LAMPIRAN

KARTU KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Judul penelitian	: Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Angka terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Benteng Galung
Nama peneliti	: Nurdiana
NIM	: 1225340035
Program Studi	: PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas	: FAKULTAS AGAMA ISLAM
Universitas	: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
Lokasi penelitian	: Benteng Galung berlokasi di Kecamatan Benteng, Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan.
Tahun penelitian	: 04 Mei 2025
Jumlah sampel	: 15 Anak
Kelompok	: B (Usia 5–6 tahun)

Guru Kelas	Peneliti
Sahrina Yusuf A.md.Kep	Nurdiana

Rekap Kehadiran

No	Nama Anak	Pretest	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Posttest
1	Diva	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Aina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Fajar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓
4	Khadijah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Alya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Zahra	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓
7	Aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Arsyad	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓
9	Haril	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Nabila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Syifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Aisyah	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Fikri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Azzam	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Rania	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ = Hadir

× = Tidak Hadir

KONTROL PELAKSANAAN INTERVENSI

Pertemuan	Materi/Kegiatan	Tujuan	Durasi	Keterlaksanaan	Catatan Peneliti
Pretest	Observasi kemampuan awal	Mengetahui kemampuan awal anak	20 menit	Terlaksana	Anak mengikuti observasi dengan baik.
P1	Pengenalan puzzle angka	Mengenalkan media dan aturan bermain	30 menit	Terlaksana	Anak tampak antusias mengenal media puzzle.
P2	Menyusun puzzle angka 1–5	Mengenal dan menyusun angka 1–5	30 menit	Terlaksana	Sebagian besar anak mulai mampu menyusun angka secara berurutan.
P3	Menyusun puzzle angka 6–10	Mengenal dan menyusun angka 6–10	30 menit	Terlaksana	Anak mulai memahami urutan angka hingga 10.
P4	Mengurutkan angka	Mengurutkan angka 1–10	30 menit	Terlaksana	Kemampuan mengurutkan angka meningkat.
P5	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	Memahami hubungan jumlah dan lambang bilangan	30 menit	Terlaksana	Sebagian besar anak dapat mencocokkan jumlah dengan benar.
P6	Bermain puzzle angka secara mandiri	Melatih kemandirian dan ketepatan	30 menit	Terlaksana	Anak lebih percaya diri menyelesaikan puzzle tanpa bantuan.
Posttest	Observasi akhir	Mengetahui perkembangan setelah intervensi	20 menit	Terlaksana	Terlihat peningkatan kemampuan dibandingkan sebelum intervensi.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE (UMPAR)
FAKULTAS AGAMA ISLAM (FAI)
Kampus I : Jalan Muhammadiyah No. 8 Telp. (0421) 21608 Parepare
Kampus II : Jl. Jend. A. Yani Km. 6 Telp. (0421) 22757 Fax. (0421) 25524 Parepare
Email : fai_umpar@yahoo.com

بسم الله الرحمن الرحيم

Nomor : 207.a/FAI-II.3.AU/F/2026
Lampiran : -
Hal : **Surat Pengantar Izin Meneliti**

Kepada Yth,
Kepala MTs Pasui

Di,-
Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare menerangkan bahwa:

Nama : NURDIANA
NIM : 1225340035
]Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Agama Islam
Lama Penelitian : 2 Bulan

Adalah mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare yang bermaksud untuk melakukan Observasi dan Pengambilan Data dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul: "**Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Raudhatul Atfhal DDI Al Furqan Benteng Galung"** Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Surat Keterangan Izin Meneliti kepada mahasiswa tersebut.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerja samanya diucapkan terima kasih.
Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Parepare, 11 Zulqaedah Rajab 1447 H
28 April 2026 M

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Amir Patintingan, SPd., M.Pd.
NBM. 856600

RAUDHATUL ATHFAL
DARUD DA'WAH WAL IRSYAD (DDI)
AL FURQAN BENTENG GALUNG

Alamat : Jl. Merpati Benteng Galung, Kel. Benteng, Kec. Patampanua, Kab. Pinrang, Kode Pos 91252

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 26/Ra.21.17.14/PP.01.1/5/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Kepala RA DDI Al Furqan Benteng Galung jalan merpati desa Benteng galung Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang, menerangkan bahwa :

Nama	: **Nurdiana**
NIM	: **1225340035**
Fakultas/Prodi	: **Pendidikan Agama Islam / PIAUD**

Mahasiswa tersebut diatas benar telah mengadakan penelitian di RA DDI Al Furqan Benteng Galung jalan merpati desa Benteng Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang, guna memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE ANGKA TERHADAP KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD RAUDHATUL ATHFAL DDI AL FURQAN BENTENG GALUNG**".

