

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
LORAPIN (LOMPAT EGRANG PINTAR)  
DALAM ASPEK KEMAMPUAN KOGNITIF  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD  
SEROJA AISYIYAH KOTA  
BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

**DAHLIA NUR MAINI  
NIM. 1811250077**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
LORAPIN (LOMPAT EGRANG PINTAR)  
DALAM ASPEK KEMAMPUAN KOGNITIF  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD  
SEROJA AISYIYAH KOTA  
BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

**Dahlia Nur Maini**  
**NIM. 1811250077**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dahlia Nur Maini  
NIM : 1811250077  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu”**. Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juni 2024  
Pembuat Pernyataan,



**Dahlia Nur Maini**  
NIM. 1811250077

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)



**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu”**, yang disusun oleh: **Dahlia Nur Maini, NIM. 1811250077** telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Jum'at, 13 Juni 2024 dan dinyatakan **LULUS** memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

**Dr. Aziza Ariyati, M.Ag**

**NIP. 197212122005012007**

Sekretaris

**Budrianto, M.Sn**

**NIP. 199109282023211021**

Penguji I

**Dr. Kasmantoni, M.Si**

**NIP. 197510022003121004**

Penguji II

**Dr. Basinun, M. Pd**

**NIP. 197710052007102005**

Bengkulu,

2024

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. H. Mus Muljadi, M. Pd**

**NIP. 197005142000031004**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

**NOTA PEMBIMBING**

**Hal : Skripsi Sdr/i Dahlia Nur Maini**

**NIM : 1811250077**

**Kepada**

**Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu**

**Di Bengkulu**

*Assalamu'alam Wr. Wb*

Setelah membaca dan memberi arahan serta perbaikan  
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi

**Sdr/i :**

**Nama : Dahlia Nur Maini**

**NIM : 1811250077**

**Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin**  
**(Lompat Egrang Pintar) dalam Aspek**

**Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di**  
**PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang  
*Munafasyah* skripsi. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar  
benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya  
diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Ali Akbariono, M.Pd**

**Nurhikmah, M.Pd**

**NIP. 197509252001121004**

**NIP. 198709192019032004**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah, Kelurahan Pagar Dewa, Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN PEMBIMBING**

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dahlia Nur Maini

NIM : 1811250077

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan

Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) dalam Aspek

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Seroja

Aisiyah Kota Bengkulu" ini telah dibimbing, diperiksa, dan

diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II.

Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk di

sidang munaqosyah skripsi.

Pembimbing I

Bengkulu, 2024  
Pembimbing II

**Dr. H. Akbarjono, M.Pd**  
NIP. 197509252001121004

**Nurhikmah, M.Pd**  
NIP. 198709192019032004

## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ  
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”.

--- Q.S. Al-Baqarah: 31 ---

“미래에 대해 생각하고 그것을 실현하기 위해 열심히 노력하는 것도 중요하지만, 자신을 사랑하고 격려하고 행복하게 만드는 것이 중요합니다”

“Memikirkan masa depan dan berusaha keras dalam mewujudkannya memang penting, tetapi menyayangi diri sendiri, menyemangatnya, dan membuat diri kalian bahagia itulah hal yang penting”

(Kim Seokjin)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan rezeki dan kesempatan lahir batin kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Skripsi ini berkat usaha dan doa orang-orang yang saya cintai dan sayangi, karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Ayahanda Sarwono dan Ibunda Sada Hariyani yang telah memberikan kasih sayang yang tulus, dukungan, semangat, memberi motivasi, memberikan dukungan nasihat, serta semangat berjuang yang tak pernah lelah untuk masa depanku serta tidak lupa diiringi doa yang mereka ucapkan, agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk saudari kembarku dan kakak ipar tersayang Lisa Liana, Lusi Liani, Fredy Pancarly yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini
3. Untuk Sahabat-sahabatku tercinta Abdul Malik Chaniago, Welly Nopriani, Siti Fatimah Nafarin Sholehah, Andry Ramanda, Andre Saputra yang saling memberi semangat, dorongan, serta bantuan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Semua teman-teman PIAUD seangkatan dan seperjuangan.
5. Kepada Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook sebagai group BTS yang secara tidak langsung telah menjadi



penyemangat dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

- 6.** Almamater kebanggaanku mulai dari Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dan sekarang menjadi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu

## ABSTRAK

**Dahlia Nur Maini, NIM. 1811250077, 2024, Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu.** Skripsi: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.

