



**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX*
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Titin Nialestari
NPM. A1I022003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2026**



**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX*
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelara Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru PAUD**

**Titin Nialestari
NPM. A1I022003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF MYSTERY BOX
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU**
**THE EFFECT OF THE MYSTERY BOX EDUCATIONAL GAME
ON THE COGNITIVE ABILITIES OF GROUP B CHILDREN
AT TKIT AULADUNA 1 BENGKULU CITY**

PERNYATAAN

**"Skripsi ini merupakan karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan
atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.
Atas pernyataan saya ini, saya siap menanggung risiko dan sanksi jika
dikemudian hari ditemukan pelanggaran dalam karya saya"**

Bengkulu, 30 April 2026

Penulis,

Titin Nialestari
NPM. A11022003

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing Utama

Drs. Delrefi D, M.Pd.
NIP. 196205061987101001

Pembimbing Pendamping

Dwi Lyva Sari, M.Pd.
NIP. 199109242022032008

Mengetahui

Koordinator Program Studi PG-PAUD FKIP
UNIVERSITAS BENGKULU

Mella Eka Darwati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199010162019032019

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF MYSTERY BOX TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TKIT 'AULADUNA' KOTA BENGKULU

Titin Nialestari
NPM. A11022003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Guru PAUD

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari/tanggal : Kamis/30 April 2026

Pukul : 14.00-15.30 WIB

Tempat : Ruang Ujian PG PAUD

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Drs. Delrefi D. M.Pd.

Dwi Lyna Sari, M.Pd.

NIP.196205061987101001

NIP.199109242022032008

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh tim penguji:

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	<u>Prof. Dr. Rivanto, M.Pd.</u> NIP.196006221989031002 Ketua Penguji		7-05-2026
II	<u>Wembravarti, M.Sn.</u> NIP.196112051991031008 Anggota Penguji		7-05-2026
III	<u>Drs. Delrefi D. M.Pd.</u> NIP.196205061987101001 Anggota Penguji		7-05-2026
IV	<u>Dwi Lyna Sari, M.Pd.</u> NIP.199109242022032008 Anggota Penguji		7-05-2026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Nialestari
NPM : A11022003
Program Studi : SI Pendidikan Guru PAUD
Jurusan : Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu" yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu merupakan hasil karya saya sendiri dan bebas dari unsur plagiasi atau melanggar etika keilmuan yang berlaku.

Demikianlah jika di kemudian hari pernyataan saya ini tidak benar maka semua akibat yang ditimbulkannya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2026
Yang membuat pernyataan



Titin Nialestari

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Nialestari
NPM : A11022003
Program Studi : S1 Pendidikan Guru PAUD
Jurusan : Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu” yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya skripsi ini bebas dari unsur plagiaris atau penjiplakan serta pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko ataupun sanksi yang akan dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bengkulu, Mei 2026
Yang membuat pernyataan


Titin Nialestari

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX*
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU**

**Titin Nialestari
NPM. A1I022003**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan alat permainan edukatif *mystery box* untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk memerikan pengaruh alat permainan edukatif *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*, menggunakan model *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 36 anak yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Analisis data dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* setelah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal tersebut berarti bahwa alat permainan edukatif *mystery box* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu. Disarankan agar pendidik memanfaatkan alat permainan edukatif *mystery box* sebagai alternatif kegiatan pembelajaran, serta peneliti selanjutnya mengembangkan penggunaannya pada aspek kemampuan anak lainnya.

Kata kunci: kemampuan kognitif, mystery box, anak kelompok B.

**THE EFFECT OF THE MYSTERY BOX EDUCATIONAL GAME
ON THE COGNITIVE ABILITIES OF GROUP B CHILDREN
AT TKIT AULADUNA 1 BENGKULU CITY**

**Titin Nialestari
NPM. A1I022003**

ABSTRACT

This research was motivated by the use mystery box educational game tools to stimulate the cognitive abilities of early childhood. This study aimed to describe the influence of the "mystery box" educational game tool on the cognitive abilities of Group B children at TKIT Auladuna 1, Bengkulu City. The research approach used was a quantitative approach with a quasi-experimental design, using the non-equivalent control group design model. The research sample consisted of 36 children divided into an experimental group and a control group. Data were collected through tests. Data analysis was performed using the independent sample t-test after normality and homogeneity tests. The results showed that the cognitive abilities of children in the experimental group were higher than those in the control group. This indicates that the mystery box educational game tool significantly influences the cognitive abilities of Group B children at TKIT Auladuna 1, Bengkulu City. It is suggested that educators utilize the mystery box educational game tool as an alternative learning activity and that future researchers develop its use for other aspects of children's abilities.

Keywords: cognitive abilities, mystery box, children in group B.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, dengan ini penulis panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S1 Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap saran dan kritik yang bersifat membangun dapat diberikan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Bengkulu, Mei 2026

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya penyusunan skripsi ini berkat doa dan usaha yang maksimal dari penulis serta tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Indra Cahyadinata, S.P., M.Si., selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Abdul Rahman, S.Si., M.Si., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Dr. Osa Juarsa, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Melia Eka Daryati, S.Pd., M.Pd., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam proses akademik.
5. Drs. Delrefi D, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta ilmu yang bermanfaat selama penyelesaian skripsi.
6. Dwi Lyna Sari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta ilmu yang bermanfaat selama penyelesaian skripsi.
7. Prof. Dr. Riyanto, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi.