Demikian surat izin ini kami buat dengan sebenarnya, dan kami berikan kepada yang bersangkutan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Benteng, 04 Mei 2026
Kepala RA DDI Al Furqan Benteng ,

SITTI SALIK MALIKI, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I – PERTEMUAN 1

Nama Lembaga : PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Kabupaten Pinrang
Kelompok/Usia : B / 5–6 Tahun
Tema/Subtema : Bermain Puzzle Angka
Hari, Tanggal : Senin, 04 Mei 2026 – Pertemuan ke-1
Waktu : 08.00–11.00 WITA

Kompetensi Dasar

Kegiatan diarahkan pada pengembangan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan lambang bilangan, pengamatan bentuk angka, mencari kepingan yang sesuai, dan memasangkan kepingan puzzle. Indikator penelitian meliputi:

- Mengenal lambang bilangan atau bentuk angka.
- Mengurutkan angka.
- Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.
- Memecahkan masalah sederhana dalam menyusun puzzle.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak diharapkan mampu:

- Mengenali beberapa lambang bilangan.
- Menyebutkan angka yang ditunjukkan guru.
- Mencari kepingan puzzle sesuai dengan angka yang disebutkan.
- Memasangkan kepingan puzzle pada tempat yang sesuai.
- Mencoba menyelesaikan kegiatan dengan bimbingan guru.

Materi Kegiatan

Pengenalan lambang bilangan dan media puzzle angka serta cara menggunakan kepingan puzzle.

Alat dan Bahan

Puzzle angka, Kartu/lambang bilangan, Gambar benda

A. Kegiatan Pembukaan (08.00–09.00 WITA)

Guru:

- Menyambut anak dengan ramah.
- Mengajak anak berbaris dan bernyanyi.
- Mengajak anak berdoa sebelum kegiatan.
- Menyampaikan salam.
- Melakukan apersepsi dengan mengenalkan angka yang ada di lingkungan sekitar.

- Mengajak anak menyebutkan angka yang mereka kenal.
- Menyampaikan bahwa hari ini anak akan bermain puzzle angka.

B. Kegiatan Inti (09.00–10.05 WITA)

- Guru memperlihatkan puzzle angka kepada anak.
- Guru menjelaskan bentuk dan cara menggunakan puzzle dengan bahasa sederhana.
- Guru menunjukkan beberapa lambang bilangan.
- Anak diajak menyebutkan angka bersama-sama.
- Guru menyebutkan sebuah angka dan meminta anak mencari kepingan yang sesuai.
- Anak memasangkan kepingan pada tempat yang tersedia.
- Guru memberikan pertanyaan sederhana, seperti:

  "Ini angka berapa?"

  "Kepingan ini cocok di mana?"
- Anak yang mengalami kesulitan diberikan petunjuk secara bertahap.
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba terlebih dahulu sebelum memberikan bantuan.

C. Kegiatan Penutup (10.05–11.00 WITA)

- Guru mengajak anak mengingat kembali angka yang telah dipelajari.
- Guru bertanya kepada anak mengenai pengalaman bermain puzzle.
- Guru memberikan apresiasi terhadap usaha anak.
- Guru memberikan motivasi kepada anak.
- Anak mencuci tangan.
- Anak berdoa sebelum makan.
- Guru mengakhiri kegiatan dengan doa dan salam.

Rencana Penilaian

- Teknik: Observasi dan dokumentasi.
- Aspek yang dinilai:

No. Indikator

- Anak mengenali lambang bilangan/bentuk angka
- Anak menyebutkan lambang bilangan
- Anak mencari kepingan puzzle yang sesuai
- Anak memasangkan kepingan puzzle pada tempat yang tepat

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I – PERTEMUAN 2

Nama Lembaga : PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Kabupaten Pinrang
Kelompok/Usia : B / 5–6 Tahun
Tema/Subtema : Mengenal dan Mengurutkan Angka
Hari, Tanggal : Selasa, 05 Mei 2026 – Pertemuan ke-2
Waktu : 08.00–11.00 WITA

Tujuan Pembelajaran

Anak diharapkan mampu:

- Mengingat kembali lambang bilangan.
- Menyusun angka secara berurutan.
- Mencari kepingan puzzle berdasarkan angka.
- Mencocokkan angka dengan jumlah benda.
- Mencoba memperbaiki kesalahan dengan bimbingan guru.