Pembimbing: 1. Dr. H. Ali Akbarjono.,  
2. Nurhikmah, M.Pd.

**Kata Kunci: Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar), Aspek Kemampuan Kognitif**

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui bagaimanakah kevalidan Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu dan 2) untuk mengetahui bagaimanakah kepraktisan Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap perkembangan yang meliputi, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu yang berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan dapat di simpulkan bahwa kevalidasian permainan Lorapin (Lompat Egrang Pintar) untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan dan telah divalidasi oleh pakar atau ahli. Yang awalnya pada validasi pertama dengan persentase 79%, dan validasi kedua dengan persentase 93%. Hasil validasi ini

mengalami beberapa revisi kepada ahli sehingga mendapatkan hasil akhir yang baik. Dengan demikian validasi ini mengalami peningkatan akhir yaitu 14%. Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifan suatu produk dilihat dari peningkatan terhadap uji coba produk, anak memperoleh hasil lembar kegiatan pre-test anak sebesar 45,70%, Sedangkan pada hasil lembar kegiatan post-test anak sebesar 73,83%. Dengan demikian, mengalami peningkatan sebesar 28,13%. Dapat disimpulkan bahwa permainan Lorapin (Lompat Egrang Pintar) dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu.



## ABSTRACT

**Dahlia Nur Maini, NIM. 1811250077, 2024, Development of the Traditional Game Lorapin (Smart Stilt Jumping) in the Cognitive Ability Aspects of Children Aged 5-6 Years at PAUD Seroja Aisyiyah, Bengkulu City.** Thesis: Early Childhood Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.

Supervisor: 1. Dr. H. Ali Akbarjono.,

2. Nurhikmah, M.Pd.

**Keywords: Traditional Lorapin Game (Smart Stilt Jumping), Cognitive Ability Aspects**

The objectives of this research are 1) to find out the validity of the development of the traditional game Lorapin (Smart Stilt Jumping) Integrated with Islamic Values in the Cognitive Ability Aspects of Children Aged 5-6 Years in the Seroja Aisyiyah Kindergarten, Bengkulu City and 2) to find out how practical the Game Development is. Traditional Lorapin (Smart Stilt Jumping) Integrated Islamic Values in the Cognitive Ability Aspects of Children Aged 5-6 Years at Seroja Aisyiyah Kindergarten, Bengkulu City. This research is a type of development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of 5 stages of development which include analysis, design, development, implementation and evaluation. . The sample used in this research was 10 children aged 5-6 years at Seroja Aisyiyah Kindergarten, Bengkulu City. The data collection techniques used in this research are observation, questionnaires and documentation. Based on the results of the research carried out, it can be concluded that the validity of the Lorapin game (Smart Stilt Jump) for developing the cognitive development of children aged 5-6 years is suitable for use and has been validated by experts or experts. Initially in the first validation with a percentage of 79%, and in the second validation with a percentage of 93%. The results of this validation underwent several revisions from experts to obtain good final results. Thus, this validation experienced a final increase of 14%.

Based on the results of data calculations, it shows that the effectiveness of a product is seen from the increase in product trials, children obtained results on the children's pre-test activity sheet of 45.70%, while the results of the children's post-test activity sheet were 73.83%. Thus, there was an increase of 28.13%. It can be concluded that the game Lorapin (Smart Stilt Jump) can be used to develop the cognitive development of children aged 5-6 years at PAUD Seroja Aisyiyah, Bengkulu City.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal ini dengan berjudul Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal ini dengan berjudul **“Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu”**. Sholawat serta salam kita doakan kepada Allah semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah setia dengan perjuangannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat kami harapkan, agar skripsi ini kedepan bisa lebih baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Dr. Aziza Aryati, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Koordinator Prodi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD), yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
5. Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Nurhikmah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah dan Guru di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

8. Kepala Perpustakaan dan Pengelola Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mengizinkan peneliti memperoleh buku referensi dalam menyusun skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah Swt dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin.