8. Wembrayarli, M.Sn., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi.
9. Prof. Dr. Riyanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik.
10. Meri Sadiana, S.Pd., selaku operator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu kelancaran administrasi dan proses akademik penulis selama menyusun skripsi.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Program Studi Pendidikan Guru PAUD, atas ilmu, pengalaman, dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
12. Keluarga besar TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama pelaksanaan penelitian.
13. Sahabat terbaik penulis, Nita Ayu Sari. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu ada hingga saat ini. Terima kasih untuk setiap cerita, dukungan, dan perhatian yang selalu hadir di tengah proses perjuangan penulis.
14. Teman-teman grup Anti Bengak-bengak, Rezki Wahyuni, Fitara Jaya, Dessica Careni, dan Jemi Apriani. Terima kasih telah menjadi sahabat seperjuangan sejak awal masa perkuliahan. Kenangan, kebersamaan, dan dukungan kalian adalah bagian tak terlupakan dalam perjalanan ini.
15. Teman-teman grup Horas, Rezki Wahyuni, Annisa Etika Jannah S., dan Aulia Rahma. Terima kasih telah saling mendukung dan menjadi teman yang baik layaknya keluarga selama proses perjuangan ini.

16. Teman-teman DPM FKIP 2024 yang telah menjadi bagian terindah selama perkuliahan. Terima kasih telah memberikan warna, dukungan, dan pengalaman yang tak terlupakan.
17. Teman-teman angkatan 2022. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang saling menguatkan selama masa perkuliahan.
18. Terakhir, apresiasi setinggi-tingginya untuk diri sendiri, Titin Nialestari. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan di saat menyerah terasa lebih mudah, tetap melangkah meski kaki terasa berat, dan tidak membiarkan mimpi ini padam. Terima kasih sudah menjadi sosok yang tangguh hingga skripsi ini selesai pada waktunya.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Jailani dan Ibu Titi Sumarni. Terima kasih telah menjadi pondasi terkuat dan alasan utama penulis untuk terus melangkah. Gelar ini adalah bakti kecil penulis atas setiap tetes keringat, doa-doa tulus di setiap sujud, serta kasih sayang dan kepercayaan tanpa batas yang telah kalian berikan sepanjang hidup penulis.
2. Adik Perempuan, Wina Anggraini. Terima kasih sudah menjadi penyemangat dan selalu membawa kebahagiaan di tengah proses perjuangan penulis. Semoga keberhasilan ini bisa menjadi motivasi bagimu untuk terus berjuang mengejar mimpimu sendiri di masa depan.
3. Keluarga besar penulis. Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu menyertai penulis selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
4. Beasiswa KIP Kuliah yang sudah memberikan dukungan finansial dan kesempatan berharga yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan gelar sarjana.
5. Almater Tercinta, Universitas Bengkulu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xi
PERSEMBAHAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN PUSTAKA	7
A. Landasan Konseptual	7
1. Alat Permainan Edukatif (APE)	7
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)	7
b. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)	8
c. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)	8
d. Prinsip Alat Permainan Edukatif (APE)	10
2. <i>Mystery Box</i>	11
a. Pengertian <i>Mystery Box</i>	11
b. Kelebihan <i>Mystery Box</i>	12
c. Langkah-langkah Penerapan <i>Mystery Box</i>	13
3. Kemampuan Kognitif	14
a. Pengertian Kemampuan Kognitif	14
b. Tahapan Kemampuan Kognitif Menurut Ahli	16
c. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun.....	19
d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis Penelitian.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel Penelitian	31
1. Populasi Penelitian	31
2. Sampel Penelitian	31
3. Teknik Pengambilan Sampel	32
C. Rancangan Penelitian	33
D. Pengembangan Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data.....	34
1. Pengembangan Instrumen Variabel.....	34
2. Prosedur Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data Statistik.....	41
1. Uji Normalitas	41
2. Uji Homogenitas.....	41
3. Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	42
F. Hipotesis Statistika	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i>	45
2. Deskripsi Perlakuan (<i>Treatment</i>) Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	47
3. Deskripsi Data <i>Posttest</i>	51
4. Hasil Analisis Data	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
D. Keterbatasan Penelitian	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penyusunan Skripsi	30
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	31
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	32
Tabel 3.4 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	33
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun.....	36
Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun.....	37
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Aiken's V	39
Tabel 3.8 Hasil Uji <i>Cronbach's Alpha</i>	40
Tabel 4.1 Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	45
Tabel 4.2 Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	46
Tabel 4.3 Nilai Minimum dan Maksimum <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	47
Tabel 4.4 Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	51
Tabel 4.5 Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	52
Tabel 4.6 Nilai Minimum dan Maksimum <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	55
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	71
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	72
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun	73
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	74
Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	75
Lampiran 6 Alat Tes Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun.....	76
Lampiran 7 Alat Permainan Edukatif <i>Mystery Box</i>	81
Lampiran 8 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	84
Lampiran 9 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	86
Lampiran 10 Rencana Pembelajaran Mendalam.....	88
Lampiran 11 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	132
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Penelitian	133
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	141
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian	144
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), anak usia dini adalah anak yang berusia 0--8 tahun yang mendapatkan layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar kelas awal (Anggraini et al., 2025, hlm. 704). Sementara itu, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak. Aspek perkembangan anak usia dini yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025 Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah terdiri dari enam aspek, yaitu mencakup nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Diantara keenam aspek tersebut, kognitif menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini.

