN :

1. Anak dapat mengenal lambang negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila
2. Anak dapat mengetahui warna pada lambang negara
3. Anak dapat mengenal simbol-simbol pada lambang negara secara sederhana
4. Anak dapat menyebutkan nama lambang negara Indonesia

ALAT DAN BAHAN :

1. Pensil
2. Lembar kerja anak

PEMBUKAAN:

- 1) Berdoa sebelum belajar, mengucapkan salam dan mengecek kehadiran anak
- 2) Bernyanyi
- 3) Guru memperlihatkan beberapa gambar terkait lambang negara dan bertanya kepada anak tentang nama gambar tersebut

INTI:

- Anak mengurutkan simbol pancasila
- Anak menyebutkan huruf dari kata nama simbol-simbol pada lambang negara
- Anak berhitung gambar dari lambang sila dimasing-masing kotak LKA kemudian mencocokkan dengan angka

PENUTUP

- 1) Guru menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan anak
- 2) Guru menyebutkan kembali konsep tentang lambang negara dan simbol-simbolnya.
- 3) Guru bertanya tentang apa yang paling disukai dari kegiatan pembelajaran?
- 4) Guru Menanyakan perasaan anak setelah melakukan pembelajaran
- 5) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya
- 6) Berdoa sebelum pulang

Guru Kelas



Nurjanah, S. Pd
NIP. 198403182025212026

Peneliti



Selvi
NIM:220608204

Mengetahui
Kepala JK Negeri 1 Belimbing



Yundy Ulan Cemerlang, S.Pd
NIP. 198501142009042002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH) *POSTTEST* DI
TK NEGERI 1 BELIMBING TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Semester / Minggu	:2/14
Hari/Tanggal	:Jumat 17 April 2026
Kelompok/Usia	:A/4-5 Tahun
Tema/Sub Tema	:Negaraku / Lambang negaraku

TUJUAN KEGIATAN :

1. Anak dapat mengenal lambang negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila
2. Anak dapat mengetahui warna pada lambang negara
3. Anak dapat mengenal simbol-simbol pada lambang negara secara sederhana
4. Anak dapat menyebutkan nama lambang negara Indonesia

ALAT DAN BAHAN :

- 1) Papan interaktif digital
- 2) Platform berbasis website "Wordwall"

PEMBUKAAN:

- 1) Berdoa sebelum belajar, mengucapkan salam dan mengecek kehadiran anak
 - 2) Bernyanyi
 - 3) Guru memperlihatkan beberapa gambar terkait lambang negara dan bertanya kepada anak tentang lambang negara tersebut
-

INTI

- 1) Anak menyebutkan simbol-simbol pada lambang negara yang ditunjukkan guru di game
- 2) Anak menyusun kata simbol-simbol dan lambang negara di game
- 3) Anak menjawab pertanyaan di game dengan menunjukan gambar yang benar

PENUTUP

1. Guru menanyakan kembali kegiatan game yang telah dilakukan anak
2. Guru menyebutkan kembali konsep tentang lambang negara dan simbol-simbolnya.
3. Guru bertanya tentang apa yang paling disukai dari kegiatan pembelajaran?
4. Guru Menanyakan perasaan anak setelah melakukan pembelajaran ?
5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya
6. Berdoa sebelum pulang

Guru Kelas



Nurjanah, S. Pd

NIP. 198403182025212026

Peneliti



Selvi

NIM.220608204



Lampiran 7

Surat Permohonan Validasi Instrumen Ta

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
018FA3-1	I	I	1 Agustus 2021

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth. Ibu Fransiska, S.Psi., M.Pd
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Di
Tempat

Dengan hormat,

Schubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Selvi
NIM : 220608204
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul AT : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1
Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan; (1) Proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.


Fransiska S.Psi., M.Pd
NIM/PTK 2203072663230223

Sintang, 9 Maret 2026

Pemohon


Selvi

NIM. 220608204

Lampiran 8

Surat Pernyataan Dan Hasil Lembar Observasi Validator 1

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Perhambina Sengkuang Km 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
	Kode : 019FA3-1	Edisi 1	Revisi 1

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yohanes Berkhmas Mulyadi, S.Fil.,M.Psi

NUPTK : 9353747648130063

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Selvi

NIM : 220608204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☒	Layak digunakan untuk penelitian
☐	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 9 Maret 2026

Validator 1.



Yohanes Berkhmas Mulyadi, S.Fil.,M.Psi

NUPTK. 9353747648130063



Benar tanda ✓

Catatan:

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Mahasiswa : Selvi
 NIM : 220608204
 Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Pedoman observasi diperkuat lagi pengamatan kognitifnya
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Sintang, Maret 2026

Validator,


 Yohanes Berkhmas Mulyadi, S.Pd., M.Psi
 NU/PTK. 9353747648130063

Lampiran 9

Surat Pernyataan Dan Hasil Lembar Observasi Validator 2

 PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Purnamika Sengking Km 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022397</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id			
FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA			
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
0191 A3-1	I	I	1 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudarto, M.Pd.

NUPTK : 8938765666130412

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Selvi

NIM : 220608204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

☒	Layak digunakan untuk penelitian
☐	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Sintang, 9 Maret 2026

Validator II,



Sudarto, M.Pd.

NUPTK. 8938765666130412



Beri tanda ✓

Catatan:

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama : Selvi
 NIM : 220608204
 Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		Larok digunakan Untuk Penelitian.
	Komentar Umum/Lain-lain	

Sintang, 9 Maret 2026
 Validator II,


Sudarto, M.Pd.
 NUPTK. 8938765666130412

Lampiran 10

Surat Pernyataan Dan Hasil Lembar Wawancara Validator 1

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Purnamasari Sengkuang Km 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhhatulistiwa.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
019FA3-1	I	I	1 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA**LEMBAR WAWANCARA SISWA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yohanes Berkhmas Mulyadi, S.Fil., M.Psi

NUPTK : 9353747648130063

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Selvi

NIM : 220608204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

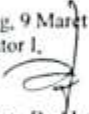
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

☐	Layak digunakan untuk penelitian
☒	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Sintang, 9 Maret 2026
Validator 1,


Yohanes Berkhmas Mulyadi, S.Fil., M.Psi
NUPTK. 9353747648130063

☐ Beri tanda ✓
Catatan:

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Nama Selvi
 NIM 220608204
 Judul TA Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		lembar wawancara sudah baik tanya lebih dalam lagi permasalahan
	Komentar Umum Lain-lain	

Sintang, 9 Maret 2026
 Validator I,



Yohanes Berkhmas Mulyadi, S.Pd., M.Psi
 NUPTK. 9353747648130063

Lampiran 11

Surat Pernyataan Dan Hasil Lembar Wawancara Validator 2

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km 4 Kotak Pos 126, Telp. (0563)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
019FA3-1	1	1	1 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA**LEMBAR WAWANCARA SISWA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudarto, M.Pd

NUPTK : 0743754655230112

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Selvi

NIM : 220608204

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☒	Layak digunakan untuk penelitian
☐	Layak digunakan dengan perbaikan
☐	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 9 Maret 2026

Validator II,



Sudarto, M.Pd.