Bengkulu, Juni 2024  
Penulis



**Dahlia Nur Maini**  
**NIM. 1811250077**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Spesifikasi Produk.....	13
F. Asumsi Pengembangan .....	14

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini....	15
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	15
2. Aspek Perkembangan Kognitif.....	23
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	25
B. Permainan Tradisional .....	29
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	29
2. Ciri-Ciri Alat Permainan Tradisional .....	33
3. Manfaat Permainan Tradisional .....	37
4. Pengertian Egrang .....	42
5. Tujuan dan Manfaat Permainan Lorapin.....	44
6. Langkah-langkah Permainan Egrang .....	45
B. Penelitian yang Relevan .....	46
C. Kerangka Berpikir .....	49
D. Hipotesis.....	51

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	53
C. Prosedur Pengembangan .....	54
D. Uji Coba Produk.....	60
E. Uji Kelayakan.....	61
F. Uji Kepraktisan .....	63
G. Jenis Data .....	64
H. Teknik Pengumpulan Data.....	65

I. Teknik Analisis Data.....	67
J. Pengembangan Instrumen Penelitian .....	69

**BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

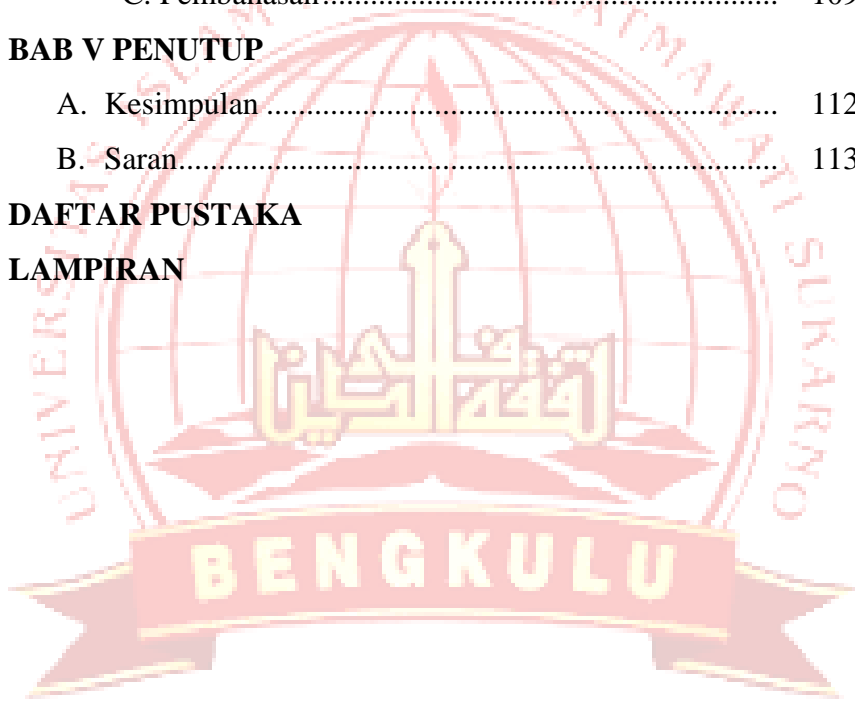
A. Permainan Tradisional Lorapin.....	72
B. Tahapan-Tahapan Pengembangan Permainan Lorapin .....	73
C. Pembahasan.....	109