Kemampuan kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan dalam berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk

menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau suatu peristiwa. Dengan demikian, kemampuan kognitif menunjukkan perkembangan dari anak berpikir. Kemampuan anak untuk dapat mengkoordinasikan berbagai cara agar dapat menyelesaikan masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Kemampuan kognitif berfokus pada hasil dari serangkaian tahapan perkembangan yang dimulai sejak awal masa pertumbuhan. Meskipun demikian, kemampuan kognitif tetap harus dikembangkan mengingat perubahan yang terjadi berkaitan dengan kognisi ini tidak dapat terjadi secara alami tetapi merupakan akibat dari proses pematangan atau kemunduran neurologis dan fisik individu, lingkungan keluarga, sosial dan pendidikan. Oleh sebab itu, penting untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sejak dini sehingga dapat memproses informasi yang masuk, bernalar dan dapat memecahkan masalah, dapat mengembangkan kemampuan berfikir kompleks, serta dapat menguasai pengetahuan yang lebih luas, sehingga anak dapat bersanding dalam kehidupan bermasyarakat (Khotimah & Agustini, 2023, hlm. 13).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu, terlihat kecenderungan bahwa kemampuan kognitif anak Kelompok B masih belum optimal. Sebagian anak kesulitan saat menyebutkan angka 1--20 serta masih memerlukan bimbingan membedakan huruf kecil dan huruf besar. Selain itu, terlihat beberapa anak tampak bingung dan belum mampu menyelesaikan kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan kriteria tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum

berkembang secara optimal. Pada usia 5--6 tahun, anak seharusnya sudah mampu mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--20, mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar, serta mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir anak secara menyenangkan dan interaktif sesuai tahap perkembangannya.

Salah satu strategi efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE). Ismail (2014) yang dikutip dalam (Agustia, 2023, hlm. 3), menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus yang digunakan untuk membantu anak dalam belajar. Disisi lain, Guslinda dkk (2018) berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan untuk bermain dan belajar yang berupa alat bermain bebas ataupun kegiatan yang diarahkan oleh guru (Agustia, 2023, hlm. 3). Baharun (2016), alat permainan edukatif (APE) adalah semua permainan yang dapat dijadikan media pengetahuan serta mengolah kemampuan anak (Khoerunnisa et al., 2024, hlm. 38).

Salah satu alat permainan edukatif (APE) yang sesuai untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak ialah *mystery box*. *Mystery box* merupakan alat permainan edukatif yang memudahkan guru dalam pembelajaran. *Mystery box* berbentuk seperti tempat kado yang mempunyai ukuran yang cukup besar yang dapat dibuka dan ditutup kembali. Fungsi lain dari *mystery box* adalah membuat anak lebih aktif (Wibowo & Pradana, 2022, hlm. 102). *Mystery box* adalah sebuah kotak persegi empat yang terbuat dari barang bekas, yang diberi

lobang berisi materi ajar yang disampaikan kepada anak usia dini (Dewi et al., 2023, hlm. 118).

Penelitian Lofha et al. (2024) yang berjudul “analisis penggunaan media edukatif *mystery box* dalam mengenalkan konsep wujud benda pada anak tunagrahita kelas VI SLB” mendapatkan hasil bahwa penggunaan alat bantu belajar yang inovatif dan interaktif, seperti *mystery box*, terbukti mampu mempermudah proses pembelajaran bagi anak tunagrahita dan hasilnya lebih baik dibandingkan jika menggunakan metode konvensional. Penelitian (Ni'mah et al., 2022) yang berjudul “media kotak misteri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK” mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh media kotak misteri terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Tengong Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Penelitian Rakasiwi (2025) yang berjudul “pengaruh metode *show and tell* melalui media *mystery box* dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia 5--6 tahun” mendapatkan hasil bahwa penggunaan metode *show and tell* melalui media *mystery box* di TK Pertiwi Puro Pakualaman berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5--6 tahun. Temuan dari berbagai penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan *mystery box* terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan anak usia dini, termasuk kemampuan bahasa dan kognitif. Efektivitas yang telah dibuktikan ini memberikan indikasi kuat bahwa *mystery box* memiliki potensi signifikan untuk diimplementasikan dan diteliti lebih lanjut dalam aspek perkembangan anak

lainnya, khususnya dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perlu dilakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan kognitif anak kurang terstimulasi
2. Penggunaan alat permainan edukatif yang kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

1. Pengaruh alat permainan edukatif *mystery box*
2. Kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu, meliputi pemahaman konsep lambang angka dan huruf, serta klasifikasi gambar benda berdasarkan kriteria tertentu.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh alat permainan edukatif *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh alat permainan edukatif *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.
- b. Menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya yang membahas alat permainan edukatif di PAUD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif alat permainan edukatif berupa *mystery box* untuk membantu menstimulasi kemampuan kognitif anak.

b. Bagi Anak

Membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain edukatif.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi lembaga pendidikan dalam memperkaya sarana pembelajaran dengan APE inovatif yang mendukung perkembangan anak.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman langsung dalam menerapkan penelitian kuantitatif serta memperluas wawasan tentang penggunaan alat permainan edukatif di PAUD.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Landasan Konseptual

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Secara umum, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang sebagai sumber belajar bagi anak usia dini guna memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman ini bermanfaat untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak, mencakup aspek fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan moral. Alat Permainan Edukatif mampu mengoptimalkan perkembangan anak dengan menyesuaikannya pada usia dan tingkat perkembangan (Kusuma & Listiana, 2021, hlm. 9).