NUPTK. 8938765666130412



Beri tanda ✓

Catatan:

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Nama : Selvi
 NIM : 220608204
 Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		lengkap digunakan dalam Penelitian
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Sintang, 9 Maret 2026
 Validator II,


Sudarto, M.Pd.
 NUPTK. 8938765666130412

Lampiran 12

Surat Izin Pra-Observasi Penelitian

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PERSADA KHATULISTIWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SINTANG – KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4 Kotak Pos 126 Telp (0565) 2022386, 2022387 Email pgpa@persadakhadulistiwa.ac.id Website www.stkippersada.ac.id	
Nomor	: 0059/B7/G1/I/2026	Sintang, 14 Januari 2026
Lampiran	: 1 (satu) lembar	
Perihal	: Izin Pra observasi Penelitian	

Kepada

Yth. Kepala TK Negeri 1 Kecamatan Belimbing

Di

Tempat

Dengan hormat,

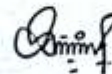
Berkenan dengan surat ini, kami mohon kepada Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Selvi
NIM : 220608204
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

Untuk melakukan Pra observasi dalam rangka menyusun sebuah skripsi di sekolah yang Ibu pimpin. Adapun tanggal dan waktu pra observasi sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat permohonan Pra observasi ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Ketua Prodi PG-PAUD



Fransiska, S.Psi., M.Pd
 NUPTK. 3233762663230223

Lampiran 13

Surat Balasan Pra-Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN MELAWI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK NEGERI 1 KECAMATAN BELIMBING
Jalan Dayang Nanta Desa Batu Nanta, Kode Pos 79671



Nomor : 421.1/08/TKNBLG/III/2026
Lampiran : -
Perihal : Ijin Observasi pra penelitian

Kepada

Yth. Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Ketua Program Studi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Nomor: 0059/B7/G1/I/2026 perihal permohonan izin pelaksanaan observasi pra penelitian, dengan ini kami menyatakan **bersedia** memberikan izin kepada mahasiswa berikut:

Nama : Selvi
NIM : 220608204
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melaksanakan kegiatan observasi pra penelitian di TK Negeri 1 Kecamatan Belimbing, yang merupakan salah satu tahapan dalam penyusunan tugas akhir/skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.



Belimbing, 10 Maret 2026
Kepala TK N 1 Kec. Belimbing

Yundya Ulian Cemerlang, S.Pd
NIP.19850114 200904 2 002

Lampiran 14

Surat Izin Uji Coba Penelitian

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PERSADA KHATULISTIWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SINTANG – KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4 Kotak Pos 126 Telp (0565) 2022386, 2022387 Email: pgpaudpersadakhatulistiwa@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id	
---	---	---

Nomor : 0035/B7/G1/IV/2026
 Lampiran : 1 (satu) lembar
 Perihal : Izin Uji Coba Instrumen Penelitian

Kepada

Yth. Kepala TK Negeri Pembina
 Di Tempat

Dengan hormat,

Berkenan dengan tugas akhir mahasiswa atau skripsi, kami mohon kepada Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Selvi
 NIM : 220608204
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
 Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

Untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian di sekolah yang Ibu pimpin dengan judul :
"Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026"

Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak. Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Sintang, 01 April 2026

Mengetahui,
 Ketua STKIP Persada Khatulistiwa


 Didin Syafuddin, S.P., M.Si
 NUPK. 4638744645200012


 Ketua Prodi PG-PAUD
 Fransiska, S.Psi., M.Pd
 NUPK. 3233762663230223

Lampiran 15

Surat Balasan Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN MELAWI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA NANGA PINOH
Alamat : Dusun Mekar Sari II Desa Paal Kec. Nanga Pinoh, Kab. Melawi



Nomor	: 421.1/ 25 /TKN.PEM/V/2026	Nanga Pinoh, 20 Mei 2026
Lampiran	: -	Kepada Yth.
Perihal	: Balasan Izin Uji Coba Instrumen Penelitian	Ketua STKIP Persada Khatulistiwa c.q. Ketua Prodi PG-PAUD di- Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Nomor: 0035/B7/G1/IV/2026 tertanggal 01 April 2026 perihal Izin Uji Coba Instrumen Penelitian, maka dengan ini Kepala TK Negeri Pembina Nanga Pinoh memberikan izin kepada mahasiswa di bawah ini:

Nama : Selvi
NIM : 220608204
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

Untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir (skripsi) di lingkungan sekolah kami, dengan judul penelitian: *"Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026"*.

Pada prinsipnya kami sangat mendukung dan bersedia memfasilitasi kegiatan tersebut. Adapun mengenai teknis pelaksanaan, jadwal, dan waktu pelaksanaan uji coba instrumen ini dapat dikoordinasikan lebih lanjut dengan guru kelas terkait agar tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Kepala TK Negeri Pembina Nanga Pinoh



RIAN ARNISA RAMADHAN, S.Pd.
NIP. 19840608 200904 2 003

Lampiran 16

Surat Izin Penelitian

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PERSADA KHATULISTIWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SINTANG – KALIMANTAN BARAT Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4 Kotak Pos 126 Telp (0565) 2022386, 2022387 Email: pgpaudpersadakhatulistiwa@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id	
---	---	---

Nomor : 0036/B7/G1/IV/2026
 Lampiran : 1 (satu) lembar
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala TK Negeri 1 Belimbing
 Di Tempat

Dengan hormat,

Berkenan dengan tugas akhir mahasiswa atau skripsi, kami mohon kepada Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Selvi
 NIM : 220608204
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
 Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

Untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang Ibu pimpin dengan judul : **"Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026"**

Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak. Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Sintang, 06 April 2026

Mengetahui,
 Ketua STKIP Persada Khatulistiwa


 Didin Syafrengan, S.P., M.Si
 NUPTK. 722874645200012


 Ketua Prodi PG-PAUD
 Fransiska, S.Psi., M.Pd
 NUPTK. 3233762663230223

Lampiran 17

Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MELAWI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK NEGERI 1 KECAMATAN BELIMBING
Jalan Dayang Nanta Desa Batu Nanta, Kode Pos 79671



Nomor : 421.1/12/TKNBLG/IV/2026
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada

Yth. Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Ketua Program Studi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Nomor: 0036/B7/G1/IV/2026 perihal permohonan izin pelaksanaan penelitian, dengan ini kami menyatakan **bersedia** memberikan izin kepada mahasiswa berikut:

Nama : Selvi
NIM : 220608204
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian di TK Negeri 1 Kecamatan Belimbing dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran Game edukasi Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026"**, yang merupakan salah satu tahapan dalam penyusunan tugas akhir/skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Belimbing, 23 April 2026
Kepala TK Negeri 1 Kec. Belimbing

