





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS

NOMOR : 0107 /Un.23/D/PP.009/02/2026

Sesuai dengan Surat Edaran Rektor IAIN Bengkulu Nomor : In.16/PP.009/0600/2013 Tentang Administrasi Akademik pada Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Bengkulu dan untuk kelancaran penulisan tesis mahasiswa Program Pascasarjana (S.2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, maka Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu menunjuk Saudara :

No	Nama	NIP	Keterangan
1	Dr. Nelly Marhayati, M. Si	19780308 200312 2 003	Pembimbing Utama
2	Dr. Rini Puspitasari, MA	19810122 200912 2 001	Pembimbing Pendamping

Sebagai Pembimbing Tesis Mahasiswa :

NAMA : Miki Ayu Pramita
NIM : 2423750011
PRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL TESIS : Studi Komparatif penggunaan Buku Panel dan Media Audio-Visual terhadap Capaian Kognitif Anak Usia Dini TK A di TK IT Al-Mawaddah

Penunjukan ini dengan Pertimbangan dan Penetapan :

1. Nama-nama dosen tersebut dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping.
2. Kepada mereka diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul atau kerangka tesis dengan sepengetahuan Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Surat Penunjukan ini akan dilakukan rekap dan diajukan kepada Rektor untuk disahkan melalui Surat Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu sebagai dasar pemberian honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Surat Penunjukan ini berlaku sejak tanggal penunjukan dan akan diubah serta diperbaiki sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penunjukan.

Bengkulu, 19 Februari 2026

Direktur,

Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag

NIP. 19640531 199103 1 001

Tembusan :

1. Yth. Wakil Rektor I
2. Arsip.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 0577/Un.23/D/PP.009/03/2026 Bengkulu, 12 Maret 2026
Lamp : -
Prihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth;
Kepala KB IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka melengkapi data Penulisan Tesis Mahasiswa Program Magister Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, maka bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberi izin melakukan Penelitian kepada Mahasiswa :

Nama : Milki Ayu Pramita
NIM : 2423750011
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Tesis : Penggunaan Media Audio-Visual Dengan Capaian Kemampuan Pengembangan Kognitif Pada Anak KB IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara
Tempat Penelitian : KB IT Al-Mawaddah Musi Rawas Utara
Waktu : 12 Maret 2026 S/D 12 April 2026

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Direktur,
Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 196405311991031001

RPPH

SEBELUM

DITELITI



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Tema / sub tema : Melatih panca indra / Menonton bersama
Kls : KB (HALIMATU SA'DIYA H)
Sentra : Seni
Hari/tgl : Senin, 09 Maret 2026
KD : Melatih kognitif anak serta kesabaran anak dan pokus anak

A. KEGIATAN

- Penyambutan
- Memberi dan membalas salam
- Menaruh tas pada tempatnya
- Berbaris
- Memeriksa kebersihan kuku dan gigi
- Masuk kelas
- Bernyanyi / berdoa mau belajar
- Menebak warna

B. BAHAN DAN ALAT

- IFP
- Laptop
- Soun Sistem

C. PEMBUKAAN

- Salam
- Absen
- Pembahasan materi
- Peraturan main

D. KEGIATAN INTI

- Anak menyimak film yang di putar
- Anak memahami alur cerita film yang di putar
- Anak mengenal took-toko film yang di putar
- Ahir film diputar anak menjawab kuis terkait film yang di putar



E. ISTIRAHAT

- Cuci tangan
- Ber do'a mau makan
- Makan Bersama
- Bermain di luar kelas

F. PENUTUP

- Mereview / mengulang Kembali pembelajaran
- Memberi nasehat / pesan singkat
- Diskusi kegiatan besok
- Do'a pulang

Rupit, 09 Maret 2026
Kepala Sekolah
KB IT AL MAWADDAH

Dr. Desi Tri Anggereni, S.Pd., M.T.Pd

Wali Kelas

Neli Marsusasi Juliana, S.Pd

RPPH



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu : II / Maret / Week 3
Kelompok / Usia : A / 2-4 Tahun
Hari / Tanggal : Senin, 16 Maret 2026
Alokasi Waktu : 08.00 – 10.00 WIB
Topik / Subtopik : Aku Cinta Bahasa / Mengenal Huruf Vokal "A"
Model Pembelajaran : Child-Centered Digital & Kinesthetic Learning

I. Tujuan Pembelajaran

1.	Aspek Kognitif	:	Anak mampu mengenali simbol huruf "A" secara tepat.
2.	Aspek Motorik Halus	:	Anak mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk meniru bentuk huruf "A" di layar sentuh TV IFP.
3.	Aspek Sosial-Emosional	:	Anak mampu mengantre, bergantian, dan bekerja sama dengan teman saat mengoperasikan aplikasi interaktif di depan kelas.

II. Media dan Alat Pembelajaran

1.	TV IFP (Interactive Flat Panel)	:	Aplikasi <i>Digital Whiteboard</i>
2.	Media Fisik	:	Kartu huruf "A".

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (08.00 - 08.30)

Berdoa, salam, dan presensi kehadiran.

Apersepsi Berbasis IFP: Guru menampilkan gambar buah Apel besar di TV IFP. Guru memantik logika kognitif anak: "Anak-anak, ini buah apa? Siapa yang tahu huruf depan buah Apel?" Guru menulis huruf "A" besar di pojok layar menggunakan warna cerah.

Kegiatan Inti (08.30 - 09.00)

Prinsip Utama guru meminimalkan penggunaan *remote control* dan berdiri di samping TV sebagai fasilitator. Kendali layar sepenuhnya diserahkan kepada anak secara bergantian.

Aktivitas : Taktik Digital - Tracing Huruf "A"

Guru membuka fitur *Digital Whiteboard* di TV IFP dan membuat garis putus-putus berbentuk huruf "A".

Aksi Anak menggunakan sistem giliran anak maju satu per satu ke depan kelas.

Anak menggunakan jari telunjuknya atau *stylus pen* untuk meniru huruf "A" tersebut langsung di layar sentuh.

Stimulasi motorik halus (koordinasi mata-tangan) dan kognitif (perekaman memori spasial bentuk huruf).

Aktivitas (Penguatan)

Sembari menunggu giliran maju di TV IFP, anak-anak di bangku menyusun huruf "A" menggunakan media fisik (*Busy Book* atau balok huruf) agar suasana kelas tetap kondusif dan aktif.

Istirahat (09.0 - 90.30)

Mencuci tangan, berdoa, makan bekal bersama, dan bermain bebas.

IV. Kegiatan Akhir / Penutup (09.30 - 10.00)

Refleksi & Evaluasi : Guru mengajak anak melihat kembali hasil coretan huruf "A" mereka di TV IFP yang sudah disimpan (*save*). Guru memberikan pujian atas usaha anak.

Menanyakan perasaan anak setelah memimpin permainan di layar sentuh IFP.

Berdoa setelah belajar dan salam penutup.

Rupit, 16 Maret 2026

Kepala Sekolah

KB IT AL-MAWADDAH



Dr. Desi Tri Anggereni, S.Pd., M.T.Pd

Wali Kelas



Neli Marsusasi Juliana, S.Pd

LEMBAR

PEDOMAN



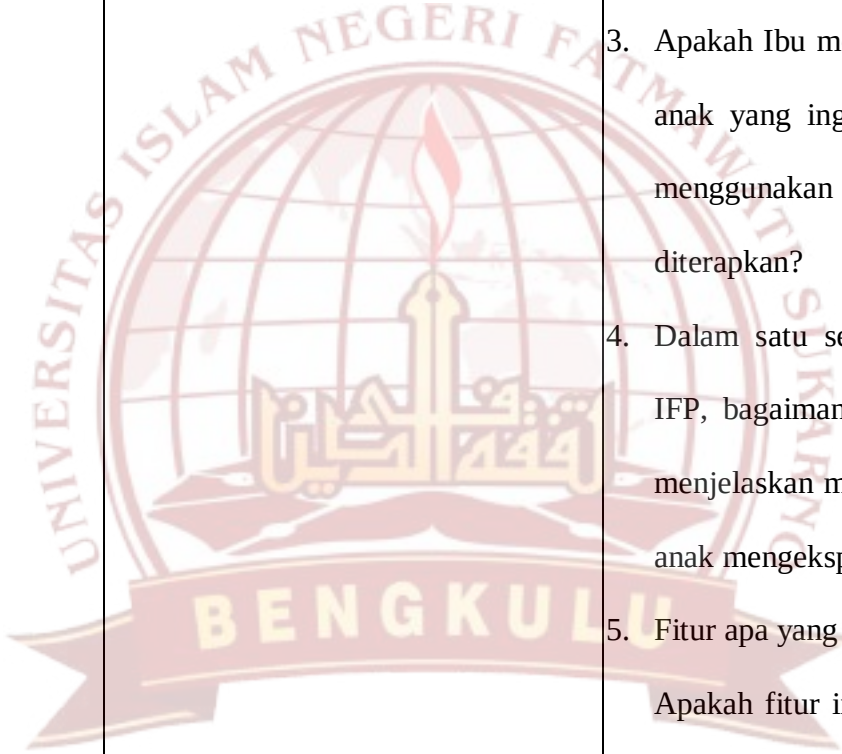
**PENGUNAAN TV *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP)
PADA ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
DI TK IT AL-MAWADDAH MUSI RAWAS UTARA**