Alat permainan edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak dalam mempelajari sesuatu secara tidak sadar, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Alat permainan edukatif merupakan alat bermain untuk membantu meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang digunakan untuk membantu anak dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya (Agustia, 2023, hlm. 3). Depdiknas (2003) sebagaimana dikutip dalam (Fitri, 2024), alat permainan edukatif merupakan suatu yang dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain yang memiliki nilai pendidikan serta dapat mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pengertian alat permainan edukatif di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala bentuk alat

permainan yang sengaja diciptakan serta memiliki unsur pendidikan untuk membantu pengoptimalan aspek perkembangan anak secara menyeluruh atau holistik.

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat bantu yang sangat penting bagi orang tua dan guru dalam mengajar anak usia dini. Tujuan utama dari APE adalah:

- 1) Memberi motivasi dan mendorong anak untuk melakukan berbagai kegiatan, mencoba hal baru dan bereksperimen. Hal ini penting untuk membantu mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional anak.
- 2) Membuat materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak.
- 3) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Kusuma & Listiana, 2021, hlm. 11).

Dengan melihat berbagai tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa APE merupakan strategi pembelajaran efektif yang mampu menggabungkan motivasi, kejelasan materi, dan kesenangan, sehingga anak benar-benar siap menghadapi tantangan perkembangan di masa depan.

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

- 1) Membantu mengembangkan aspek fisik anak melalui kegiatan-kegiatan yang merangsang pertumbuhan dan gerakan tubuh.

- 2) Melatih kemampuan anak untuk berbicara dan menggunakan kalimat yang tersusun dengan baik dan benar.
- 3) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan tekstur.
- 4) Membantu engembangkan kemampuan sosial anak, khususnya dalam beinteraksi dengan ibu, ayah, keluarga, dan lingkungan sekitar (Kusuma & Listiana, 2021, hlm. 12).

Gunawan & Abdulah (2023, hlm. 52) menyatakan bahwa APE memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan serta memberikan materi sebagai sarana pembelajaran. Pendidik membuatuhkan APE karena dapat membantu meningkatkan minat belajar anak serta memudahkan anak memahami apa yang disampaikan pendidik.
- 2) Melatih kreativitas pendidik. Pendidik dapat mengasah kreativitasnya dengan cara membuat atau menciptakan suatu alat permainan edukatif.
- 3) Membantu pendidik mengatasi keterbatasan yang dimiliki (ruang, waktu, ataupun keterbatasan pada bahasa).
- 4) Membantu pendidik meningkatkan motivasi serta minat belajar anak.

Berdasarkan seluruh manfaat yang telah dijelaskan, penulis menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. APE tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu utama yang mempermudah guru menyampaikan materi. Lebih dari itu, APE

dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan minat belajar anak, sekaligus mendukung kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengatasi berbagai keterbatasan di lapangan.

d. Prinsip Alat Permainan Edukatif (APE)

Gunawan & Abdulah (2023, hlm. 53) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

1) Prinsip Pemilihan Bahan

Alat permainan edukatif dibuat dengan menggunakan bahan yang aman, tidak tajam, tidak memiliki bau, tidak terdapat zat-zat kimia yang berbahaya, serta mudah untuk didapatkan.

2) Prinsip Pemilihan Bentuk

Alat permainan edukatif hendaknya memiliki bentuk yang menarik.

3) Prinsip Pemilihan Warna

Alat permainan edukatif hendaknya menggunakan warna yang mencolok serta hindari warna yang bernuansa gelap dan samar. Penggunaan warna yang sesuai akan menarik perhatian dan minat belajar anak.

4) Prinsip kebermanfaatan Kualitas

Alat permainan edukatif harus memiliki kualitas yang baik, didalamnya memiliki banyak manfaat. Dalam hal ini, APE yang dibuat harus memiliki manfaat yang jelas serta dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak.

5) Prinsip Kebutuhan

Prinsip yang paling penting dari alat permainan edukatif adalah sesuai dengan kebutuhan, usia serta minat anak.

Berdasarkan pemaparan prinsip-prinsip alat permainan edukatif di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelayakan suatu alat permainan edukatif (APE) sangat bergantung pada pemenuhan kriteria teknis dan pedagogis yang ketat. Kriteria ini mencakup aspek keamanan bahan, daya tarik visual (bentuk dan warna), serta yang paling substansial, memastikan APE tersebut berkualitas tinggi, memiliki manfaat yang jelas dan relevan secara langsung dengan kebutuhan, minat, dan tingkat usia perkembangan anak.