Nundy Gulan Cemerlang, S.Pd
NIR.19850114 200904 2 002

Lampiran 18

Uji Coba Lembar Rubrik Penilaian

Nama : AI

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		$\checkmark$		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		$\checkmark$		
Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb)	Anak dapat menyebutkan dan membedakan keadaan sederhana dalam kehidupan sehari-hari		$\checkmark$		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..			$\checkmark$	
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.		$\checkmark$		
Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu	Anak memperhatikan dan bertanya tentang apa yang diamati .	$\checkmark$			
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		$\checkmark$		
Memahami	Anak memahami posisi	$\checkmark$			

posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagaipeserta didik/anak/teman)	dirinya sebagai anak,peserta didik dan teman				
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama			√	
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.		√		
Membilang banyak benda satu sampai	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar		√		

sepuluh					
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung		√		
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana		√		
Skor yang diperoleh		45			
Persentase		51,1%			
Skor maksimal		88			
Kategori		MB			

Uji Coba Lembar Rubrik Penilaian

Nama : AAB

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		$\checkmark$		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		$\checkmark$		
Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb)	Anak dapat menyebutkan dan membedakan keadaan sederhana dalam kehidupan sehari-hari		$\checkmark$		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..		$\checkmark$		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.	$\checkmark$			
Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu	Anak memperhatikan dan bertanya tentang apa yang diamati .		$\checkmark$		
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		$\checkmark$		
Memahami posisi/kedudukan dalam	Anak memahami posisi dirinya sebagai	$\checkmark$			

keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagaipeserta didik/anak/teman)	anak,peserta didik dan teman				
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama		√		
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.		√		
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar		√		

Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung		√		
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana		√		
Skor yang diperoleh		43			
Persentase		48,9%			
Skor maksimal		88			
Kategori		MB			

Lampiran 19

Uji Coba Lembar Wawancara

Nama : AI

Kelompok :

Hari / Tanggal :

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?	√	
2.	Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game?	√	
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?	√	
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?		√
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?		√
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?		√
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?	√	
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?	√	
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?	√	
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?		√
16.	Bagaimana anak menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan game edukasi?		√

Uji Coba Lembar Wawancara

Nama : AAB

Kelompok :

Hari / Tanggal :

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?	√	
2.	Apakah anak menunjukan rasa ingin tahu tentang game?		√
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?	√	
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?	√	
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?		√
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?	√	
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?		√
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?		√
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?	√	
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?	√	
16.	Bagaimana anak menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan game edukasi?	√	

Rekapitulasi Jawaban Responden Uji Coba Instrumen Penelitian

Lembar Rubrik penilaian variabel perkembangan kognitif																								
NO	RESPONDE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	TOTAL
1	AI	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
2	AAB	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
3	ASS	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	62
4	AZI	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	40
5	AGE	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	35
6	ANS	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	49
7	AAT	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	2	2	62
8	AK	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	32
9	AKAF	1	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
10	BLS	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	57
11	CAA	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	55
12	DA	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	59
13	DZA	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	50
14	FNIM	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
15	HK	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
16	IA	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	56
17	IAM	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	51
18	LDH	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	56
19	MAM	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
20	MRAH	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
21	NZS	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
22	OAM	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	46
23	PY	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	51
24	RPS	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
25	RSP	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	35
26	RFN	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	53
27	SP	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	59
		0.583	0.636	0.335	0.527	0.604	0.368	0.675	0.624	0.602	0.795	0.738	0.622	0.805	0.591	0.630	0.668	0.690	0.721	0.682	0.778	0.561	0.633	1
		0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	
		valid	valid	ok valid	valid	valid	ok valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid

Rekapitulasi Jawaban Responden Uji Coba Wawancara

Lembar Wawancara Variabel Game Edukasi Interaktif																		
NO	ESPO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
1	AI	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	11
2	AAB	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12
3	ASS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	AZI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12
5	AGE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
6	ANS	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	10
7	AAT	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	AK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
9	AKAF	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	5
10	BLS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
11	CAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
12	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
13	DZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
14	FNIM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
15	HK	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	8
16	IA	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
17	IAM	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	LDH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
19	MAM	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	5
20	MRAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
21	NZS	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	9
22	OAM	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23	PY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
24	RPS	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
25	RSP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
26	RFN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
27	SP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
		0,537	0,622	0,496	0,609	0,601	0,661	0,682	0,748	0,445	0,512	0,771	0,545	0,476	0,092	0,698	0,483	1
		0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	
		valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	Tak valid	valid	valid	

Lampiran 21

Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Uji Coba Instrumen

Output Uji Validitas Lembar Rubrik Penilaian

[illegible]

TOTAL	.583**	.636**	.335	.527**	.604**	.368	.675**	.624**	.602**	.795**	.738**	.622**	.805**	.591**	.630**	.668**	.690**	.721**	.662**	.778**	.581**	.633**	1
L																							
Pearson																							
Correlation																							
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.088	.005	.001	.059	.000	.001	.001	.000	.000	.001	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

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

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

Output Uji Validitas Lembar Wawancara

Correlations

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
P01																	
Pearson Correlation	1	.204	.433*	.371	.270	.341	.338	.433*	.135	.438*	.338	.135	.338	-.199	.204	.018	.537**
Sig. (2-tailed)		.308	.024	.057	.174	.082	.085	.024	.502	.022	.085	.502	.085	.320	.308	.928	.004
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P02																	
Pearson Correlation	.204	1	-.071	.090	.000	.418*	.780**	.357	.661**	.094	.279	.661**	.279	.028	.571**	.433*	.622**
Sig. (2-tailed)	.308		.723	.654	1.000	.030	.000	.067	.000	.639	.159	.000	.159	.890	.002	.024	.001
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P03																	
Pearson Correlation	.433*	-.071	1	.497**	.378	.239	.028	.357	-.189	.378	.529**	.094	.279	.279	.143	-.025	.496**
Sig. (2-tailed)	.024	.723		.008	.052	.230	.890	.067	.345	.052	.005	.639	.159	.159	.477	.900	.008
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P04																	
Pearson Correlation	.371	.090	.497**	1	.657**	.151	.229	.497**	.060	.329	.705**	.329	.229	-.009	.294	-.064	.609**
Sig. (2-tailed)	.057	.654	.008		.000	.452	.250	.008	.767	.094	.000	.094	.250	.965	.137	.749	.001
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P05																	
Pearson Correlation	.270	.000	.378	.657**	1	.474*	.147	.567**	.000	.250	.590**	.250	.147	-.074	.378	.067	.601**
Sig. (2-tailed)	.174	1.000	.052	.000		.012	.463	.002	1.000	.209	.001	.209	.463	.715	.052	.738	.001
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P06																	
Pearson Correlation	.341	.418*	.239	.151	.474*	1	.466*	.598**	.158	.158	.256	.395*	.256	-.163	.418*	.533**	.661**
Sig. (2-tailed)	.082	.030	.230	.452	.012		.014	.001	.431	.431	.197	.041	.197	.416	.030	.004	.000
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P07																	
Pearson Correlation	.338	.780**	.028	.229	.147	.466*	1	.529**	.516**	.184	.413*	.516**	.120	-.174	.529**	.606**	.682**
Sig. (2-tailed)	.085	.000	.890	.250	.463	.014		.005	.006	.357	.032	.006	.552	.386	.005	.001	.000