Materi Kegiatan

Mengenal angka, mengurutkan angka 1–10, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

Alat dan Bahan

Puzzle angka, Kartu angka 1–10, Gambar benda berjumlah 1–10, Lembar observasi

A. Kegiatan Pembukaan

- Salam dan doa.
- Berbaris dan bernyanyi.
- Apersepsi tentang angka.
- Menghitung bersama dari 1–10.
- Guru menyampaikan kegiatan hari ini.

B. Kegiatan Inti

- Guru mengajak anak mengingat kembali bentuk angka.
- Anak mencari kepingan puzzle sesuai angka yang disebutkan.
- Anak memasangkan kepingan puzzle.
- Guru mengajak anak menyusun angka mulai dari 1 sampai 10.
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan menentukan urutan.
- Anak mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar.
- Guru memberikan pertanyaan:

"Setelah angka 3 angka berapa?"

"Sebelum angka 6 angka berapa?"

“Jumlah gambarnya ada berapa?”

- Anak diberi kesempatan mencoba dan memperbaiki kesalahan.

C. Kegiatan Penutup

- Mengulang angka 1–10.
- Guru menanyakan kegiatan yang paling disukai anak.
- Memberikan apresiasi.
- Memberikan motivasi.
- Berdoa sebelum makan.
- Salam penutup.
- Rencana Penilaian

Observasi terhadap kemampuan:

- mengurutkan angka;
- menentukan urutan angka yang tepat;
- menghitung jumlah benda;
- memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I – PERTEMUAN 3

Nama Lembaga : PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Kabupaten Pinrang
Kelompok/Usia : B / 5–6 Tahun
Tema/Subtema : Menyusun Puzzle Angka
Hari, Tanggal : Rabu, 06 Mei 2026 – Pertemuan ke-3
Waktu : 08.00–11.00 WITA

Tujuan Pembelajaran

Anak diharapkan mampu:

- Mengenali lambang bilangan.
- Menyusun angka secara berurutan.
- Mencocokkan jumlah benda dengan angka.
- Menyusun puzzle angka.
- Menentukan kepingan yang tepat melalui kegiatan mencoba.

A. Kegiatan Pembukaan

Salam, doa, bernyanyi, apersepsi, menghitung angka 1–10, dan menyampaikan tujuan kegiatan.

B. Kegiatan Inti

- Guru menunjukkan kembali puzzle angka.
- Anak menyebutkan angka yang terdapat pada puzzle.
- Guru memberikan contoh menyusun puzzle.
- Anak mencari kepingan yang sesuai.
- Anak mencoba menyusun puzzle secara bertahap.
- Guru memberikan bantuan apabila anak mengalami kesulitan.
- Anak mencocokkan angka dengan jumlah benda.
- Guru mengajak anak memeriksa kembali susunan puzzle.
- Guru memberikan penguatan dan pujian terhadap usaha anak.

C. Kegiatan Penutup

Guru mengajak anak mengingat kembali kegiatan, memberikan apresiasi dan motivasi, kemudian dilanjutkan dengan mencuci tangan, berdoa, dan salam.

Observasi kemampuan anak dalam:

- mengenali angka;
- mengurutkan angka;
- mencocokkan jumlah benda dengan angka;
- menyusun puzzle;
- memecahkan masalah sederhana ketika menemukan kepingan yang tidak sesuai.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II – PERTEMUAN 1

Nama Lembaga	: PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Kabupaten Pinrang
Kelompok/Usia	: B / 5–6 Tahun
Tema/Subtema	: Mengingat Kembali Lambang Bilangan
Hari, Tanggal	: Senin, 11 Mei 2026 – Pertemuan ke-1
Waktu	: 08.00–11.00 WITA

Materi

Pengulangan lambang bilangan dan penggunaan puzzle angka dengan instruksi sederhana.

Alat dan Bahan

Puzzle angka, kartu angka, gambar benda, lembar observasi, dan penghargaan sederhana.