2. *Mystery Box*

a. *Pengertian Mystery Box*

Kurnia & Muttaqien (2024, hlm. 118) mengemukakan bahwa *mystery box* merupakan suatu alat pembelajaran tradisional yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. *Mystery box* memiliki bentuk seperti kotak hadiah besar yang dapat dibuka dan ditutup kembali. Pembuatan kotak misteri tidak membutuhkan waktu yang lama, bahan yang digunakan terjangkau. *Mystery box* adalah alat pembelajaran yang efektif dan sangat menarik, yang membuat materi pembelajaran menjadi mudah dipahami. Lebih lanjut, Sakerani, dkk. (2023), dikutip dalam Azizah et al., (2024, hlm. 67) mengemukakan bahwa *mystery box* adalah alat pembelajaran yang berbentuk kotak atau kubus berisi pertanyaan misteri yang menciptakan antusiasme anak sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak. Dinamakan *mystery*

box (kotak rahasia) karena alat permainan edukatif ini dibuat dari kardus yang berbentuk kotak. Sedangkan rahasia karena anak tidak dapat melihat atau mengetahui benda yang ada di dalam kotak sebelum tutup kotak tersebut dibuka (Dewi et al., 2023, hlm. 6). *Mystery box* atau kotak misteri yang setiap lembaran kotak terdapat lapisan yang berisi pesan serta gambar yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Matwear et al., 2025, hlm. 213).

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *mystery box* adalah alat permainan edukatif berupa kotak tertutup berisi media pembelajaran yang dirancang untuk memicu rasa ingin tahu anak melalui eksplorasi. Bentuknya yang fleksibel memungkinkan modifikasi sesuai kebutuhan belajar, seperti penambahan lubang tangan atau penutup yang dapat dibuka dan di tutup kembali.

b. Kelebihan *Mystery Box*

Kelebihan *mystery box* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tappareng et al. (2024, hlm. 831), yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan alat permainan edukatif *mystery box* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak.
- 2) Tampilan *mystery box* yang menarik dapat membuat proses pembelajaran lebih inovatif.
- 3) Dapat mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Menumbuhkan imajinasi anak dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nuhaa & Witanto (2024, hlm. 542) menyebutkan bahwa kelebihan *mystery box* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan hasil belajar anak
- 2) Meningkatkan motivasi belajar anak

Berdasarkan kelebihan *mystery box* yang di paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa, *mystery box* menunjukkan keunggulan sebagai alat permainan edukatif (APE) karena memfasilitasi pembelajaran aktif dan pengalaman langsung pada anak. Penggunaan *mystery box* mampu menstimulasi kreativitas dan imajinasi, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam aktivitas akademik. Selain itu, desain yang atraktif dan sifatnya yang fleksibel terhadap berbagai materi menjadikan *mystery box* sarana yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

c. Langkah-langkah Penerapan *Mystery Box*

- 1) Menyiapkan APE *mystery box* beserta benda-benda pendukung lainnya sesuai materi pembelajaran.
- 2) Menjelaskan aturan permainan serta cara penggunaan *mystery box* kepada anak.
- 3) Anak bermain menggunakan *mystery box* 1 dengan cara memasukkan tangan ke dalam kotak melalui lubang yang tersedia untuk meraba dan mengambil benda tanpa melihat langsung isi kotak.

- 4) Anak bermain menggunakan *mystery box 2* dan *mystery box 3* dengan cara membuka penutup kotak, mengamati dan mengambil benda sesuai instruksi kegiatan.
- 5) Anak mengungkapkan hasil temuannya, kemudian menjelaskan apa yang anak temukan sesuai instruksi kegiatan pada hari tersebut.
- 6) Kegiatan dilakukan secara berulang dan bergiliran agar anak mendapatkan kesempatan yang sama selama penelitian berlangsung.
- 7) Kegiatan dilakukan secara bertahap sesuai materi yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun.

3. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Istilah *cognitive (cognition)* berarti mengetahui. Dalam arti luas berarti perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Jadi, kemampuan kognitif adalah kemampuan yang anak miliki untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah (Zega & Suprihati, 2021, hlm. 20). Desmita, 2009 (dalam Zega & Suprihati, 2021, hlm. 20) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta mampu melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan demikian, dapat memudahkan anak mengetahui pengetahuan umum yang lebih luas, serta mampu melanjutkan kehidupannya dan berinteraksi dengan lingkungan.

Kognitif dipahami sebagai kapasitas intelektual yang memungkinkan individu untuk menjalankan proses internal dalam pemrosesan informasi di sistem saraf pusat. Kapasitas ini mencakup kemampuan untuk berpikir secara abstrak,

serta kapabilitas untuk menyesuaikan diri secara adaptif terhadap tuntutan dan perubahan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, kognitif merepresentasikan keseluruhan mekanisme mental yang digunakan individu untuk memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan pengetahuan (Nisrina et al., 2024, hlm. 1509).

Vygotsky (dalam Qiptiyah, 2024, hlm. 205) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak tumbuh bukan sekadar melalui tindakan terhadap objek, melainkan adanya interaksi dengan orang lain. Guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Dengan demikian, anak dapat belajar dan membangun pengetahuannya melalui orang dewasa. Teori Vygotsky menekankan bahwa budaya menentukan perkembangan seseorang. Vygotsky meyakini bahwa manusialah yang dapat menciptakan kebudayaan, dan pada dasarnya anak berkembang sesuai dengan kebudayaannya. Kebudayaan berperan dalam perkembangan intelektual anak baik dalam hal pemahaman ataupun cara berpikirnya.