P15	Pearson Correlation	.204	.571**	.143	.294	.378	.418*	.529**	.786**	.378	.094	.529**	.378	.028	.028	1	.433*	.698**
	Sig. (2-tailed)	.308	.002	.477	.137	.052	.030	.005	.000	.052	.639	.005	.052	.890	.890		.024	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P16	Pearson Correlation	.018	.433*	-.025	-.064	.067	.533**	.606**	.433*	.438*	.135	.070	.135	.070	.070	.433*	1	.483*
	Sig. (2-tailed)	.928	.024	.900	.749	.738	.004	.001	.024	.022	.502	.730	.502	.730	.730	.024		.011
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
TOTAL	Pearson Correlation	.537**	.622**	.496**	.609**	.601**	.661**	.682**	.748**	.445*	.512**	.771**	.545**	.476*	.092	.698**	.483*	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.001	.008	.001	.001	.000	.000	.000	.020	.006	.000	.003	.012	.649	.000	.011	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

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

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

Lampiran 22

Rekapitulasi Daya Pembeda

		Daya Pembeda																	
NO	RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P15	P16	TOTAL		
5	AGE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	KELOMPOK ATAS	
8	AK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
10	BLS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
11	CAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
12	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
13	DZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
14	FNM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
18	LDH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
20	MPAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
3	ASS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
7	AAT	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	KELOMPOK BAWAH	
22	QAM	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
23	PY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
26	RFN	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13		
27	SP	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13		
25	RSP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13		
24	RPS	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12		
4	AZI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12		
2	AAB	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11		
1	AI	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10		
17	IAM	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9		
6	AMS	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	9		
21	NZS	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	9		
15	HK	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	7		
16	IA	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	5		
9	AKAF	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4		
13	MAM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4		
JUMLAH		22	21	21	20	18	15	23	21	24	24	23	24	23	21	22			
kelompok atas jawab benar		12	13	12	12	13	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13		
kelompok bawah jawab benar		10	8	9	8	5	3	10	8	11	11	10	11	10	10	8	9		
banyak perserta atas		13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13		
banyak perserta bawah		14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14		
proporsi kelompok atas		0,32	1,00	0,32	0,32	1,00	0,32	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
proporsi kelompok bawah		0,71	0,57	0,64	0,57	0,36	0,21	0,71	0,57	0,73	0,73	0,71	0,73	0,71	0,71	0,57	0,64		
Indeks daya pembeda		0,21	0,43	0,28	0,35	0,64	0,71	0,29	0,43	0,21	0,21	0,29	0,21	0,29	0,23	0,43	0,36		

Lampiran 24

HASIL UJI NORMALITAS
Perhitungan Normalitas Chi Kuadrat

1. Uji Normalitas Hasil Pretest

Nilai Data :

40,30,36,37,33,37,39,37,49,33,37,36,37,30,38,33,37,35,28,40,45,42,41,44

- a) Jumlah Data (n) =24
- b) Niali Terendah =28
- c) Nilai Tertinggi = 49
- d) Range (R)= Niali Tertinggi-Nilai Terendah=49-28=21
- e) Banyak Kelas (K)= $1+3,3 \log n$
(k)= $1+3,3 \log 24=5,6$ Dibulatkan Menjadi 6
- f) Panjang kelas = $\frac{range(R)}{banyak(K)} = \frac{21}{5,6}=3,75$ dibulatkan menjadi 4
- g) Tabel distribusi frekuensi

No	Nilai (X)	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$
1.	40	2,75	7,5625
2.	30	-7,25	52,5625
3.	36	-1,25	1,5625
4.	37	-0,25	0,0625
5.	33	-4,25	18,0625
6.	37	-0,25	0,0625
7.	39	1,75	3,0625
8.	37	-0,25	0,0625
9.	49	11,75	138,0625
10.	33	-4,25	18,0625
11.	37	-0,25	0,0625
12.	36	-1,25	1,5625
13.	37	-0,25	0,0625
14.	30	-7,25	52,5625
15.	38	0,75	0,5625

16.	33	-4,25	18,0625
17.	37	-0,25	0,0625
18.	35	-2,25	5,0625
19.	28	-9,25	85,5625
20.	40	2,75	7,5625
21.	45	7,75	60,0625
22.	42	4,75	22,5625
23.	41	3,75	14,0625
24.	44	6,75	45,5625
Jumlah	894		552,500

h) Rata-rata $\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{894}{24} = 37,25$

i) Standar deviasi $= \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{552,500}{23}} = 4,901$

j) Tabel frekuensi yang diharapkan

No	Interval	fo	Batas kelas		z		Z tabel		L	Fe	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
			Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Luas Proposi	Frek Ekspektesi	
1	28-31	3	27,5	31,5	-	-	0,02335	0,12040	0,09705	2,329135	0,193
2	32-35	4	31,5	35,5	-	-	0,12040	0,36055	0,24015	5,763552	0,540
3	36-39	10	35,5	39,5	-	-	0,36055	0,67688	0,31634	7,592088	0,764
4	40-43	4	39,5	43,5	0,459	1,275	0,67688	0,89885	0,22196	5,327099	0,331
5	44-47	2	43,5	47,5	1,275	2,091	0,89885	0,98174	0,08289	1,989374	0,000
6	48-51	1	47,5	51,5	2,091	2,908	0,98174	0,99818	0,01645	0,394687	0,928
Jumlah		24									2,756

k) $\chi^2_{hitung} = 2,756$

Derajat kebebasan (dk) = n-1 = 6-1=5

Taraf signifikan (α)=0,05

Maka $\chi^2_{\text{tabel}} = 11,070$

Jika Nilai $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ maka, data berdistribusi normal

Jika Nilai $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$ maka, data berdistribusi tidak normal

Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pretest anak dimana

$\chi^2_{\text{hitung}} = 2,756 < \chi^2_{\text{tabel}} = 11,070$ maka, data berdistribusi normal

2. Uji Normalitas Hasil Posttest

Nilai Data :

60,50,55,57,52,57,59,57,68,53,57,57,57,48,58,53,57,55,47,59,65,62,60,64

- Jumlah Data (n) = 24
- Nilai Terendah = 47
- Nilai Tertinggi = 68
- Range (R) = Nilai Tertinggi - Nilai Terendah = 68 - 47 = 21
- Banyak Kelas (K) = $1 + 3,3 \log n$
 $(k) = 1 + 3,3 \log 24 = 5,6$ Dibulatkan Menjadi 6
- Panjang kelas = $\frac{\text{range (R)}}{\text{banyak (K)}} = \frac{21}{5,6} = 3,74$ dibulatkan menjadi 4
- Tabel distribusi frekuensi