A. Pembukaan

- Salam dan doa.
- Berbaris dan bernyanyi.
- Apersepsi tentang angka.
- Mengingat kembali angka yang telah dipelajari pada Siklus I.
- Guru menyampaikan tujuan kegiatan.

B. Inti

- Guru memperlihatkan puzzle angka.
- Anak mengidentifikasi angka yang terdapat pada puzzle.
- Anak menyebutkan angka secara bergantian.
- Guru memberikan demonstrasi dengan instruksi singkat.
- Anak mencoba menggunakan puzzle secara berkelompok kecil.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik, misalnya:

  “Angka setelah 4 berapa?”

  “Ini angka berapa?”
- Guru memberikan kesempatan anak menemukan jawaban sendiri.

Bantuan diberikan secara bertahap apabila anak mengalami kesulitan.

Guru memberikan pujian terhadap usaha anak.

C. Penutup

Refleksi sederhana, apresiasi, motivasi, mencuci tangan, doa, dan salam.

Observasi kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta kemampuan menggunakan puzzle.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II – PERTEMUAN 2

Nama Lembaga	: PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Kabupaten Pinrang
Kelompok/Usia	: B / 5–6 Tahun
Tema/Subtema	: Mengurutkan dan Mencocokkan Angka
Hari, Tanggal	: Selasa, 12 Mei 2026 – Pertemuan ke-2
Waktu	: 08.00–11.00 WITA

Tujuan Pembelajaran

Anak mampu:

- Menyusun angka 1–10 secara berurutan.
- Menentukan angka yang tepat dalam suatu urutan.
- Menghitung jumlah benda.
- Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.
- Memperbaiki kesalahan dengan bantuan minimal.

A. Pembukaan

Salam, doa, bernyanyi, apersepsi, menghitung bersama, dan menyampaikan kegiatan.

B. Inti

- Anak menyusun kartu angka 1–10.
- Guru meminta anak memperhatikan urutan.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik jika diperlukan.
- Anak memperbaiki urutan angka yang belum tepat.
- Anak mencocokkan angka dengan jumlah benda.
- Guru bertanya, “Jumlah gambarnya ada berapa?”
- Anak menentukan angka yang sesuai.
- Guru tidak langsung memberikan jawaban ketika anak mengalami kesulitan.
- Anak diberi kesempatan mencoba kembali.
- Guru memberikan pujian terhadap usaha anak.

C. Penutup

Refleksi, apresiasi, motivasi, doa sebelum makan, dan salam.

Observasi:

- kemampuan mengurutkan angka;
- menentukan urutan angka;
- menghitung benda;
- mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II – PERTEMUAN 3

Nama Lembaga	: PAUD Raudhatul Athfal DDI Al-Furqan Kabupaten Pinrang
Kelompok/Usia	: B / 5–6 Tahun
Tema/Subtema	: Lingkunganku / Menyelesaikan Puzzle Angka Secara Mandiri
Hari, Tanggal	: Rabu, 13 Mei 2026 – Pertemuan ke-3
Waktu	: 08.00–11.00 WITA

Tujuan Pembelajaran

Anak diharapkan mampu:

- Mengenali bentuk angka.
- Menentukan posisi kepingan yang tepat.
- Menyusun puzzle angka secara mandiri.
- Memeriksa kembali susunan puzzle.
- Memecahkan masalah sederhana ketika menemukan kepingan yang belum sesuai.

Alat dan Bahan

Puzzle angka, kartu angka 1–10, gambar benda, lembar observasi

A. Kegiatan Pembukaan

- Guru menyambut anak.
- Berbaris dan bernyanyi.
- Berdoa.
- Apersepsi tentang angka.
- Mengulang angka 1–10.
- Menjelaskan kegiatan penyelesaian puzzle secara mandiri.

B. Kegiatan Inti

- Guru memperlihatkan puzzle angka.
- Anak mengamati bentuk setiap kepingan.
- Anak mencari kepingan yang sesuai.
- Anak menentukan posisi kepingan.
- Anak menyusun puzzle secara mandiri.
- Guru mengamati tanpa langsung membantu.
- Jika anak mengalami kesulitan, guru memberikan pertanyaan pemantik.
- Anak diberi kesempatan mencoba kembali.
- Anak memeriksa susunan puzzle yang telah dibuat.