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	112
B. Saran.....	113

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

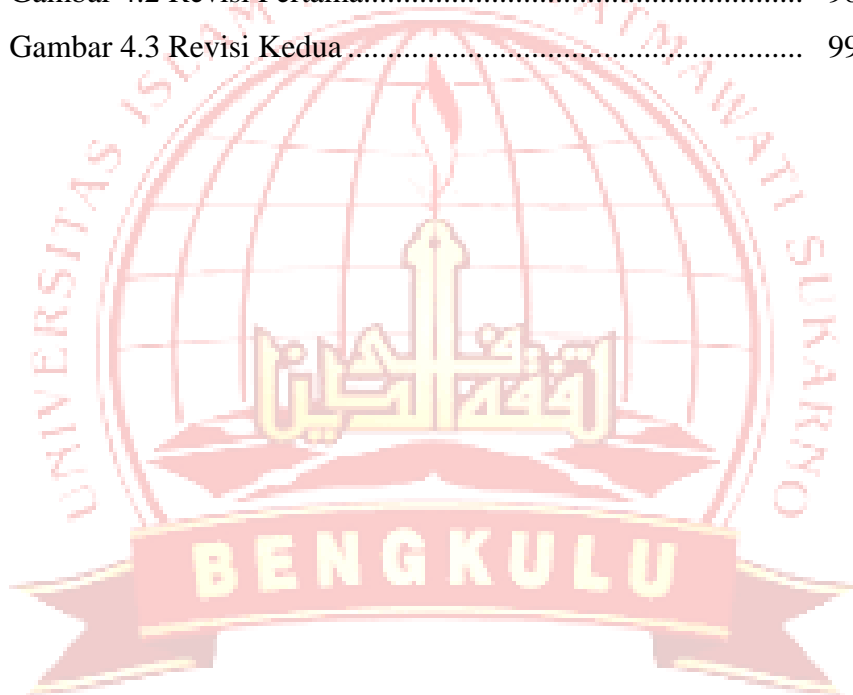


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.....	23
Tabel 3.1 Uji Kelayakan .....	62
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media .....	70
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	70
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	71
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validator Ahli Media (Validasi Ke-1)..	82
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi (Validasi Ke-1)..	84
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator Ahli Praktisi (Validasi Ke-1)	86
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa (Validasi Ke-1)	88
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pertama .....	89
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validator Ahli Media (Validasi Ke-2)..	90
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi (Validasi Ke-2)..	91
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validator Ahli Praktisi (Validasi Ke-2)	93
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa (Validasi Ke-2)	94
Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua .....	95
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi 1 dan 2.....	96
Tabel 4.12 Perbandingan Produk sebelum dan Sesudah Di Revisi	100
Tabel 4.13 Hasil Data Pre-Test.....	104
Tabel 4.14 Hasil Data Post-Test .....	106
Tabel 4.15 Data Peningkatan Persentase Pre-Test Dan Post Test Terhadap Perkembangan Kognitif Anak .....	110

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	50
Gambar 3.1 Konsep Model ADDIE.....	55
Gambar 3.2 Desain Eksperimen (Pre-test & Post-test).....	61
Gambar 4.1 Permainan Lorapin yang Belum Dikembangkan ..	78
Gambar 4.2 Revisi Pertama.....	98
Gambar 4.3 Revisi Kedua.....	99



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket Uji Kepraktisan
- Lampiran 2 Hasil Uji Coba Produk
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 6 SK Pembimbing
- Lampiran 7 SK Komprehensif
- Lampiran 8 Nota Pembimbing Proposal Skripsi
- Lampiran 9 Pengesahan Pembimbing Proposal Skripsi
- Lampiran 10 Nota Penyeminar Proposal Skripsi
- Lampiran 11 Pengesahan Penyeminar Proposal Skripsi
- Lampiran 12 Perubahan Judul
- Lampiran 13 Daftar Hadir Ujian Proposal Skripsi
- Lampiran 14 Lembar Bimbingan
- Lampiran 15 Surat Pernyataan Tidak Plagiasi
- Lampiran 16 Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah an Tadris
- Lampiran 17 Surat Izin Penelitian di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu
- Lampiran 18 Surat Keterangan Sudah Selesai Penelitian di PAUD Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu
- Lampiran 19 Dokumentasi