No	Nilai (X)	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$
1)	60	3,04	9,2416
2)	50	-6,96	48,4416
3)	55	-1,96	3,8416
4)	57	0,04	0,0016
5)	52	-4,96	24,6016
6)	57	0,04	0,0016
7)	59	2,04	4,1616
8)	57	0,04	0,0016
9)	68	11,04	121,8816
10)	53	-3,96	15,6816
11)	57	0,04	0,0016

12)	57	0,04	0,0016
13)	57	0,04	0,0016
14)	48	-8,96	80,2816
15)	58	1,04	1,0816
16)	53	-3,96	15,6816
17)	57	0,04	0,0016
18)	55	-1,96	3,8416
19)	47	-9,96	99,202
20)	59	2,04	4,1616
21)	65	8,04	64,6416
22)	62	5,04	25,4016
23)	60	3,04	9,2416
24)	64	7,04	49,5616
Jumlah	1367		580,958

h. Rata-rata $\bar{y} = \frac{\sum x}{n} = \frac{1367}{24} = 56,96$

i. Standar deviasi = $\sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{580,958}{23}} = 5,026$

j. Tabel frekuensi yang diharapkan

[illegible]

k. $\chi^2_{hitung} = 2,884$

Derajat kebebasan (dk) = $n-1 = 6-1=5$

Taraf signifikan (α) = 0,05

Maka $\chi^2_{tabel} = 11,070$

Jika Niali $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka, data berdistribusi normal

Jika Niali $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka, data berdistribusi tidak normal

Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pretest anak dimana

$\chi^2_{hitung} = 2,884 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ maka, data berdistribusi normal

Lampiran 25

Perhitungan Uji Normalitas Dengan SPSS

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perkembangan Kognitif Anak	.145	24	.200 [*]	.972	24	.707
Perkembangan Kognitif Anak	.170	24	.071	.969	24	.645

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 26

HASIL UJI HOMOGENITAS
Perhitungan Uji Homogenitas Manual Dengan Rumus

1. Uji homogenitas *pretest-posttest* anak

$$S_x^2 \sum (x_i - \bar{x}_i) = \frac{552,500}{24-1} = \frac{552,500}{23} = 24,0217$$

$$S_y^2 \sum (x_i - \bar{y}_i) = \frac{580,958}{24-1} = \frac{580,958}{23} = 25,25906$$

$$F \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F \frac{25,25906}{24,0217} = 1,052$$

$$F \text{ tabel} = 2,014$$

dk pembilang : n-1 (untuk varian yang lebih besar)

dk penyebut : n-1 (untuk varian yang lebih sedikit)

taraf signifikan (α) = 0,05,

Lampiran 27

Perhitungan Uji Homogenitas Dengan SPSS
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.000	1	46	.994
	Based on Median	.002	1	46	.967
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	45.93 7	.967
	Based on trimmed mean	.001	1	46	.970

Lampiran 28

HASIL UJI HIPOTESIS
Perhitungan Hipotesis Secara Manual

Uji Hipotesis *Pretest-Posttest*

$$t_{hitung} = \frac{\bar{y} - \bar{x}}{\sqrt{\left(\frac{s_x^2}{n_1} + \frac{s_y^2}{n_2}\right) - r \left(\frac{sx}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{sy}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{56,96 - 37,25}{\sqrt{\left(\frac{24,0217}{24} + \frac{25,2591}{24}\right) - 2(0,992) \left(\frac{4,910}{\sqrt{24}}\right) \left(\frac{5,026}{\sqrt{24}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{19,71}{\sqrt{(2,053) - (1,985)(1,026)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{19,71}{\sqrt{(0,0162)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{19,71}{0,1274}$$

$$t_{hitung} = 154,709$$

Lampiran 29

Uji Hipotesis menggunakan SPSS 26

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		Sig. (2-tailed)
Pair 1	posttest - pretest	19.70833	.62409	.12739	19.44480	19.97186	154.706	23
								.000

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	19.051	1.010		18.867	.000
	Pengaruh game edukasi interaktif -perkembangan kognitif anak	1.018	.027	.992	37.851	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 30

Tabel Nilai-Nilai Product Momen
Tabel “r” Yang Digunakan Pada Uji Instrumen

<i>df</i>	5%	1%	<i>df</i>	5%	1%
1	0,997	1,000	26	0,374	0,479
2	0,950	0,990	27	0,367	0,471
3	0,878	0,959	28	0,361	0,463
4	0,811	0,917	29	0,355	0,456
5	0,754	0,875	30	0,349	0,449
6	0,707	0,834	31	0,344	0,442
7	0,666	0,798	32	0,339	0,436
8	0,632	0,765	33	0,334	0,430
9	0,602	0,735	34	0,329	0,424
10	0,576	0,708	35	0,325	0,418
11	0,553	0,684	36	0,320	0,413
12	0,532	0,661	37	0,316	0,408
13	0,514	0,641	38	0,312	0,403
14	0,497	0,623	39	0,308	0,398
15	0,482	0,606	40	0,304	0,393
16	0,468	0,590	41	0,301	0,389
17	0,456	0,575	42	0,297	0,384
18	0,444	0,561	43	0,294	0,380
19	0,433	0,549	44	0,291	0,376
20	0,423	0,537	45	0,288	0,372
21	0,413	0,526	46	0,285	0,368
22	0,404	0,515	47	0,282	0,365
23	0,396	0,505	48	0,279	0,361
24	0,388	0,496	49	0,276	0,358
25	0,381	0,487	50	0,273	0,354

Lampiran 31

Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat
TARAF SIGNIFIKANSI

DK	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,345
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	36,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 32