- Guru memberikan apresiasi terhadap usaha dan kemandirian anak.

C. Kegiatan Penutup

- Guru mengajak anak menceritakan pengalaman bermain puzzle.
- Guru mengajak anak menyebutkan kembali angka yang telah dipelajari.
- Guru memberikan apresiasi terhadap usaha anak.
- Guru memberikan motivasi.
- Anak mencuci tangan.
- Berdoa sebelum makan.
- Salam penutup.
- Rencana Penilaian

Penilaian melalui observasi terhadap empat indikator penelitian:

1 Mengenal lambang bilangan/bentuk angka
2 Mengurutkan angka
3 Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan
4 Memecahkan masalah sederhana dalam menyusun puzzle

DOCUMENTASI PENELITIAN



Lampiran 2.1 Proses Pembelajaran



Lampiran 2.2 Proses Pembelajaran



Lampiran 2.3 Proses Pembelajaran



Lampiran 2.4 Proses Pembelajaran



Lampiran 2.5 Hasil Tes



Lampiran 2.6 Hasil Tes



Lampiran 2.7 Hasil Tes



Lampiran 2.8 Hasil Tes

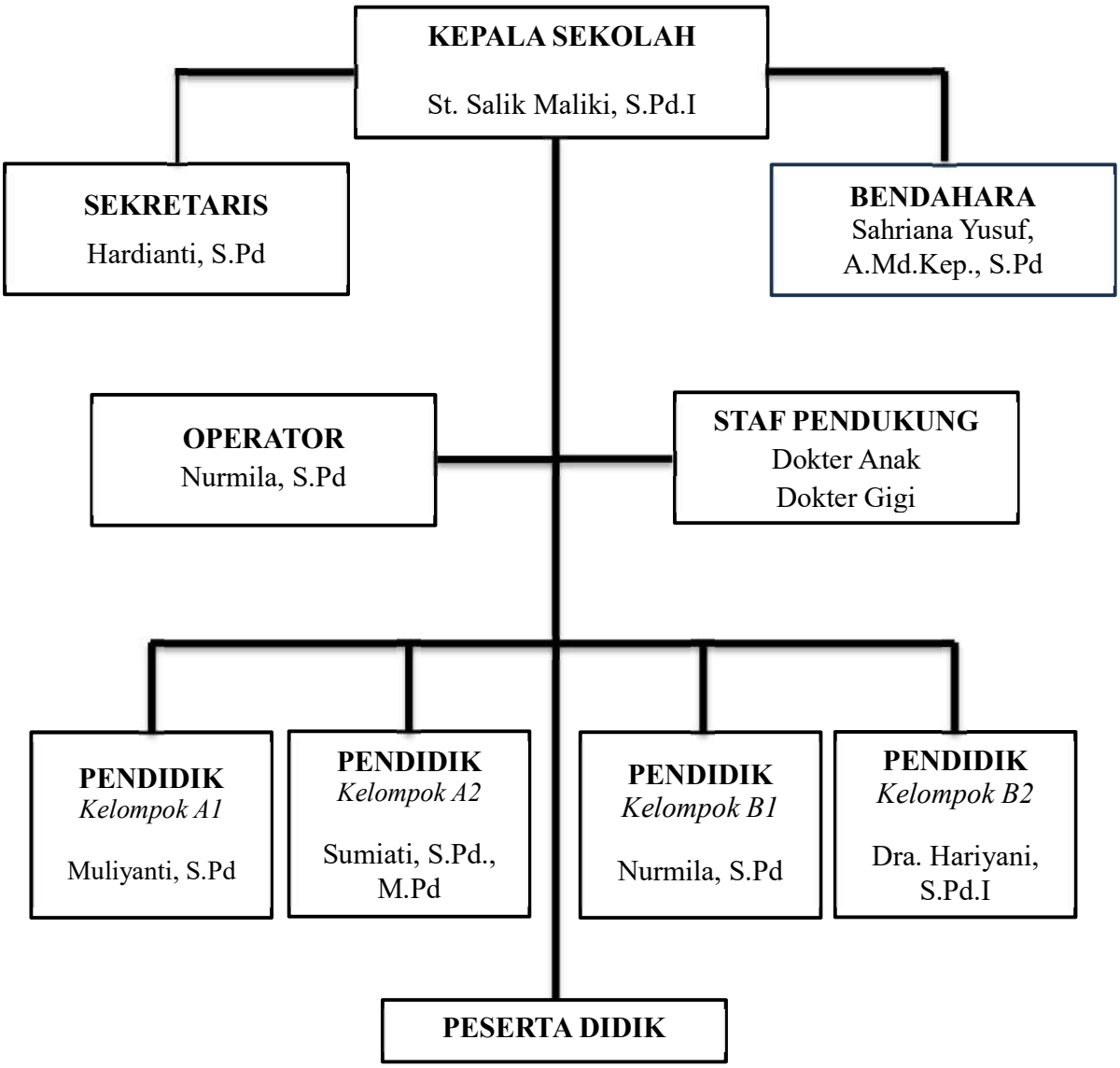

SOP ISTIRAHAT
RA DDI AL FURQAN
1. Mempersiapkan anak untuk melakukan kegiatan istirahat.
2. Mendiskusikan tentang adab makan dan minum yang baik.
3. Bernyanyi sebelum makan.
4. Guru mempersilahkan anak mencuci tangan dengan tertib.
5. Guru memastikan semua anak sudah duduk dan menyiapkan bekalnya masing-masing.
6. Berdo'a sebelum makan yang dipimpin oleh anak secara bergantian setiap hari.
7. Membiasakan anak untuk berbagi kepada teman yang tidak membawa bekal.
8. Membiasakan anak untuk merapikan dan menyimpan kembali alat makan ke tempat semula.
9. Berdo'a sesudah makan.
10. Mempersiapkan anak untuk menata tempat yang sudah digunakan dan membersihkan sisa makanan yang berserahkan.
11. Membuang bungkus dan sisa-sisa makanan ditempat sampah.
12. Mempersiapkan anak untuk melakukan kegiatan selanjutnya.


SOP PERATURAN KELAS
RA DDI AL FURQAN
* Angkat tangan apabila ingin bicara.
* Bersuara rendah dalam kelas.
* Merapikan mainan.
* Berdo'A dengan Khusyu'.
* Tidak berlari-lari dalam kel
* Antri dengan tertib.


VISI DAN MISI RA. AL-FURQAN
BENTENG GALUNG
VISI