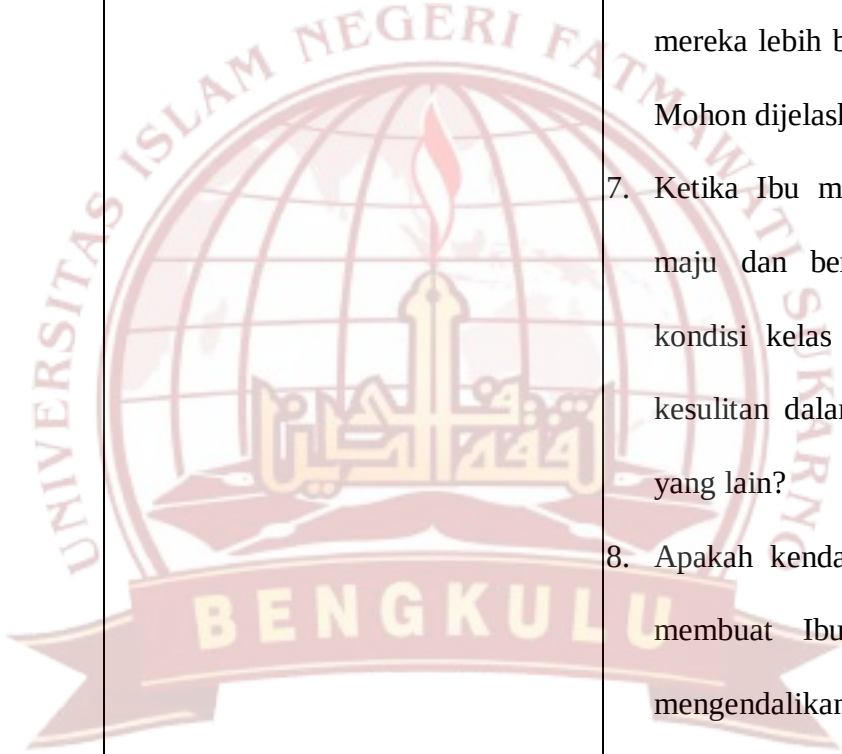
PEDOMAN

No	Variabel	Indikator	Pedoman
1.	Penggunaan TV <i>INTERACTIVE FLAT PANEL</i> (IFP)	Reduksi Fungsi Menjadi TV Konvensional (Media Pasif Searah)	1. Saat menggunakan IFP di kelas, fitur apa saja yang paling sering Ibu aktifkan sepanjang pembelajaran? (Misal: <i>whiteboard</i> digital, fitur <i>touchscreen/drag-and-drop</i>, aplikasi kuis, atau lebih sering memutar video/menampilkan dokumen)? 2. Jika sebagian besar digunakan untuk memutar video (YouTube) atau menampilkan PPT/PDF, apa yang menyebabkan fitur-fitur interaktif lainnya jarang disentuh? 3. Bagaimana Ibu melihat posisi siswa ketika IFP sedang menyala? Apakah siswa cenderung menjadi

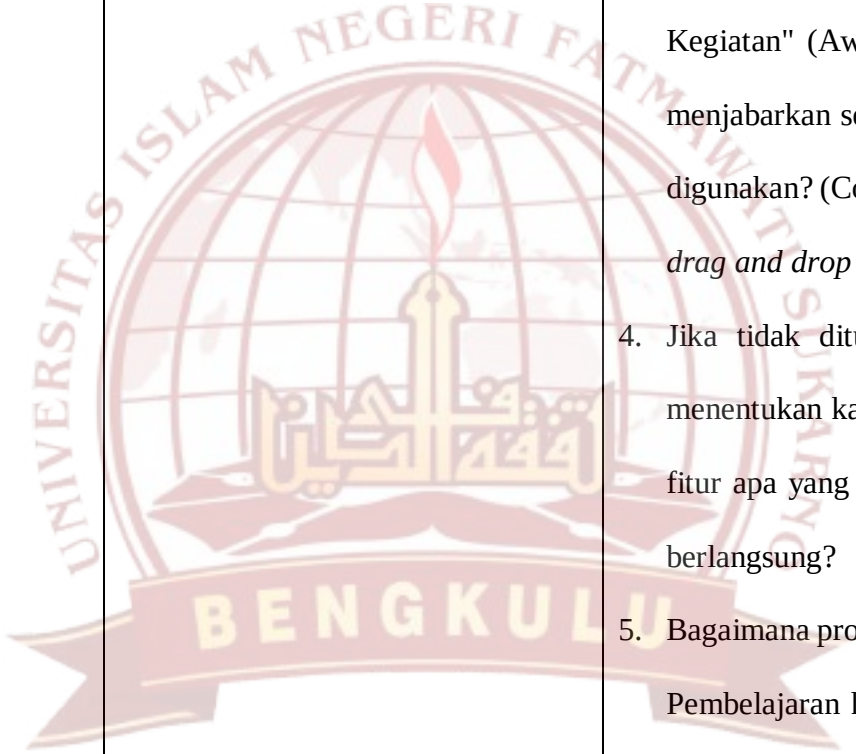
			penonton pasif (mendengar dan melihat materi di layar) atau ada aksi timbal balik yang instan? 4. Apakah setelah menayangkan sesuatu di IFP, Ibu meminta siswa berinteraksi langsung dengan konten di layar tersebut, atau interaksi dikembalikan ke metode konvensional (seperti mencatat di buku tulis atau tanya jawab lisan)? 5. Apakah Ibu pernah mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan fitur-fitur interaktif IFP ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)? 6. Apakah keterbatasan waktu persiapan materi atau kurangnya pelatihan khusus mengenai <i>software</i> bawaan IFP membuat Ibu/Bapak lebih memilih menggunakannya sekadar sebagai pengganti proyektor/TV biasa agar lebih praktis?
--	--	--	---

			7. Menurut pengalaman Ibu, apa perbedaan mendasar dalam hal hasil belajar atau antusiasme anak ketika IFP dipakai penuh fitur interaktifnya, dibandingkan saat IFP hanya dipakai untuk menonton video/presentasi searah? 8. Pernahkah ada rasa sayang atau evaluasi mandiri bahwa penggunaan alat secanggih ini ternyata fungsinya belum berbeda jauh dari TV rumahan biasa?
		Dominasi Peran Guru dan Hilangnya Unsur Interaktivitas Anak.	1. Saat pembelajaran menggunakan IFP, siapa yang lebih banyak mengoperasikan layar secara langsung (berdiri di depan, menyentuh, menggeser menu)? Apakah Ibu atau peserta didik?

		 2. Jika dominan dilakukan oleh guru, apa alasan utamanya? (Misal: keterbatasan waktu, khawatir anak merusak alat, atau agar kelas tetap kondusif?) 3. Apakah Ibu menetapkan aturan tertentu bagi anak-anak yang ingin menyentuh atau maju ke depan menggunakan IFP? Bagaimana aturan tersebut diterapkan? 4. Dalam satu sesi visualisasi materi menggunakan IFP, bagaimana Ibu membagi porsi waktu antara menjelaskan materi (ceramah) dengan waktu untuk anak mengeksplorasi layar? 5. Fitur apa yang paling sering Ibu gunakan pada IFP? Apakah fitur interaktif (seperti <i>digital whiteboard</i>, <i>mind mapping</i>, kuis interaktif, <i>drag & drop</i>) atau fitur pasif (hanya menampilkan PPT/video)?
--	--	--

		 6. Menurut Ibu, apakah keberadaan IFP ini membuat anak-anak menjadi lebih aktif bergerak dan memanipulasi media belajar, atau justru membuat mereka lebih banyak duduk diam menonton layar? Mohon dijelaskan. 7. Ketika Ibu memberikan kesempatan anak untuk maju dan berinteraksi dengan IFP, bagaimana kondisi kelas yang terjadi? Apakah Ibu merasa kesulitan dalam mengontrol ketertiban anak-anak yang lain? 8. Apakah kendala manajemen kelas tersebut yang membuat Ibu akhirnya lebih memilih untuk mengendalikan sendiri jalannya IFP dari depan kelas? 9. Bagaimana Ibu menyiasati keterbatasan waktu materi kurikulum yang padat dengan kebutuhan
--	--	---

			anak-anak untuk mencoba langsung teknologi IFP ini? 10. Pertanyaan: Menurut penilaian Ibu, apakah unsur "interaktivitas" yang menjadi keunggulan utama TV Flat Panel ini sudah muncul dan dirasakan oleh seluruh anak di kelas, atau baru sebatas media bantu visual bagi guru saja? 11. Apa rencana atau strategi yang ingin Ibu coba ke depan agar pemanfaatan IFP ini bisa meminimalkan dominasi guru dan benar-benar berpusat pada keaktifan anak (<i>student-centered</i>)?
		Ketiadaan Integrasi Fitur Interaktif ke dalam Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH).	1. Saat Ibu menyusun RPPH, apakah pemanfaatan TV IFP sudah dituliskan secara spesifik di kolom media pembelajaran, atau hanya ditulis secara umum (misalnya: "Media/Alat: Laptop/TV")?