Lebih lanjut, teori kemampuan kognitif Piaget merujuk tentang bagaimana anak tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosi, perkembangan kognisi (pemikiran) dan perkembangan bahasa (Nuryati & Darsinah, 2021, hlm. 155).

Bruner seorang ahli psikologi dan pemikir mengembangkan sebuah teori belajar yang berlandaskan pandangan konstruktivisme yang erat kaitannya dengan

teori belajar kognitif. Teori konstruktivis Brunner telah dipengaruhi oleh beberapa penelitian tentang teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dan Vigotsky, teori ini mempercayai bahwa anak dapat membangun atau mengkonstruksi konsep-konsep atau ide-ide baru dari pengetahuan yang sudah anak miliki (Hatip & Setiawan, 2021, hlm. 88).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk memperoleh, mengolah dan menggunakan pengetahuan melalui proses berpikir, seperti menalar, memahami hubungan antarobjek, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini berkembang melalui pengalaman dan interaksi anak dengan lingkungan.

b. Tahapan Kemampuan Kognitif Menurut Ahli

Tahapan kemampuan kognitif menurut Vygotsky:

1) Sosiokultural

Peran budaya dan masyarakat memiliki peranan dalam kemampuan kognitif anak berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami dunia luar dan kemampuan memusatkan perhatian.

2) Perkembangan Bahasa

Vygotsky berpendapat bahwa bahasa berperan penting dalam kemampuan kognitif anak. Selain sebagai komunikasi, bahasa juga dapat menjadi alat anak untuk dapat memecahkan masalah.

3) Zone Perkembangan Proksimal

Berkaitan dengan interaksi sosial. ZPD merupakan jarak antara tingkat perkembangan aktual (kemampuan memecahkan masalah

tanpa bantuan orang lain) dengan tingkat perkembangan potensial (kemampuan memecahkan masalah dengan bantuan orang lain).

4) *Scaffolding*

Merupakan tahapan dukungan untuk anak belajar dan pemecahan masalah. *Scaffolding* bertujuan untuk membantu anak mencapai zona perkembangan proksimal tahap atas (Qiptiyah, 2024, hlm. 207).

Selanjutnya, tahap kemampuan kognitif menurut Piaget (Kusuma et al., 2022, hlm. 72):

1) Sensor-motorik (0--2 tahun)

Pada masa ini anak membangun sebuah pemahaman tentang dunia melalui pengorganisasian pengalaman sensor tindak fisik menggunakan panca indra serta keterampilan motorik.

2) Pra operasional (2--7 tahun)

Pada tahap ini anak belajar menggunakan simbol bahasa, tidak dapat menggunakan logika, menggabungkan atau memisahkan gagasan. Perkembangan anak pada tahap ini yaitu membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap konkret (menggunakan pemikiran logis).

3) Operasional konkret (7--11 tahun)

Pada tahap ini seseorang melakukan operasi konkret dan dapat bernalar secara logis dan dapat diterapkan contoh spesifik atau konkret. Pada tahap ini seseorang belajar melalui sesuatu yang

konkret dan akan merasa kesulitan dengan masalah yang bersifat abstrak.

4) Operasional formal (11 tahun--dewasa)

Pada tahap ini seseorang bergerak melampaui pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis. Pada tahap ini juga seseorang mengembangkan gambaran tentang keadaan yang ideal.

Selanjutnya tahapan kemampuan kognitif menurut Bruner (Sundari & Fauziati, 2021):

1) Enaktif

Tahap di mana anak memperoleh pengetahuan berdasarkan pengamatan langsung terhadap fakta atau realita yang terjadi di lingkungan sekitar.

2) Ikonik

Tahap di mana anak memperoleh pengetahuan tidak secara langsung melalui benda konkret atau situasi nyata pada lingkungan sekitar, melainkan melalui visualisasi verbal dan gambar.

3) Simbolik

Tahapan di mana anak memperoleh pengetahuan melalui symbol bahasa, matematika, logika, dan sebagainya. Anak mampu menyampaikan ide gagasan dalam bentuk abstrak yang dipengaruhi tingkat perkembangannya.

Berdasarkan tinjauan beberap teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak merupakan suatu proses bertahap. Proses ini dipengaruhi oleh faktor-faktor krusial seperti interaksi sosial, pengalaman konkret, penguasaan bahasa, dan dan daya imajinasi anak. Teori-teori tersebut, menunjukkan adanya tahapan perkembangan yang khas, sehingga stimulasi dan kegiatan belajar harus benar-benar disesuaikan dengan karakteristik usia anak. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang tahapan-tahapan ini menjadi prinsip dasar bagi pendidik. Tujuannya adalah untuk merancang kegiatan belajar dan memilih alat permainan edukatif yang paling tepat, sehingga kemampuan kognitif anak usia dini dapat berkembang secara optimal.

c. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, lingkup perkembangan kognitif anak usia 5--6 tahun, yaitu sebagai berikut:

1) Belajar dan Pemecahan Masalah

Belajar dan kemampuan memecahkan masalah adalah dua hal penting yang membuat anak dapat menghadapi tantangan sehari-hari. Hal ini mencakup bagaimana anak menggunakan pengetahuan dan keahlian yang sudah dimiliki untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang cerdas dan dapat diterima oleh lingkungan sosial (Syafnita et al., 2023). Berikut indikator belajar dan pemecahan masalah:

- a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social
- c) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- d) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

2) Berpikir Logis

Berpikir logis adalah kemampuan menggunakan proses analisis yang rapi untuk memahami situasi, mencari pola, dan merencanakan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah (Syafnita et al., 2023). Berikut indikator berpikir logis:

- a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"
- b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung")
- c) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- d) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
- e) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)

- f) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
 - g) Mengenal pola ABCD-ABCD
 - h) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- 3) Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik mencakup kapabilitas untuk menginterpretasikan dan memproses simbol-simbol yang berfungsi sebagai representasi konsep-konsep yang bersifat abstrak atau objek-objek yang bersifat konkret (Syafnita et al., 2023). Berikut indikator berpikir simbolik:

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1--10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- e) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Selanjutnya, menurut teori Piaget, kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun berada dalam tahap pra-operasional (2--7 tahun). Tahap ini dibagi menjadi dua sub-tahap, salah satunya adalah sub-tahap pemikiran intuitif, yang dimulai sekitar usia empat hingga tujuh tahun. Pada sub-tahap ini, anak mulai menunjukkan penalaran primitif dan didorong oleh keinginan kuat untuk

mengetahui jawaban atas setiap pertanyaan (*curiosity*). Piaget menyebutnya sebagai intuitif karena anak cenderung memiliki keyakinan mutlak terhadap pengetahuan dan pemikiran yang anak miliki, namun anak tidak menyadari mekanisme rasional di balik pemikiran tersebut. Artinya, anak menyatakan mengetahui sesuatu tanpa didukung oleh proses berpikir yang logis dan terstruktur. Sebagai contoh, anak sering kali mengalami kesulitan dalam menempatkan benda atau konsep ke dalam kategori yang tepat (Mu'min, 2013, hlm. 93).

Penelitian Hulu et al. (2024, hlm. 249) menyatakan bahwa keterampilan dan kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun, meliputi:

- 1) Berpikir simbolik

Anak mulai menguasai kemampuan untuk memahami dan menggunakan simbol sebagai representasi dari objek, konsep, dan ide tertentu. Penguasaan keterampilan ini memungkinkan anak untuk terlibat dalam permainan imajinatif, melakukan ekspresi naratif (bercerita), serta melakukan aktivitas menggambar.

- 2) Berpikir logis

Keterampilan penalaran logis memfasilitasi anak untuk mencari solusi atas masalah-masalah sederhana, memahami hubungan kausalitas (sebab-akibat), dan menarik kesimpulan dasar. Kemampuan ini menjadi fondasi utama bagi anak untuk memecahkan masalah di masa depan.

3) Keterlibatan matematika awal

Anak-anak mulai menguasai keterampilan matematika dasar, seperti berhitung, memahami konsep angka, dan mengerti konsep aritmatika dasar. Penguasaan keterampilan ini sangat dibutuhkan sebagai penentu keberhasilan di masa depan dalam pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan tinjauan atas teori dan regulasi tersebut, penelitian ini berfokus pada indikator yang relevan dengan kemampuan kognitif anak dalam aspek pemahaman konsep lambang angka serta kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan kriteria tertentu.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor hereditas/keturunan

Schopenhauer, seorang ahli filsafat mengemukakan bahwa manusia sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan sejak manusia tersebut dilahirkan. Linzhey dan spuhier berpendapat bahwa 75--80% kecerdasan seseorang berasal dari faktor keturunan.

2) Faktor lingkungan

Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Berdasarkan pendapat locke, kecerdasan ditentukan dari hasil pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.

3) Faktor kematangan

Faktor orgaan (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesiapan dalam menjalankan fungsinya. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan semua keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan kecerdasannya. Pembentukan dibagi menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor minat dan bakat

Minat merupakan suatu dorongan yang mengarahkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan menuju tujuan. Selain itu, minat juga berfungsi untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu dengan baik. Sedangkan bakat berarti kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Dengan demikian, seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya. Minat dan bakat dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan kognitif anak melalui proses belajar dan bermain.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan berarti keleluasaan seseorang untuk berfikir kreatif. Dengan kata lain, seseorang memiliki kebebasan dalam memilih cara

untuk memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhannya (Zega & Suprihati, 2021, hlm. 21).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berpikir (kognitif) anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri anak (internal), seperti keturunan, kematangan, minat, dan bakat maupun dari luar diri anak (eksternal), meliputi lingkungan, proses pembentukan, serta kesempatan untuk mencoba dan bereksplorasi. Faktor-faktor tersebut menentukan bagaimana anak mampu memahami informasi dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik dan maksimal.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Lofha et al. (2024) yang berjudul “analisis penggunaan media edukatif *mystery box* dalam mengenalkan konsep wujud benda pada anak tunagrahita kelas VI SLB”. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan media edukatif *mystery box* dalam mengenalkan konsep wujud benda kepada salah satu anak tunagrahita sedang kelas VI di SLB N Pati. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (*mystery box*) dalam mengajarkan konsep wujud benda kepada anak tunagrahita kelas VI SLB menghasilkan peningkatan pemahaman materi yang cukup signifikan, terbukti dari adanya kenaikan skor peserta didik yang teramati antara hasil *pre-test* dan

post-test. Data ini menegaskan bahwa *mystery box* efektif membantu peserta didik tunagrahita memahami konsep wujud benda secara lebih baik karena alat ini menyediakan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, sehingga memudahkan mereka mencerna konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak. Dengan demikian, kesimpulan dari studi kasus ini adalah bahwa penggunaan media edukatif yang inovatif dan interaktif, seperti *mystery box*, mampu mendukung proses pembelajaran anak tunagrahita secara lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan metode pengajaran konvensional.