TERWUJUDNYA ANAK USIA DINI YANG CERDAS, SEHAT, CERIA DAN BERAKHLAK MULIA SERTA MEMILIKI KESIAPAN FISIK MAUPUN MENTAL DALAM MEMASUKI PENDIDIKAN LEBIH LANJUT
MISI
1. MEWUJUDKAN GENERASI YANG BERIMAN, BERAKHLAK DAN TERAMPIL MANDIRI
2. MELAKSANAKAN PEMBERDAYAAN PESERTA DIDIK MELALUI TINDAKAN TERPADU, PEMBERDAYAAN DENGAN BERWAWASAN LINGKUNGAN DAN CARA BELAJAR YANG MENYENANGKAN
3. MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN ASPEK-ASPEK DALAM DIRI PESERTA DIDIK
TUJUAN
1. UNTUK MEMBANTUH MELETAKKAN DASAR KEARAH PERKEMBANGAN DAN KARAKTER ANAK DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN, KETERAMPILAN DAN DAYA CIPTA YANG DIPERLUKAN OLEH ANAK DIDIK DALAM MENYESUAIKAN DIRI DENGAN LINGKUNGANNYA DAN UNTUK PERTUMBUHAN SERTA PERKEMBANGAN SELANJUTNYA

STRUKTUR ORGANISASI PENDIDK & TENAGA

KEPENDIDIKAN YAYASAN RA DDI ALFURQAN





Nurdiana lahir di Benteng, pada tanggal 04 Juni 1997 Penulis merupakan anak ke-7 dari 8 bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Hasri dan Ibu Ramlah. Penulis mengawali pendidikan formal di TK - Selanjutnya, penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 132 Patampanua pada tahun 2009 Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negri 5 Palopo dan lulus pada tahun 2012 Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negri 1 Patampanua dan berhasil diselesaikan pada tahun 2015. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), penulis menyusun skripsi yang berjudul:"Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Angka terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Raudhatul Athfal DDI Al Furqan Benteng Galung."

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi penulis dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media permainan edukatif.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, doa, dukungan, serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pendidik, mahasiswa, peneliti, serta semua pihak yang memiliki perhatian terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini. Penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.