		 2. Mengapa Ibu memilih cara penulisan tersebut dalam dokumen perencanaan? 3. Apakah di dalam komponen "Langkah-Langkah Kegiatan" (Awal, Inti, Penutup) pada RPPH, Ibu menjabarkan secara detail fitur IFP apa yang akan digunakan? (Contoh: Menuliskan '<i>Anak melakukan drag and drop pada fitur kuis di IFP</i>'). 4. Jika tidak ditulis secara detail, bagaimana Ibu menentukan kapan waktunya menyalakan IFP dan fitur apa yang mendadak harus dipakai saat kelas berlangsung? 5. Bagaimana proses Ibu mencocokkan antara Tujuan Pembelajaran hari itu dengan fitur interaktif yang ada di IFP? Apakah ada kendala dalam menuangkannya ke dalam RPPH?
--	--	--

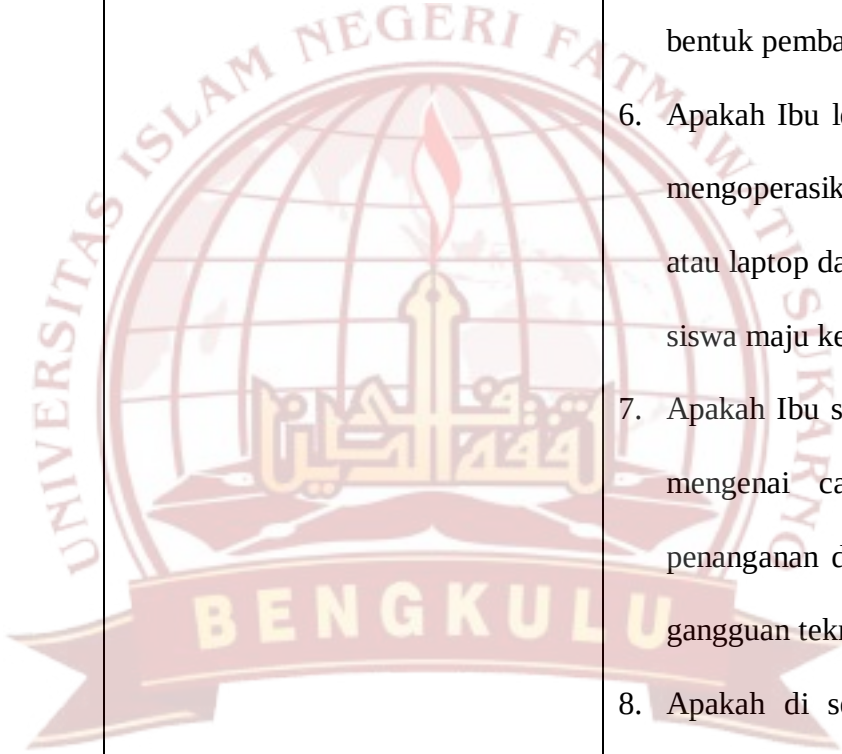
			6. Apakah pernah terjadi perencanaan di RPPH sudah sangat interaktif, namun pada pelaksanaannya fitur tersebut tidak jadi digunakan? Apa penyebabnya? 7. Apa yang menyebabkan penulisan integrasi fitur IFP ini sering kali terlewat atau tidak detail di dalam RPPH? Apakah karena keterbatasan waktu menyusun rencana pembelajaran, rumitnya format RPPH, atau karena kurangnya pelatihan mengenai cara mengintegrasikan teknologi ke dalam modul ajar? 8. Apakah setelah pembelajaran selesai, Ibu melakukan evaluasi/catatan refleksi di RPPH mengenai efektivitas fitur IFP yang digunakan hari itu?
--	--	--	--

			9. Bagaimana hasil refleksi tersebut memengaruhi penyusunan RPPH untuk keesokan harinya?
2	Faktor Penyebab Penggunaan TV IFP Belum Optimal	Keterbatasan Kompetensi Teknis dan Pedagogis Digital Guru	1. Saat pertama kali menggunakan IFP di kelas, bagaimana Ibu/Bapak mempelajari cara mengoperasikannya? Apakah ada pelatihan khusus dari sekolah, atau belajar secara otodidak? 2. Fitur atau aplikasi apa saja yang sudah Ibu kuasai dengan baik di IFP ini? (Contoh: Menulis di <i>whiteboard</i>, menyambungkan layar HP/laptop, membuka browser, atau menggunakan aplikasi kuis). 3. Pernahkah Ibu mengalami kendala teknis di tengah-tengah pelajaran (misalnya file tidak terbaca, layar <i>freeze</i>, atau suara tidak keluar)? Apa yang biasanya Ibu lakukan ketika hal itu terjadi?

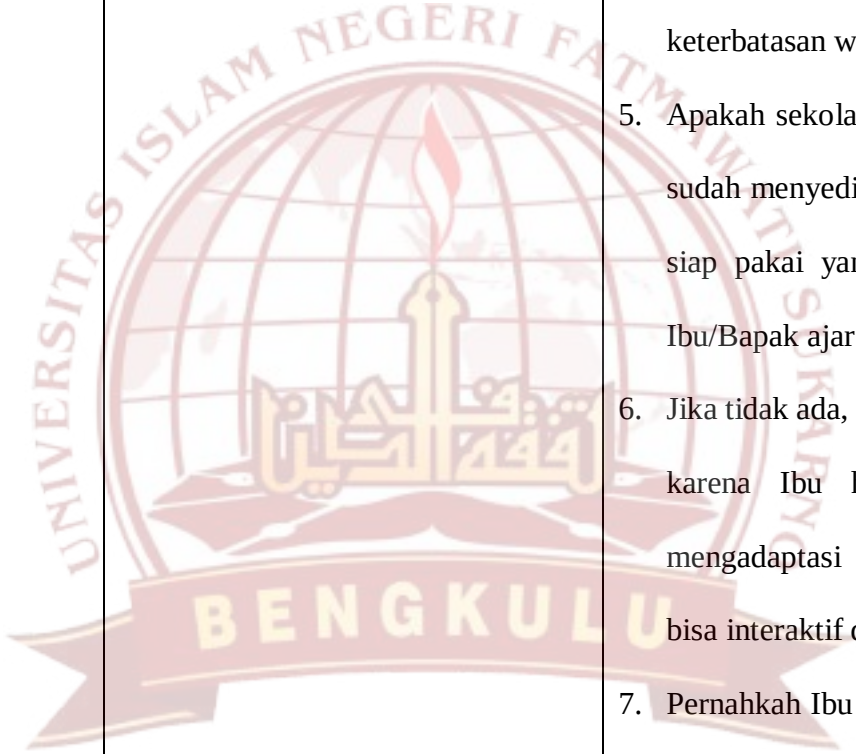
			Apakah kendala teknis tersebut membuat Ibu/Bapak ragu untuk menggunakannya lagi? 4. Bagaimana Ibu merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) ketika berniat menggunakan IFP? Apakah ada strategi khusus agar materi pelajaran jadi lebih mudah dipahami siswa melalui layar tersebut? 5. Mengingat karakteristik anak-anak usia dasar/dini yang membutuhkan pembelajaran konkret, bagaimana Ibu memanfaatkan IFP agar tidak sekadar menjadi media "tontonan" pasif, melainkan alat bantu berpikir? 6. Apakah Ibu merasa kesulitan dalam menemukan atau membuat konten digital (seperti video, gambar interaktif, atau game) yang benar-benar cocok dengan materi kurikulum saat ini? Mengapa?
--	--	--	--

		7. Apakah proses menyiapkan materi pembelajaran berbasis IFP ini dirasa menyita lebih banyak waktu dan energi Ibu di luar jam mengajar dibandingkan dengan metode konvensional? 8. Secara jujur, apakah Ibu merasa percaya diri dan nyaman saat mengajar menggunakan IFP di depan siswa, atau justru merasa terbebani/cemas jika performa teknologinya tidak sesuai harapan? 9. Bantuan atau pendampingan seperti apa yang paling Ibu butuhkan saat ini dari pihak sekolah atau sejawat agar kompetensi digital Ibu dalam menggunakan IFP bisa lebih optimal?
	Kecemasan Terhadap Kerusakan Alat	1. Bagaimana pandangan Ibu mengenai keberadaan IFP di kelas ini? Apakah ada rasa "beban

			tersendiri" saat mengoperasikannya mengingat ini adalah perangkat elektronik yang mahal? 2. Jika terjadi kerusakan (baik disengaja maupun tidak) saat pembelajaran berlangsung, bagaimana kebijakan atau regulasi sekolah terkait pertanggungjawabannya? Apakah hal tersebut membebani Ibu secara pribadi? 3. Saat membiarkan siswa terutama anak-anak usia dini/sekolah dasar mendekati atau menyentuh layar IFP, kekhawatiran atau kecemasan apa yang paling sering muncul di benak Ibu? 4. Apakah ada ketakutan spesifik seperti layar tergores, terkena benturan benda tajam/mainan, sistem <i>error</i> karena asal pencet, atau standing TV yang goyang dan berisiko roboh?
--	--	--	---