Tabel Distribusi F

df pembilang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
df penyebut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	189.500	18.513	10.128	7.709	6.608	5.937	5.591	5.318	5.117	4.985	4.844	4.747	4.667	4.600	4.543	4.494	4.451	4.414	4.381	4.351	4.325	4.301	4.279	4.260	4.242	4.225
2	189.500	19.000	9.952	6.944	5.786	5.143	4.737	4.459	4.256	4.103	3.982	3.885	3.806	3.739	3.682	3.634	3.592	3.555	3.522	3.493	3.467	3.443	3.422	3.403	3.385	3.369
3	216.707	19.164	9.277	6.591	5.409	4.757	4.347	4.066	3.863	3.708	3.587	3.490	3.411	3.344	3.287	3.239	3.197	3.160	3.127	3.098	3.072	3.049	3.028	3.009	2.991	2.975
4	224.693	19.247	9.117	6.398	5.192	4.534	4.120	3.838	3.633	3.478	3.357	3.259	3.179	3.112	3.056	3.007	2.965	2.928	2.895	2.866	2.840	2.817	2.796	2.776	2.759	2.743
5	230.162	19.296	9.013	6.256	5.050	4.397	3.972	3.687	3.482	3.326	3.204	3.106	3.025	2.958	2.901	2.852	2.810	2.773	2.740	2.711	2.685	2.661	2.640	2.621	2.603	2.587
6	233.986	19.330	8.941	6.183	4.950	4.294	3.866	3.581	3.374	3.217	3.095	2.996	2.915	2.848	2.790	2.741	2.699	2.661	2.628	2.599	2.573	2.549	2.528	2.508	2.490	2.474
7	236.768	19.353	8.887	6.094	4.876	4.207	3.787	3.500	3.293	3.135	3.012	2.913	2.832	2.764	2.707	2.657	2.614	2.577	2.544	2.514	2.488	2.464	2.442	2.423	2.405	2.388
8	238.883	19.371	8.845	6.041	4.818	4.147	3.726	3.438	3.230	3.072	2.948	2.849	2.767	2.699	2.641	2.591	2.548	2.510	2.477	2.447	2.420	2.397	2.375	2.355	2.337	2.321
9	240.543	19.385	8.812	5.999	4.772	4.099	3.677	3.388	3.179	3.020	2.896	2.796	2.714	2.646	2.588	2.538	2.494	2.456	2.423	2.393	2.366	2.342	2.320	2.300	2.282	2.265
10	241.882	19.396	8.786	5.964	4.735	4.060	3.637	3.347	3.137	2.978	2.854	2.753	2.671	2.602	2.544	2.494	2.450	2.412	2.378	2.348	2.321	2.297	2.275	2.255	2.236	2.220
11	242.983	19.405	8.763	5.936	4.704	4.027	3.603	3.313	3.102	2.943	2.818	2.717	2.635	2.565	2.507	2.456	2.413	2.374	2.340	2.310	2.283	2.259	2.236	2.216	2.198	2.181
12	243.906	19.413	8.745	5.912	4.678	4.000	3.575	3.284	3.073	2.913	2.788	2.687	2.604	2.534	2.475	2.425	2.381	2.342	2.308	2.278	2.250	2.226	2.204	2.183	2.165	2.148
13	244.690	19.419	8.729	5.891	4.655	3.976	3.550	3.259	3.048	2.887	2.761	2.660	2.577	2.507	2.448	2.397	2.353	2.314	2.280	2.250	2.222	2.198	2.175	2.155	2.136	2.119
14	245.364	19.424	8.715	5.873	4.638	3.956	3.529	3.237	3.025	2.865	2.739	2.637	2.554	2.484	2.424	2.373	2.329	2.290	2.256	2.225	2.197	2.173	2.150	2.130	2.111	2.094
15	245.950	19.429	8.703	5.858	4.619	3.938	3.511	3.218	3.006	2.845	2.719	2.617	2.533	2.463	2.403	2.352	2.308	2.269	2.234	2.203	2.176	2.151	2.128	2.108	2.089	2.072
16	246.46	19.429	8.703	5.858	4.619	3.938	3.511	3.218	3.006	2.845	2.719	2.617	2.533	2.463	2.403	2.352	2.308	2.269	2.234	2.203	2.176	2.151	2.128	2.108	2.089	2.072
17	246.92	19.437	8.693	5.832	4.590	3.908	3.480	3.187	2.974	2.812	2.686	2.583	2.499	2.428	2.368	2.317	2.272	2.233	2.198	2.167	2.139	2.114	2.091	2.070	2.051	2.034
18	247.32	19.440	8.675	5.821	4.579	3.896	3.467	3.173	2.960	2.798	2.671	2.568	2.484	2.413	2.353	2.302	2.257	2.217	2.182	2.151	2.123	2.098	2.075	2.054	2.035	2.018
19	247.69	19.493	8.653	5.637	4.375	3.679	3.241	2.939	2.718	2.550	2.417	2.309	2.220	2.144	2.080	2.024	1.975	1.932	1.893	1.859	1.828	1.799	1.773	1.750	1.728	1.708
20	248.01	19.446	8.660	5.803	4.558	3.874	3.445	3.150	2.936	2.774	2.646	2.544	2.459	2.388	2.328	2.276	2.230	2.191	2.155	2.124	2.096	2.071	2.048	2.027	2.007	1.990
21	248.01	19.448	8.654	5.795	4.549	3.865	3.435	3.140	2.926	2.764	2.636	2.533	2.448	2.377	2.316	2.264	2.219	2.179	2.144	2.112	2.084	2.059	2.036	2.015	1.995	1.978
22	248.01	19.450	8.648	5.787	4.541	3.856	3.426	3.131	2.917	2.754	2.626	2.523	2.438	2.367	2.306	2.254	2.208	2.168	2.133	2.102	2.073	2.048	2.025	2.003	1.984	1.966
23	248.01	19.452	8.643	5.781	4.534	3.849	3.418	3.123	2.908	2.745	2.617	2.514	2.429	2.357	2.297	2.244	2.199	2.159	2.123	2.092	2.063	2.038	2.014	1.993	1.974	1.956
24	248.01	19.454	8.639	5.774	4.527	3.841	3.410	3.115	2.900	2.737	2.609	2.505	2.420	2.349	2.288	2.235	2.190	2.150	2.114	2.082	2.054	2.028	2.005	1.984	1.964	1.946
25	248.01	19.456	8.634	5.769	4.521	3.835	3.404	3.108	2.893	2.730	2.601	2.496	2.412	2.341	2.280	2.227	2.181	2.141	2.106	2.074	2.045	2.020	1.996	1.975	1.955	1.938
26	248.45	19.457	8.630	5.763	4.515	3.829	3.397	3.102	2.886	2.723	2.594	2.491	2.405	2.333	2.272	2.220	2.174	2.134	2.098	2.066	2.037	2.012	1.988	1.967	1.947	1.929
27	249.63	19.459	8.626	5.759	4.510	3.823	3.391	3.095	2.880	2.716	2.586	2.484	2.398	2.326	2.265	2.212	2.167	2.126	2.090	2.059	2.030	2.004	1.981	1.959	1.939	1.921
28	249.8	19.460	8.623	5.754	4.505	3.818	3.386	3.090	2.874	2.710	2.582	2.478	2.392	2.320	2.259	2.206	2.160	2.119	2.084	2.052	2.023	1.997	1.973	1.952	1.932	1.914
29	249.95	19.461	8.620	5.750	4.500	3.813	3.381	3.084	2.869	2.705	2.576	2.472	2.386	2.314	2.253	2.200	2.154	2.113	2.077	2.045	2.016	1.990	1.967	1.945	1.926	1.907
30	250.1	19.462	8.617	5.746	4.496	3.808	3.376	3.079	2.864	2.700	2.570	2.466	2.380	2.308	2.247	2.194	2.148	2.107	2.071	2.039	2.010	1.984	1.961	1.939	1.919	1.901

Lampiran 33

Tabel Titik Persentase Distribusi T

dk	α untuk Uji satu pihak (one tail test)					
	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0
	α untuk Uji Dua pihak (two tail test)					
	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	3,365	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	0,694	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,692	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,691	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,690	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,689	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,688	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617