			5. Apakah rasa khawatir terhadap kerusakan alat ini membuat Ibu membatasi intensitas siswa untuk menyentuh layar secara langsung? Bagaimana bentuk pembatasan yang biasanya dilakukan? 6. Apakah Ibu lebih merasa 'aman' dan 'tenang' jika mengoperasikan IFP sendiri menggunakan <i>remote</i> atau laptop dari meja guru, dibandingkan meminta siswa maju ke depan kelas? 7. Apakah Ibu sudah mendapatkan pelatihan khusus mengenai cara perawatan, pembersihan, dan penanganan darurat jika IFP tiba-tiba mengalami gangguan teknis? 8. Apakah di sekolah ini sudah ada aturan main (<i>rules</i>) yang jelas yang disosialisasikan kepada
--	--	---	---

			anak-anak sebelum mereka menggunakan IFP untuk meminimalkan risiko kerusakan?
		Keterbatasan Waktu Merancang Media Interaktif	1. Secara rata-rata, berapa lama waktu yang Ibu butuhkan untuk mempersiapkan satu modul atau media pembelajaran yang benar-benar interaktif menggunakan fitur IFP sebelum masuk kelas? 2. Apakah waktu persiapan tersebut ideal di tengah-tengah kesibukan tugas mengajar sehari-hari dan beban administratif guru yang lain? Bagaimana Ibu menyiasatinya? 3. Menurut Ibu, fitur-fitur interaktif di IFP (seperti membuat kuis kustom, menyusun permainan interaktif, atau menyelaraskan aplikasi luar) membutuhkan proses pembuatan yang rumit atau menyita waktu tidak?

		 4. Apakah ada kalanya Ibu sengaja memilih media yang "instan" (seperti menampilkan PPT biasa atau memutar video YouTube saja) murni karena keterbatasan waktu persiapan? 5. Apakah sekolah atau sistem IFP yang ada saat ini sudah menyediakan <i>template</i> atau media interaktif siap pakai yang sesuai dengan kurikulum yang Ibu/Bapak ajar? 6. Jika tidak ada, seberapa besar waktu yang terbuang karena Ibu harus mencari, mendesain, atau mengadaptasi sendiri bahan materi dari nol agar bisa interaktif di layar IFP? 7. Pernahkah Ibu mengalami situasi di mana rencana pembelajaran interaktif menggunakan IFP terpaksa dibatalkan atau tidak terlaksana secara maksimal
--	--	--

			hanya karena kekurangan waktu untuk menyiapkannya? 8. Bagaimana Ibu melihat pengaruh keterbatasan waktu rancang ini terhadap variasi model pembelajaran yang disajikan kepada siswa di kelas?
3.	Capaian Perkembangan Kognitif	Mengingat	1. Setelah proses pembelajaran selesai (atau pada pertemuan berikutnya), sejauh mana anak-anak mampu menyebutkan kembali istilah, nama, warna, angka, atau konsep utama yang telah dipelajari menggunakan media tersebut? 2. Apakah Ibu melihat adanya perbedaan kecepatan mengingat antara anak yang belajar dengan media interaktif/visual dibandingkan dengan metode konvensional?

			3. Saat Ibu menunjukkan kembali sebuah gambar, simbol, atau potongan materi di kelas, seberapa cepat dan akurat anak-anak mengenali serta menghubungkannya dengan pelajaran yang lalu? 4. Hambatan apa yang biasanya muncul ketika anak diminta mengingat kembali materi? Apakah mereka cenderung cepat lupa jika tidak distimulus dengan media visual/taktil yang sama? 5. Bagaimana kemampuan memori jangka pendek anak-anak setelah pembelajaran? Jika dilakukan evaluasi spontan (misal: tanya jawab di akhir kelas atau tebak-tebakan), apakah mayoritas anak mampu menjawabnya dengan benar?
		Memahami	1. Setelah proses pembelajaran selesai, seberapa baik anak-anak mampu menceritakan kembali inti dari

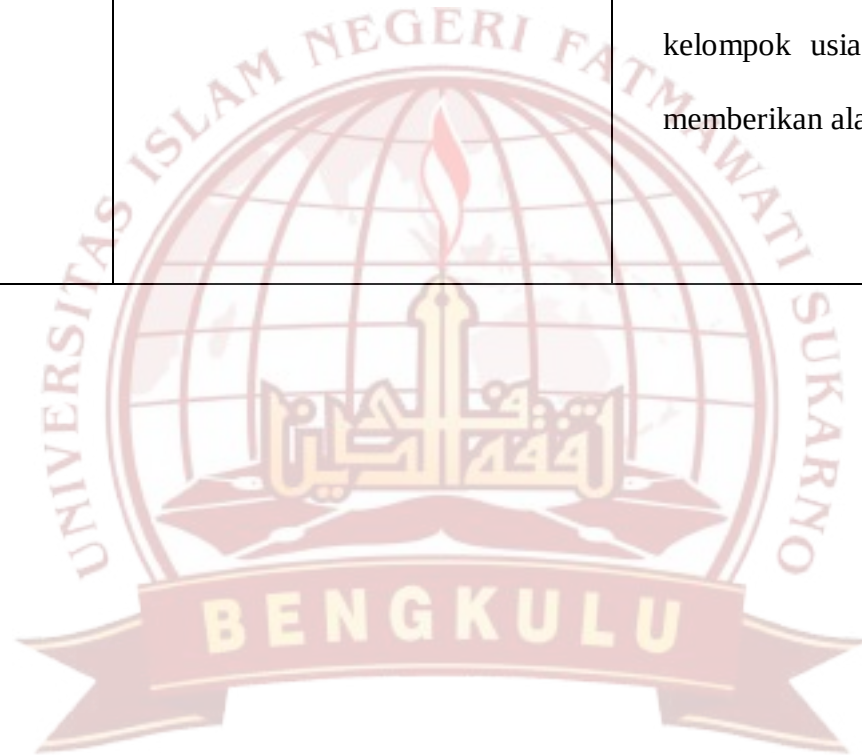
			materi atau cerita yang baru saja disampaikan menggunakan bahasa mereka sendiri? 2. Apakah mereka sudah bisa menangkap ide pokoknya, atau masih cenderung meniru persis kalimat yang Ibu guru ucapkan (sekadar menghafal)? 3. Ketika diminta memberikan contoh lain yang ada di sekitar mereka terkait materi yang sedang dibahas, bagaimana kemampuan anak-anak dalam menemukannya? 4. Bisakah Ibu memberikan contoh kasus di kelas di mana anak menunjukkan bahwa mereka benar-benar paham karena bisa memberikan contoh yang kontekstual/nyata? 5. Bagaimana kemampuan anak dalam memilah, mengelompokkan, atau membedakan objek
--	--	--	--

			berdasarkan ciri-ciri tertentu yang telah dipelajari? (Misal: membedakan benda padat/cair, atau memilah perilaku baik/buruk). 6. Kendala apa yang biasanya dihadapi anak ketika mereka mencoba membandingkan dua hal yang tampak mirip tetapi berbeda konsep?
		Mengaplikasi	1. Saat menggunakan IFP di kelas, siapa yang lebih sering memegang kendali atau mengoperasikan layar (guru atau siswa)? Mengapa pola tersebut yang dipilih? 2. Apakah ada kekhawatiran tertentu (misalnya takut alat rusak, salah pencet, atau kelas menjadi gaduh) jika siswa dibiarkan terlalu bebas menyentuh dan mengoperasikan IFP?

		 3. Dalam satu jam pelajaran yang menggunakan IFP, kira-kira berapa persen waktu yang Ibu gunakan untuk menjelaskan materi searah, dibandingkan dengan waktu di mana siswa aktif berinteraksi dengan layar? 4. Bagaimana Ibu menyiasati materi yang padat agar penggunaan IFP tidak sekadar berubah fungsi menjadi proyektor biasa (menampilkan teks/PPT saja)? 5. Fitur interaktif apa saja dari IFP (seperti digital whiteboard, kuis interaktif, drag and drop, atau screen sharing) yang sudah pernah dicoba langsung oleh siswa di depan kelas? 6. Bagaimana Ibu merespons situasi jika hanya anak-anak tertentu saja (yang aktif/pinter) yang mau maju
--	--	---

			ke depan menggunakan IFP, sementara anak yang pasif tetap diam di tempat duduknya?
		Menganalisis dan Mengevaluasi	1. Bagaimana cara Ibu memancing anak-anak di kelas agar mereka bisa mengelompokkan benda atau memahami konsep sebab-akibat (misal: mengapa suatu eksperimen sains sederhana berhasil/gagal)? 2. Saat anak-anak melihat sebuah masalah atau gambar, apakah mereka sudah bisa mengurai komponen-komponen kecilnya secara mandiri, atau masih harus dituntun penuh oleh guru? 3. Dalam aktivitas sehari-hari di kelas, momen atau kegiatan apa yang biasanya Ibu gunakan untuk melatih anak berani mengambil keputusan atau menilai sesuatu (mengevaluasi)?

			4. Ketika anak diminta memberikan alasan ("Kenapa kamu pilih ini?"), sejauh mana kualitas argumen yang biasanya muncul dari anak-anak pada kelompok usia ini? Apakah mereka sudah bisa memberikan alasan yang logis?
--	--	--	---



LEMBAR

KISI KISI



**PENGUNAAN TV *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP)
PADA ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
DI TK IT AL-MAWADDAH MUSI RAWAS UTARA**

KISI KISI

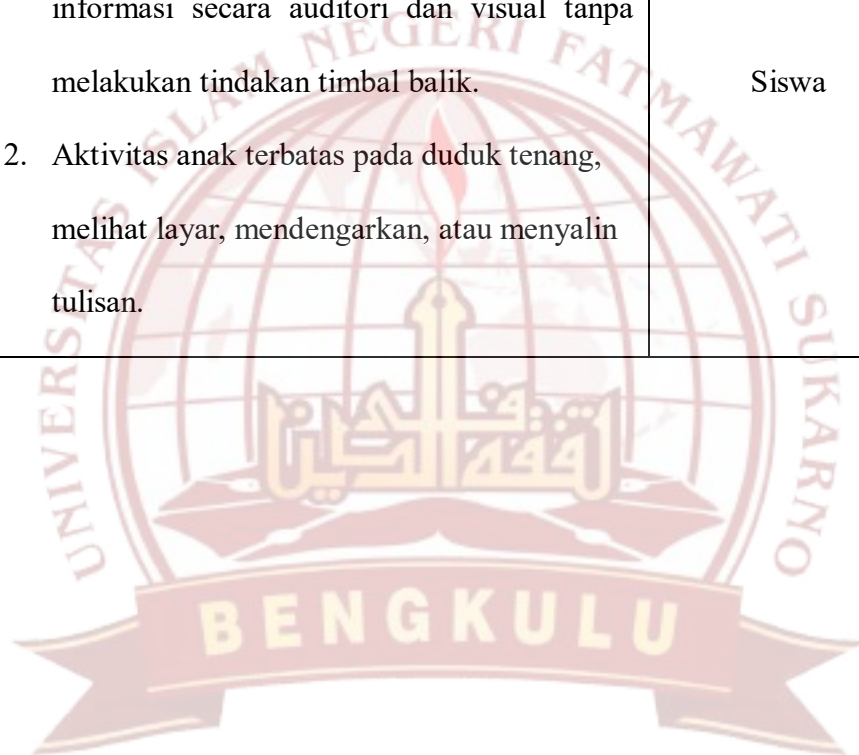
Variabel : Penggunaan TV Interactive Flat Panel (IFP)

Indikator : Reduksi Fungsi Menjadi TV Konvensional (Media Pasif Searah)

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Pemanfaatan Fitur Searah (Non-Interaktif)	1. Guru hanya menggunakan IFP untuk menayangkan video (YouTube) sepanjang jam pelajaran tanpa jeda diskusi. 2. Guru menggunakan IFP hanya untuk menampilkan gambar diam (<i>slide</i> foto) atau teks materi sebagai pengganti poster kertas.	Guru & Siswa	Observasi Kelas

2	Pengabaian Sistem Operasi Pintar & Fitur Taktil	1. Fitur <i>Digital Whiteboard</i> (papan tulis digital) tidak pernah digunakan; guru tetap menulis di papan tulis spidol analog. 2. Guru tidak pernah memanfaatkan aplikasi edukasi, gim interaktif (<i>drag & drop</i>), atau simulasi yang tersedia di sistem operasi IFP.	Guru	Observasi Kelas Wawancara Guru
3	Pola Komunikasi Jarak Jauh (Kelekatan Tradisional)	1. Guru mengajar dari jarak jauh menggunakan <i>remote control</i> atau duduk di meja mengoperasikan laptop (<i>screen sharing</i>), sementara anak-anak hanya diminta melihat ke depan. 2. Tidak ada interaksi fisik (sentuhan jari/<i>stylus</i>) pada layar dari pihak peserta didik selama proses belajar.	Guru & Siswa	Observasi Kelas Wawancara Guru & Siswa

4	Metode Belajar Pasif (Auditori & Visual Searah)	1. Anak-anak diposisikan hanya sebagai penonton pasif (<i>audiens</i>), menerima informasi secara auditori dan visual tanpa melakukan tindakan timbal balik. 2. Aktivitas anak terbatas pada duduk tenang, melihat layar, mendengarkan, atau menyalin tulisan.	Siswa	Observasi Kelas Wawancara Siswa
---	---	---	-------	---



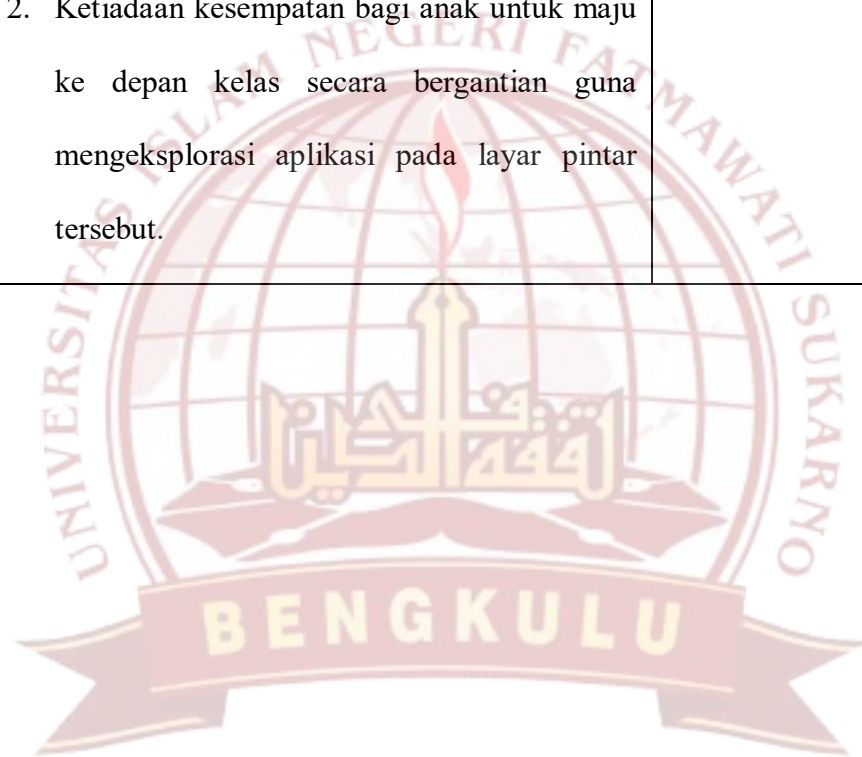
Variabel : Penggunaan TV Interactive Flat Panel (IFP)

Indikator : Reduksi Dominasi Peran Guru dan Hilangnya Unsur Interaktivitas Anak

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Reduksi Fungsi Alat (Dari "Interaktif" Menjadi "Pasif")	1. Perangkat IFP hanya dialihfungsikan sebagai layar proyektor biasa atau proyektor konvensional (menampilkan gambar diam/PPT). 2. Pemanfaatan IFP hanya sebatas media pemutaran video searah (misal: memutar YouTube tanpa ada jeda diskusi/interaksi).	Guru & Kelas	Observasi Kelas & Wawancara Guru
2	Reduksi Kontrol Fisik Perangkat (Monopoli Guru)	1. Guru memegang penuh kendali fisik alat (<i>remote</i>, tombol daya, sistem operasi).	Guru & Siswa	Wawancara Guru & Observasi Tindakan

		2. Adanya pembatasan ketat atau larangan dari guru kepada anak untuk mendekati atau menyentuh layar karena alasan keamanan alat (takut rusak/kotor).		
3	Reduksi Porsi Waktu Belajar Aktif Anak	1. Dominasi waktu pembelajaran dihabiskan untuk metode ceramah satu arah oleh guru di depan IFP. 2. Anak dikondisikan hanya untuk duduk tenang, mendengarkan, dan menonton (<i>audiens pasif</i>) dalam durasi yang lama.	Kelas & Siswa	Observasi Durasi (<i>Time-Sampling</i>) & Wawancara Anak
4	Reduksi Pemanfaatan Fitur Taktil & Kolaboratif	1. Tidak digunakannya fitur-fitur bawaan IFP yang melatih motorik dan kognitif anak secara langsung (seperti <i>digital whiteboard</i>	Kelas	Observasi Partisipasi Anak & Dokumentasi

		untuk mencoret, fitur <i>drag-and-drop</i>, atau kuis edukasi). 2. Ketiadaan kesempatan bagi anak untuk maju ke depan kelas secara bergantian guna mengeksplorasi aplikasi pada layar pintar tersebut.		
--	--	--	--	--