Lampiran 34

REKAPITULASI HASIL *PRETEST*

HASIL PENILAIAN PRETEST																							
NO	RESPONDE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
1	JA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	
2	AJ	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	30	
3	PU	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	36	
4	SA	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37	
5	FA	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	33	
6	AB	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37	
7	KE	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	39	
8	DE	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37	
9	DA	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	49	
10	SAL	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	33	
11	JE	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	37	
12	AL	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	36	
13	AG	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	37	
14	ALO	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	30	
15	PU	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38	
16	ABA	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	33	
17	AJR	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	37	
18	SI	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	35	
19	RAY	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
20	BIT	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	
21	KI	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	45	
22	FAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	42	
23	ARU	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	41	
24	AKI	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	44	

Lampiran 35

DATA HASIL PRETEST

Nama :AKI

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		$\checkmark$		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		$\checkmark$		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..		$\checkmark$		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.		$\checkmark$		
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		$\checkmark$		
Memahami posisi/kedudukan	Anak memahami posisi dirinya sebagai		$\checkmark$		

dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal:sebagai peserta didik/anak/teman)	anak,peserta didik dan teman				
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama			√	
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.			√	
Membilang banyak	Anak mampu		√		

benda satu sampai sepuluh	menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung			√	
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana			√	
Skor Yang diperoleh		44			
Persentase		55%			
Skor maksimal		80			
Kategori		MB			

Nama :JE

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya	√			
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		√		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..		√		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.		√		
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		√		
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak, peserta didik dan teman		√		

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama		√		
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.	√			
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.		√		
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar		√		

Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.	√			
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung	√			
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana		√		
Skor Yang diperoleh		37			
Persentase		46,25%			
Skor maksimal		80			
Kategori		MB			

Nama :JA

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		√		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		√		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..		√		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.		√		
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		√		
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak,peserta didik dan teman		√		

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama		√		
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.		√		
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar		√		

Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung		√		
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana		√		
Skor Yang diperoleh		40			
Persentase		50%			
Skor maksimal		80			
Kategori		MB			

Nama :AJ

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya	√			
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.	√			
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..	√			
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.	√			
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		√		
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak,peserta didik dan teman	√			

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama	√			
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan	√			
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna	√			
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.	√			
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.		√		
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar	√			

Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung		√		
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana		√		
Skor Yang diperoleh		30			
Persentase		37,5%			
Skor maksimal		80			
Kategori		BB			

Nama :PU

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		√		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		√		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..		√		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.	√			
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.		√		
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak,peserta didik dan teman		√		

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama		√		
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.		√		
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.		√		
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.		√		
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu menghitung jumlah dengan benar	√			

Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.	√			
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung	√			
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal		√		
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana		√		
Skor Yang diperoleh		36			
Persentase		45%			
Skor maksimal		80			
Kategori		MB			

Lampiran 36

REKAPITULASI HASIL *POSTTEST*

NO RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1 JA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
2 JU	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	50
3 PU	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	55
4 SA	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	57
5 FA	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	52
6 AB	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
7 ME	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
8 DE	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
9 DA	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	68
10 SAL	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	53
11 JE	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	57
12 AL	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
13 AG	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	57
14 ALO	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	49
15 PU	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
16 ABA	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	53
17 AJR	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	57
18 SI	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	55
19 RAY	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	2	2	47
20 BIT	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
21 MI	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	65
22 FAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	62
23 ARU	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	60
24 ANI	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	64

Lampiran 37

DATA HASIL POSTTEST

Nama :AKI

Petunjuk :

4. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
5. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
6. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya			√	
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.			√	
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..			√	
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.			√	
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.			√	
Memahami posisi/kedudukan	Anak memahami posisi dirinya sebagai			√	

dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal:sebagai peserta didik/anak/teman)	anak,peserta didik dan teman				
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama				√
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.			√	
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan			√	
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.			√	
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.			√	
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.			√	
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.				√
Membilang banyak	Anak mampu			√	

benda satu sampai sepuluh	menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.			√	
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung				√
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal			√	
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana				√
Skor Yang diperoleh		64			
Persentase		79,54%			
Skor maksimal		80			
Kategori		BSB			

Nama :JE

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		√		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.			√	
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..			√	
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.			√	
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.			√	
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak, peserta didik dan teman			√	

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama			√	
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.		√		
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan			√	
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.				√
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.			√	
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.			√	
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.			√	
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.			√	
Membilang banyak	Anak mampu			√	

benda satu sampai sepuluh	menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung		√		
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal			√	
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana			√	
Skor Yang diperoleh		57			
Persentase		71,25%			
Skor maksimal		80			
Kategori		BSH			

Nama :JA

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya			√	
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.			√	
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..			√	
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.			√	
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.			√	
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak, peserta didik dan teman			√	

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama			√	
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.			√	
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan			√	
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.			√	
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.			√	
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.			√	
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.			√	
Membilang banyak	Anak mampu			√	

benda satu sampai sepuluh	menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.			√	
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung			√	
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal			√	
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana			√	
Skor Yang diperoleh		60			
Persentase		75%			
Skor maksimal		80			
Kategori		BSH			

Nama :AJ

Petunjuk :

4. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
5. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
6. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya		√		
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.		√		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..		√		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.		√		
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.			√	
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak, peserta didik dan teman		√		

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama		√		
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.			√	
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan		√		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.		√		
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.			√	
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.			√	
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.			√	
Membilang banyak	Anak mampu		√		

benda satu sampai sepuluh	menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.			√	
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung			√	
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal			√	
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana			√	
Skor Yang diperoleh		50			
Persentase		62,5%			
Skor maksimal		80			
Kategori		BSH			

Nama :PU

Petunjuk :

1. Pemilihan salah satu jawaban dari pertanyaan yang sesuai dengan keadaan anda
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Diharapkan setiap kolom pertanyaan dapat diisi semuanya.

Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Anak mampu mengidentifikasi dan menggunakan benda berdasarkan kegunaannya			√	
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	Anak dapat memanfaatkan benda sederhana sebagai pengganti benda lain sesuai dengan imajinasinya dalam permainan.			√	
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Anak dapat menunjukkan kelompok benda yang lebih banyak atau lebih sedikit..			√	
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	Anak mampu membuat karya sederhana berdasarkan ide sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah.		√		
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	Anak mengikuti urutan kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru.			√	
Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial	Anak memahami posisi dirinya sebagai anak, peserta didik dan teman			√	

(misal:sebagai peserta didik/anak/teman)					
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengelompokkan warna,bentuk,ukuran dan fungsi yang sama			√	
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak dapat menjelaskan akibat dari suatu perbuatan yang dilakukan.			√	
	Anak dapat menyebutkan akibat sederhana dari perbuatan yang ia lakukan			√	
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna		√		
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk.			√	
	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan ukuran besar dan kecil.			√	
Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya	Anak mampu menyusun kembali pola secara sederhana dengan urutan yang benar.			√	
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan dari ukuran kecil ke besar.			√	
	Anak mampu mengurutkan warna sesuai urutan yang diberikan guru.			√	
Membilang banyak	Anak mampu		√		

benda satu sampai sepuluh	menghitung jumlah dengan benar				
Mengenal konsep bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah dengan angka yang sesuai.		√		
Mengenal lambang bilangan	Anak mampu mengenal angka 1–10 melalui kegiatan menghitung		√		
Mengenal lambang huruf	Anak mampu menyebutkan huruf awal			√	
	Anak mampu mengenal huruf secara sederhana			√	
Skor Yang diperoleh		55			
Persentase		68,75%			
Skor maksimal		80			
Kategori		BSH			

Lampiran 39

Data hasil wawancara siswa

Nama :AKI

Kelompok :A

Hari / Tanggal :Kamis 23

Nama TK :TK Negeri 1 Belimbing

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?	√	
2.	Apakah anak menunjukan rasa ingin tahu tentang game?	√	
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?		√
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?	√	
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?	√	
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?	√	
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?	√	
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?	√	
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?	√	
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?	√	

Nama :JA

Kelompok :A

Hari / Tanggal :Kamis 23

Nama TK :TK Negeri 1 Belimbing

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?	√	
2.	Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game?	√	
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?	√	
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?	√	
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?	√	
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?	√	
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?	√	
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?	√	
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?	√	
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?	√	

Nama :AJ

Kelompok :A

Hari / Tanggal :Kamis 23

Nama TK :TK Negeri 1 Belimbing

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?	√	
2.	Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game?		√
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?	√	
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?		√
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?	√	
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?	√	
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?	√	
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?	√	
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?	√	
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?	√	

Nama :RYN

Kelompok :A

Hari / Tanggal :Kamis 23

Nama TK :TK Negeri 1 Belimbing

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?		√
2.	Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game?		√
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?		√
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?	√	
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?	√	
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?	√	
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?		√
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?	√	
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?		√
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?	√	

Nama :KE

Kelompok :A

Hari / Tanggal :Kamis 23

Nama TK :TK Negeri 1 Belimbing

No	Pertanyaan wawancara siswa	iya	tidak
		1	0
1.	Apakah anak suka bermain game edukasi?	√	
2.	Apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang game?	√	
3.	Apakah anak dapat memilih gambar yang benar dalam game ?	√	
4.	Bagaimana anak dapat menyebutkan nama gambar yang muncul dalam game edukasi?	√	
5.	Apakah ada kesulitan saat anak melakukan game edukasi?		√
6.	Apakah anak mampu memilih jawaban yang sesuai ketika diberikan beberapa pilihan dalam game edukasi interaktif?		√
7.	Bagaimana anak dapat menyelesaikan tugas atau tantangan dalam game edukasi?	√	
8.	Apakah anak senang belajar bersama teman-temannya?	√	
9.	Apakah game edukasi itu menarik bagi anak ?	√	
10.	Apakah anak berani mencoba memainkan game edukasi?	√	
11.	Apakah anak mau mengikuti kegiatan bermain game edukasi sampai kegiatan selesai?	√	
12.	Apakah anak lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan game edukasi ?	√	
13.	Apakah anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan game edukasi?	√	
14.	Apakah anak bisa menyebutkan kembali hal apa saja yang mereka temukan atau pelajari di dalam game tadi?	√	
15.	Apakah anak lebih fokus saat belajar menggunakan game edukasi?	√	

Lampiran 40

DATA NAMA ANAK KELOMPOK A

NO	NAMA	USIA	JENIS KELAMIN
1	ADZRIL	5 Thn	L
2	ANJU	5 Thn	L
3	PUTRI	5 Thn	L
4	SALSA	5 Thn	P
5	FATAN	5 Thn	P
6	ABYAN	5 Thn	P
7	KERIN	5 Thn	L
8	DESTI	5 Thn	P
9	DAMA	5 Thn	P
10	SALMA	5 Thn	L
11	JEJE	5 Thn	P
12	AL	5 Thn	P
13	AGIL	5 Thn	P
14	ALONA	5 Thn	L
15	PAUJA	5 Thn	L
16	ABAS	5 Thn	L
17	AJRIL	5 Thn	L
18	SIGIT	5 Thn	P
19	RAYAN	5 Thn	P
20	BITA	5 Thn	L
21	KIA	5 Thn	P
22	FANNY	5 Thn	L
23	ARUMI	5 Thn	L
24	AKILI	5 Thn	P

Lampiran 41

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN



Gambar 1 Penyerahan Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian di TK Negeri Pembina



Gambar 2 Pelaksanaan Uji Coba Penelitian di TK Negeri Pembina



Gambar 3 Penyerahan Surat Izin Penelitian



Gambar 4 Pelaksanaan *Pretest* Dikels A



Gambar 5 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi



Gambar 6 Kegiatan Menyebut Nama-Nama Gambar Yang Ada Di Game Edukasi



Gambar 7 Kegiatan Menyebutkan Gambar Dan Menyusun Huruf Menjadi Kata di Game Edukasi



Gambar 8 Kegiatan Memilih Angka Yang Dan Memilih Gambar Yang Benar di Game Edukasi



Gambar 9 Pelaksanaan *Posttest* di Kelas A TK Negeri 1 Belimbing



Gambar 10 Pelaksanaan *Posttest* di Kelas A TK Negeri 1 Belimbing

WAWANCARA RESPON SISWA



Gambar 11 Saat Wawancara Siswa



Gambar 12 Saat Wawancara Siswa



Gambar 13 Saat Wawancara Siswa



Gambar 14 Saat Wawancara Siswa



Gambar 15 Saat Wawancara Siswa



Gambar 16 Saat Wawancara Siswa



Gambar 17 Saat Wawancara Siswa



Gambar 18 Saat Wawancara Siswa

Lampiran 42

RIWAYAT HIDUP

Selvi lahir di Bekuan, Kecamatan Seberuang, Kabupaten Kapuas Hulu pada tanggal 01 Juli 2003, peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari seorang ayah yang bernama Rosli dan ibu Supiana Muya, penulis skripsi ini adalah mahasiswa di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Penulis menempuh pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 06 Seneban dan lulus pada tahun 2016. Melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Semitau dan lulus pada tahun 2019, kemudian penulis melanjutkan pendidikan lagi ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kelam Permai dan lulus pada tahun 2022. Peneliti kemudian melanjutkan ke perguruan tinggi, tepatnya di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada khatulistiwa Sintang, Kalimantan Barat pada tahun 2022 dengan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), peneliti mengikuti kegiatan kepengurusan HMPS, UKM Wajib PMK dan KM (kampus mengajar) S-1 pada jurusan ilmu pendidikan, yang ditempuh dari tahun 2022-2026.