Variabel : Penggunaan TV Interactive Flat Panel (IFP)

Indikator : Ketiadaan Integrasi Fitur Interaktif ke dalam Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1.	Aspek Dokumen Administrasi (Formal-Tertulis)	1. Ketiadaan penyebutan "IFP" atau "TV Interaktif" secara spesifik pada kolom komponen Media/Sumber Belajar di dokumen RPPH. 2. Langkah-langkah kegiatan dalam RPPH masih menuliskan metode konvensional (misal: "Guru menunjukkan gambar di kertas", bukan "Guru mengoperasikan fitur gambar di IFP").	Dokumen RPPH	Studi Dokumentasi & Telaah Dokumen

2	Aspek Alokasi Fitur Spesifik (Pedagogis)	1. Tidak ditemukannya rancangan pemanfaatan fitur esensial IFP (seperti <i>digital whiteboard</i>, kuis interaktif, <i>drag and drop</i>, atau aplikasi edukasi) dalam skenario pembelajaran harian. 2. Desain kegiatan di RPPH tidak mengalokasikan slot waktu khusus bagi anak untuk maju dan berinteraksi langsung dengan layar.	Dokumen RPPH & Guru	Studi Dokumentasi & Wawancara
3	Aspek Sinkronisasi Tujuan dan Penilaian	1. Langkah penggunaan IFP di dalam rencana kegiatan tidak sinkron (tidak mendukung) pencapaian indikator kognitif yang ingin dicapai pada hari itu. 2. Instrumen penilaian harian yang dirancang guru dalam RPPH tidak mengukur bagaimana	Dokumen RPPH	Studi Dokumentasi & Telaah Dokumen

		respon/hasil kerja anak saat berinteraksi dengan media digital tersebut.		
4	Aspek Kesepahaman Realisasi (Implementasi Lapangan)	1. Alasan guru tidak mencantumkan instruksi fitur IFP di RPPH (misal: karena kurangnya pelatihan, keterbatasan waktu menyusun RPPH, atau sekadar memakai <i>template</i> lama). 2. Perbedaan nyata antara apa yang tertulis di RPPH (bersifat analog) dengan praktik di kelas (tiba-tiba menyalakan TV tanpa rencana yang matang).	Guru	Wawancara & Observasi Kelas

**PENGUNAAN TV *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP)
PADA ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
DI TK IT AL-MAWADDAH MUSI RAWAS UTARA**

KISI KISI

Faktor : Penyebab Penggunaan TV IFP Belum Optimal

Indikator : Keterbatasan Kompetensi Teknis dan Pedagogis Digital Guru

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Keterbatasan Kompetensi Teknis (<i>Digital Skills Gap</i>)	1. Ketidapahaman guru mengenai fungsi tombol, integrasi sistem (Android/Windows), dan pemanfaatan fitur dasar (seperti <i>whiteboard</i> , koneksi nirkabel/ <i>screen sharing</i>). 2. Kesulitan guru dalam mengatasi kendala teknis ringan (<i>troubleshooting</i>) saat	Guru & Kepala Sekolah	Wawancara, Observasi, & Angket

		pembelajaran berlangsung (misal: suara tidak keluar, layar tidak merespons sentuhan).		
2	Keterbatasan Kompetensi Pedagogis Digital <i>(Digital Pedagogy)</i>	1. Ketidakmampuan guru dalam memilih atau merancang konten digital (aplikasi, games, video) yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia KB. 2. Guru terjebak pada metode ceramah konvensional menggunakan media digital (hanya menggunakan IFP untuk menampilkan gambar diam atau video YouTube satu arah tanpa interaksi taktil).	Guru & Siswa	Wawancara & Observasi Kelas
3.	Manajemen Kelas Berbasis Teknologi	1. Kesulitan guru dalam mengatur giliran anak untuk maju ke depan menyentuh layar tanpa	Guru	Wawancara & Observasi Kelas

	(<i>Digital Class Management</i>)	membuat kelas menjadi gaduh/tidak kondusif. 2. Kecenderungan guru membatasi interaksi anak dengan IFP karena kekhawatiran alat rusak atau anak salah menekan menu aplikasi.		
4	Riwayat Pelatihan dan Pendampingan	1. Minimnya keikutsertaan guru dalam pelatihan formal maupun informal terkait pemanfaatan IFP khusus untuk jenjang PAUD/KB. 2. Kurangnya pendampingan berkala dari teknisi atau pihak sekolah setelah alat tersebut didistribusikan ke kelas.	Guru & Kepala Sekolah	Wawancara & Studi Dokumentasi (Sertifikat/SK)

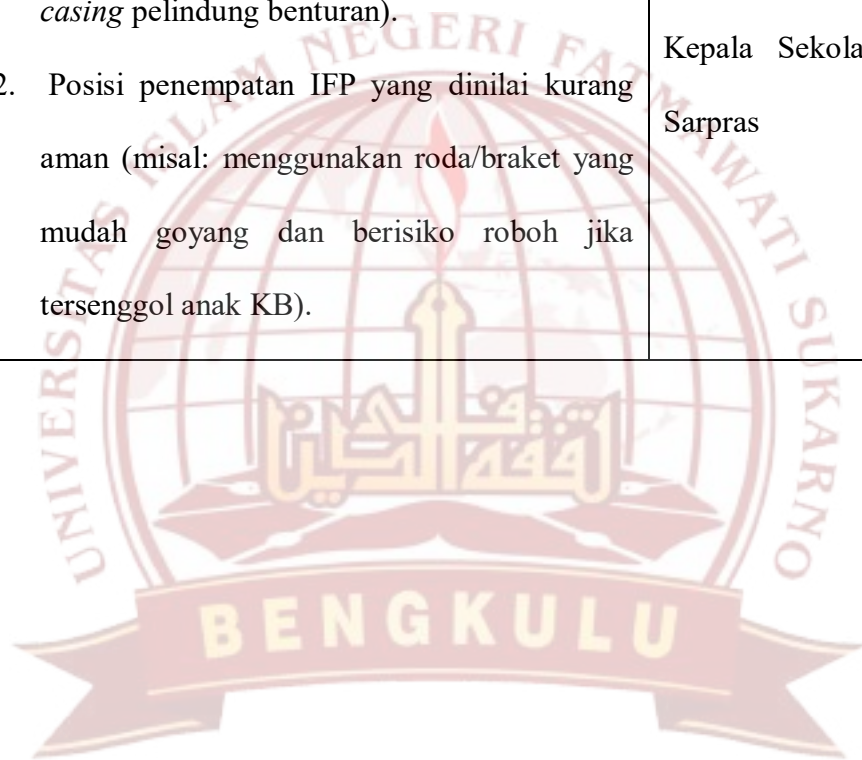
Faktor : Penggunaan TV IFP Belum Optimal

Indikator : Kecemasan Terhadap Kerusakan Alat

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Aspek Beban Tanggung Jawab & Regulasi Sekolah	1. Persepsi guru mengenai status kepemilikan alat (barang bantuan pemerintah/inventaris mahal yang wajib dijaga). 2. Adanya rasa takut dari guru terhadap sanksi administratif, ganti rugi keuangan, atau teguran kepala sekolah jika layar IFP tergores, pecah, atau rusak saat pembelajaran.	Guru & Kepala Sekolah	Wawancara
2	Aspek Karakteristik	1. Pandangan guru mengenai perilaku motorik anak usia KB (suka memukul layar,	Guru	Wawancara & Observasi

	Siswa & Kontrol Kelas	menyentuh dengan tangan kotor/basah, menekan terlalu keras, atau berebut). 2. Tingkat kesulitan guru dalam mengawasi anak-anak secara simultan jika mereka dibiarkan berada dekat di area layar IFP.		
3	Aspek Tindakan Preventif yang Berlebihan (<i>Overprotective</i>)	1. Pembatasan jarak fisik (anak diminta duduk jauh dari layar dan dipasang batas suci/area terlarang mendekat). 2. Guru memonopoli seluruh perangkat pendukung (menolak memberikan <i>stylus pen</i> kepada anak atau melarang anak menyentuh tombol <i>power</i>).	Guru & Siswa	Observasi Kelas & Wawancara

4	Aspek Kesiapan Infrastruktur & Keamanan Fisik Alat	1. Ketiadaan pelindung tambahan pada alat (seperti <i>tempered glass</i> pembungkus layar atau <i>casing</i> pelindung benturan). 2. Posisi penempatan IFP yang dinilai kurang aman (misal: menggunakan roda/braket yang mudah goyang dan berisiko roboh jika tersenggol anak KB).	Kepala Sekolah / Sarpras	Observasi Fisik & Wawancara
---	--	--	--------------------------	-----------------------------



Faktor : Penggunaan TV IFP Belum Optimal

Indikator : Keterbatasan Waktu Merancang Media Interaktif

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1.	Beban Kerja dan Alokasi Waktu Guru	1. Padatnya jam mengajar dan tugas administratif tambahan guru di sekolah. 2. Ketiadaan waktu khusus yang disediakan sekolah untuk agenda <i>lesson planning</i> (merancang media digital).	Guru & Kepala Sekolah	Wawancara & Observasi Lingkungan Kerja
2	Kompleksitas Proses Pembuatan Media	1. Durasi waktu yang dibutuhkan guru untuk mencari, memilah, atau membuat aset media yang ramah anak usia KB. 2. Tingkat kerumitan <i>software</i> atau aplikasi pembuat materi interaktif pada IFP.	Guru	Wawancara

3	Dampak terhadap Kualitas Pembelajaran (Realisasi Kelas)	1. Guru memilih jalan pintas dengan menampilkan media instan yang bersifat searah (seperti memutar video YouTube jadi). 2. Penggunaan IFP yang tidak konsisten atau hanya dinyalakan saat waktu luang saja.	Guru & Siswa	Observasi Kelas & Studi Dokumentasi (RPPH)
4	Solusi dan Dukungan Lembaga	1. Ada atau tidaknya bank materi/media interaktif siap pakai yang disediakan oleh sekolah. 2. Kolaborasi antar-guru sejawat dalam berbagi beban pembuatan media pembelajaran digital.	Guru & Kepala Sekolah	Wawancara

**PENGUNAAN TV *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP)
PADA ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
DI TK IT AL-MAWADDAH MUSI RAWAS UTARA**

KISI KISI

Variabel : Capaian Perkembangan Kognitif

Indikator : Mengingat

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Mengenal Kembali (Recognizing)	1. Anak mampu mengenali dan menunjuk kembali objek visual (seperti warna dasar, bentuk geometri, hewan, atau angka) yang pernah ditayangkan di layar IFP sebelumnya. 2. Anak mampu membedakan objek yang sudah pernah dilihat di media dengan objek baru yang belum pernah diperlihatkan.	Anak	Asesmen Langsung / Unjuk Kerja & Observasi

2	Memanggil Kembali (Recalling)	1. Anak mampu menyebutkan nama karakter, benda, atau warna secara lisan tanpa perlu diberikan pilihan bantuan. 2. Anak mampu melafalkan atau menirukan kembali kosakata, tepuk tangan khas, atau potongan lagu pendek yang didengarnya melalui media IFP.	Anak	Wawancara Langsung / Tanya Jawab
4	Retensi Informasi Jangka Pendek	1. Anak mampu mengingat instruksi atau aturan permainan sederhana (1-2 tahapan) yang dijelaskan melalui media visual IFP saat aktivitas belajar sedang berlangsung. 2. Anak mampu mengingat instruksi atau aturan permainan sederhana (1-2 tahapan) yang	Anak & Guru	Observasi & Wawancara Guru (Triangulasi)

		dijelaskan melalui media visual IFP saat aktivitas belajar sedang berlangsung.		
--	--	--	--	--

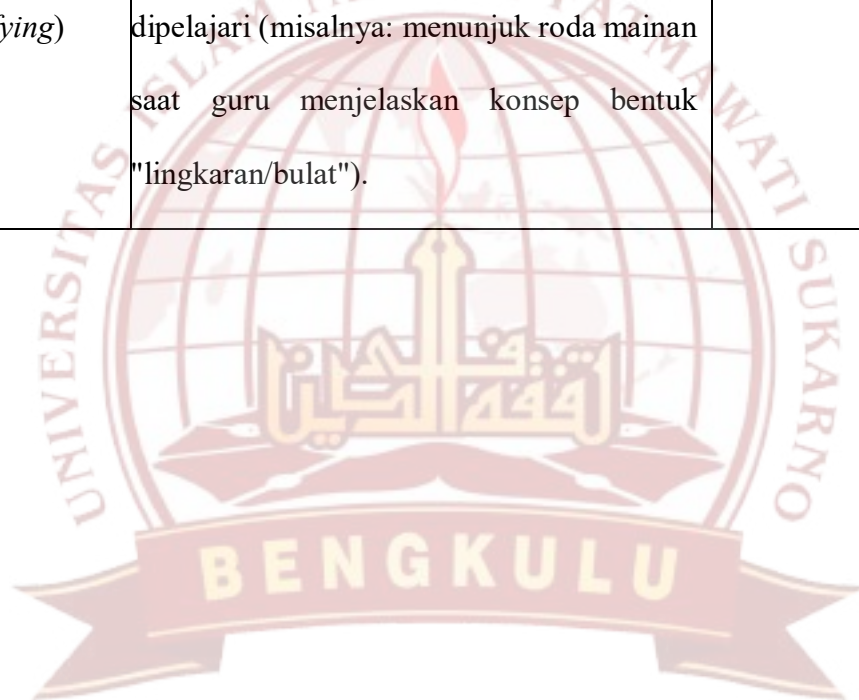


Variabel : Capaian Perkembangan Kognitif

Indikator : Memahami

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Mengklasifikasikan (<i>Classifying</i>)	Anak mampu mengelompokkan benda-benda berdasarkan karakteristik fungsi atau ciri fisik tunggal (misalnya: memisahkan gambar buah-buahan dan gambar hewan yang ada di layar IFP/Buku Panel).	Anak & Guru	Observasi & Asesmen Langsung
2	Membandingkan (<i>Comparing</i>)	Anak mampu menunjukkan perbedaan dua objek konkret secara berpasangan melalui stimulus visual (misalnya: membedakan ukuran "besar vs kecil", "panjang vs pendek", atau "banyak vs sedikit").	Anak	Asesmen Langsung (Tanya-Jawab Media)

3	Menjelaskan/Mencontohkan (<i>Explaining/Exemplifying</i>)	* Anak mampu menunjukkan atau menyebutkan objek nyata di sekitarnya yang memiliki kesamaan konsep dengan yang dipelajari (misalnya: menunjuk roda mainan saat guru menjelaskan konsep bentuk "lingkaran/bulat").	Anak & Guru	Observasi & Wawancara
---	--	--	-------------	-----------------------



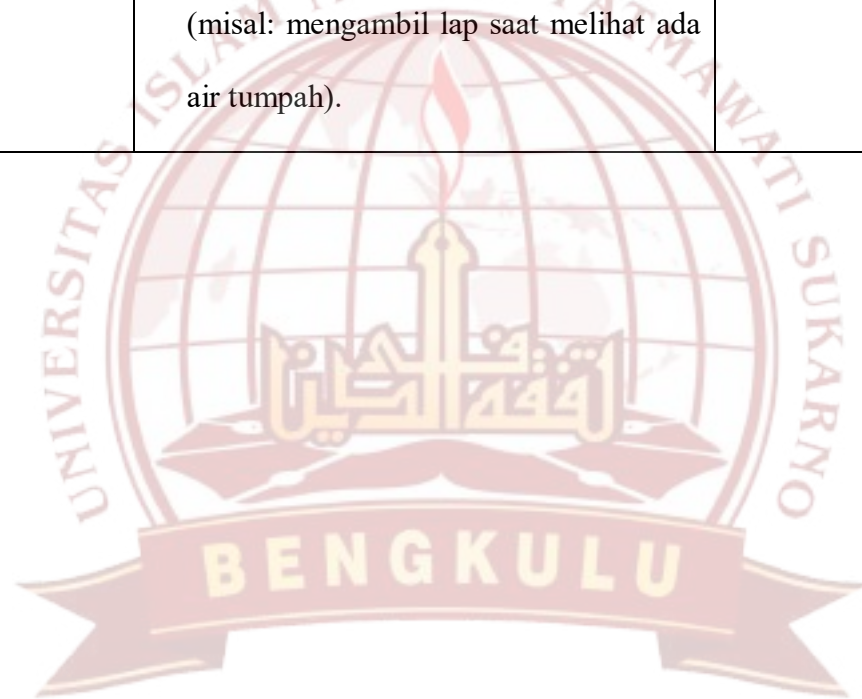
Variabel : Capaian Perkembangan Kognitif

Indikator : Mengaplikasi

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
1	Implementasi Prosedur/Rutinitas Harian <i>(Executing)</i>	1. Anak mampu mempraktikkan urutan kegiatan yang pernah diajarkan (misalnya: urutan mencuci tangan memakai sabun, melepaskan dan menaruh sepatu di rak secara mandiri). 2. Anak menerapkan aturan kelas dalam aktivitas nyata (misalnya: mengantre giliran atau merapikan mainan ke tempat semula setelah selesai digunakan).	Anak & Guru	Observasi & Wawancara Guru

2	Aplikasi Konsep Ruang dan Bentuk (<i>Implementing</i>)	1. Anak mampu menerapkan pemahaman bentuk dan keseimbangan saat menyusun balok secara vertikal menjadi menara agar tidak mudah roboh. 2. Anak mampu memasukkan potongan <i>puzzle</i> atau balok geometri ke dalam lubang wadah yang sesuai dengan bentuknya.	Anak	Observasi / Unjuk Kerja
3	Penggunaan Fungsi Objek Secara Tepat (<i>Using</i>)	1. Anak mampu menggunakan alat makan (sendok dan garpu) atau alat tulis (krayon/pensil warna) dengan cara yang benar sesuai fungsinya.	Anak & Guru	Observasi & Asesmen Langsung

		2. Anak mampu menunjuk atau mengambil benda di sekitar kelas yang sesuai dengan instruksi fungsional guru (misal: mengambil lap saat melihat ada air tumpah).		
--	--	--	--	--



Variabel : Capaian Perkembangan Kognitif

Indikator : Menalisis dan Mengevaluasi

No	Sub-Indikator	Deskriptor	Sumber data	Metode Pengumpulan data
Menganalisis				
1	Klasifikasi & Pemilahan Atribut (<i>Differentiating</i>)	Anak mampu mengidentifikasi dan memisahkan objek/gambar berdasarkan ciri tunggal (misal: memilah gambar buah ke keranjang merah dan sayur ke keranjang hijau di layar/buku).	Observasi	Lembar Checklist
	Deteksi Kejanggalan Visual (<i>Attributing</i>)	Anak mampu mendeteksi dan menunjuk ketidaksesuaian/keanehan pada gambar stimulus (misal: menunjuk gambar kucing	Asesmen Langsung / Wawancara Sederhana	Tanya Jawab Terstruktur

		yang memiliki sayap atau ikan di dalam sangkar burung).		
	Pemahaman Sebab-Akibat Konkret (<i>Organizing</i>)	Anak mampu mengaitkan hubungan logis antara suatu tindakan dengan dampaknya (misal: tahu jika air ditumpahkkan ke lantai, lantainya menjadi licin dan berbahaya).	Asesmen Langsung & Observasi	Tanya Jawab
Mengevaluasi				
2	Pengambilan Keputusan Sederhana (<i>Executing</i>)	Anak mampu memilih satu di antara dua opsi tindakan yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah praktis (misal: memilih memakai payung/jaket saat stimulus gambar menunjukkan suasana hujan).	Asesmen Langsung / Unjuk Kerja	Lembar Tugas / <i>Game</i> Pilihan

	Pemberian Alasan/Justifikasi <i>(Critiquing)</i>	Anak mampu memberikan pembelaan atau alasan verbal sederhana (meski dengan kosakata terbatas) mengapa ia memilih benda atau tindakan tersebut (misal: "Biar tidak basah").	Wawancara Sederhana	Lembar Catatan Anekdote
	Penilaian Moral/Aturan Dasar	Anak mampu menilai suatu perilaku tokoh cerita/gambar sebagai tindakan yang "baik" (boleh ditiru) atau "nakal/buruk" (tidak boleh ditiru).	Asesmen Langsung	Tanya Jawab Pemantik Cerita

LEMBAR



LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Najla Latifah Ahmad	
Usia : 3 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.	✓				Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).	✓				Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.	✓				Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".	✓				Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain

	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."	✓					<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>
--	--------------	---	---	--	--	--	--	--

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Muhammed El Syabilullah	
Usia : 3 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.	✓				<i>Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.</i>
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).	✓				<i>Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.</i>
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk	✓				<i>Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.</i>

		buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.					
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".	✓				<i>Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain</i>
	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."	✓				<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Muhammed El Syaquilullah	
Usia : 3 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.			✓		<i>Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.</i>

2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).			✓		<i>Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.</i>
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.			✓		<i>Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.</i>
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".			✓		<i>Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huuf lain</i>
	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."			✓		<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : M. Yusuf Al-Qalbi	
Usia : 4 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.			✓		Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).			✓		Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.			✓		Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".			✓		Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain

	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."			✓		<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>
--	--------------	---	--	--	---	--	--

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Farzan Assyam Shadiq	
Usia : 4 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.				✓	<i>Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.</i>
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).				✓	<i>Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.</i>
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk				✓	<i>Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.</i>

		buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.					
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".				✓	<i>Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain</i>
	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."				✓	<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Fathiya Hafshah Abdillah	
Usia : 4 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.		✓			<i>Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.</i>

2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).		✓			<i>Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.</i>
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.		✓			<i>Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.</i>
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".		✓			<i>Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain</i>
	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."		✓			<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Dafina Aisyah	
Usia : 4 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.	✓				Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).	✓				Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.	✓				Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".	✓				Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain

	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."	✓					<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>
--	--------------	---	---	--	--	--	--	--

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Kenzie Pratama	
Usia : 4 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.				✓	<i>Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.</i>
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).				✓	<i>Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.</i>
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk				✓	<i>Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.</i>

		buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.					
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".				✓	<i>Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain</i>
	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."				✓	<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak : Mahreen Shafana Almahyra	
Usia : 4 Tahun	

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.				✓	<i>Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.</i>

2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).				✓	<i>Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.</i>
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.				✓	<i>Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.</i>
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".				✓	<i>Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain</i>
	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."				✓	<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>

LEMBAR OBSERVASI CHECKLIST (CEKLIS) PERKEMBANGAN KOGNITIF	
Tema Stimulus : Pengenalan Huruf dan Objek ("Huruf A adalah Apel")	
Nama Anak	: Azzam Auliansyah
Usia	: 4 Tahun

No	Ranah Kognitif	Indikator / Fokus Amatan Perilaku Anak	BB	MB	BSH	BSB	Catatan Pengamatan Konteks Respon Anak
1	Mengingat	Anak mampu memanggil kembali memori dengan menyebutkan nama buah "Apel" atau menunjuk simbol huruf "A" saat diperlihatkan di layar IFP.		✓			Anak spontan berteriak "Apel!" saat gambar muncul.
2	Memahami	Anak mampu mengerti konsep hubungan dengan menghubungkan bahwa huruf "A" adalah pasangannya buah "Apel" (bukan buah Pisang atau Jeruk).		✓			Anak paham huruf depan dari kata Apel adalah A.
3	Mengaplikasikan	Anak mampu menerapkan pengetahuannya ke situasi baru, misalnya mencari dan menunjuk buah apel kartu huruf A di area mainan kelas setelah belajar huruf A di layar.		✓			Anak bisa mengambil kartu huruf A dimainan di kelas.
4	Menganalisis	Anak mampu memilah dan mengurai ciri objek, seperti memisahkan gambar Apel Merah dan Apel Hijau ke kelompok yang berbeda, atau memisahkan huruf "A" di antara kumpulan huruf "B" dan "C".		✓			Anak berhasil memilih kartu A diantara tumpukan kartu huruf lain

	Mengevaluasi	Anak mampu mengambil keputusan dan memberi alasan sederhana saat diberikan masalah, contoh: Memilih buah apel yang utuh daripada apel yang busuk/ulat untuk dimakan, lalu menjawab alasan logis: "Karena ini ada ulatnya, kotor."		✓			<i>Anak menunjuk apel bersih dan memberikan alasan verbal.</i>
--	--------------	---	--	---	--	--	--



Pedoman Rubrik Penilaian untuk Guru (Konteks "A = Apel")

1. BB (Belum Berkembang)

Anak diam saja atau menggelengkan kepala saat ditunjukkan gambar Apel dan huruf A, meskipun guru sudah memancingnya berulang kali.

2. MB (Mulai Berkembang)

Anak bisa menunjuk buah apel atau huruf A, tetapi masih ragu-ragu dan harus dibimbing dengan pertanyaan pancingan oleh guru (misal: *"Ini buah yang warna merah, buah apa sayang?"*).

3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Anak secara mandiri dan tepat bisa mengingat, hingga menganalisis, keterkaitan huruf A dan buah apel tanpa bantuan guru.

4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Anak tidak hanya mampu menyelesaikan semua tahapan secara mandiri, tetapi juga bisa memberikan justifikasi logis dengan lancar dan menjelaskan kepada temannya (misal: *"Lihat, huruf A itu garis miring-miring terus ada garis tidurnya di tengah, kayak apel ini!"*).



Gambar 11. Kelas A TK IT AL-Mawaddah



Gambar 12. Saat lagi belajar sentra seni



Gambar 13 Peserta didik belajar Sentra Balok



Gambar 14. Peserta didik Saat Makan



Gambar 15. Peserta didik mengerjakan Tugas

MIKI AYU PRAMITA TESIS OK

by Cek Turnitin

Submission date: 24-May-2026 08:17PM (UTC+0900)

Submission ID: 2939109398

File name: tesis_OK.docx (1.64M)

Word count: 9688

Character count: 64717

MIKI AYU PRAMITA TESIS OK

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
3	repository.ptiq.ac.id Internet Source	1%
4	adoc.pub Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1%
7	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1%
8	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%
9	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
10	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1%
11	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%

firdaus.sch.id

12	Internet Source	<1 %
13	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
15	docobook.com Internet Source	<1 %
16	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
18	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
20	Submitted to Lincoln High School Student Paper	<1 %
21	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
22	123dok.com Internet Source	<1 %
23	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1 %
25	repository.unissula.ac.id Internet Source	<1 %

26	Submitted to Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
27	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
28	ppg.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
29	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
31	link.springer.com Internet Source	<1 %
32	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
33	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
34	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
35	ahmadrruss12.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	<1 %
38	positori.buddhidharma.ac.id Internet Source	<1 %