Penelitian Ni'mah et al. (2022) yang berjudul “media kotak misteri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK”. Penelitian ini bertujuan utama meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Tengong, Kabupaten Tulungagung, sebelum dan sesudah penerapan media *mystery box*, serta untuk mengetahui pengaruh dari media tersebut. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*, penelitian ini melibatkan 15 anak sebagai subjek. Hasil penerapan media menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan: pada Siklus I, capaiannya sebesar 67%, yang kemudian meningkat tajam menjadi 93% pada Siklus II. Kenaikan substansial ini membuktikan adanya pengaruh positif media *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK tersebut.

Penelitian Rakasiwi (2025) yang berjudul “pengaruh metode *show and tell* melalui media *mystery box* dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia 5--6 tahun”. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *show and tell* melalui media *mystery box* dalam meningkatkan

pengenalan huruf pada anak usia 5--6 tahun di TK Pertiwi Puro Pakualaman dan TK ABA Dukuh 1. Penelitian ini menggunakan jenis *quasi experiment* dengan *the nonequivalent pre-test post-test control group design*. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dengan subjek penelitian berjumlah 16 anak di TK B. Hasil penelitian nilai rata-rata rancangan *pre-test* kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 9,50. Selanjutnya setelah diberi perlakuan rata-rata meningkat menjadi 23,00. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan *metode show and tell* melalui media *mystery box* di TK Pertiwi Puro Pakualaman memiliki pengaruh signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional di TK ABA Dukuh 1 dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia 5--6 tahun.

Temuan dari ketiga penelitian tersebut secara konsisten mengindikasikan bahwa penggunaan *mystery box* telah diterapkan secara efektif dalam beragam konteks pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menstimulasi kemampuan bahasa (pengenalan aksara dan kosakata) serta kemampuan kognitif. Meskipun studi terdahulu cenderung berfokus pada ranah bahasa dan konsep benda, hasil yang diperoleh membuktikan bahwa *mystery box* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak. Hal ini merefleksikan bahwa *mystery box* memiliki potensi yang signifikan untuk diimplementasikan dan dikaji lebih lanjut pada aspek perkembangan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini menjadi esensial untuk memperluas ranah kajian terdahulu dengan memfokuskan pengujian secara spesifik pada pengaruh

penggunaan *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

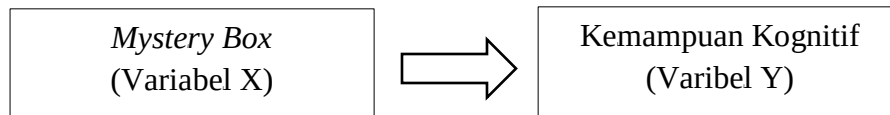
C. Kerangka Berpikir

Kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun idealnya distimulasi melalui aktivitas konkret dan manipulatif, di mana interaksi langsung dengan objek nyata. Dua aspek krusial dari kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan pada fase ini adalah kemampuan pemahaman konsep lambang angka dan huruf serta pengklasifikasian benda berdasarkan kriteria tertentu. Untuk membantu menstimulasi kemampuan kognitif anak, diperlukan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan alat permainan edukatif *mystery box*. Penggunaan alat permainan edukatif *mystery box* dipilih karena kegiatan tersebut melibatkan anak secara langsung dalam aktivitas bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan berbagai benda atau gambar yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Melalui kegiatan menggunakan alat permainan edukatif *mystery box*, anak dapat melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, seperti mengenal dan menyebutkan lambang angka, mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar, serta mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Melalui kegiatan tersebut anak melakukan pengamatan, membedakan, dan mengelompokkan benda sesuai dengan kriteria tertentu sehingga dapat membantu anak memahami konsep yang

dipelajari. Dengan demikian, penggunaan alat permainan edukatif *mystery box* dapat membantu menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B..

Adapun kerangka berpikir untuk menghasilkan hipotesis dari dua variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (atau hipotesa) adalah jawaban sementara yang diberikan oleh peneliti untuk sebuah masalah. Jawaban ini masih bersifat dugaan karena kebenarannya masih harus diuji dan dibuktikan. Dengan kata lain, hipotesis adalah jawaban awal terhadap semua pertanyaan penelitian sebelum riset yang sebenarnya dilaksanakan (Muin, 2023, hlm. 31).

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, hipotesis penelitian eksperimen adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh alat permainan edukatif *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

H_a: Terdapat pengaruh alat permainan edukatif *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 bulan Januari sampai Februari 2026 di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jalan Semeru RT 04 No. 27, Sawah Lebar, Kota Bengkulu. Waktu pengambilan data pada bulan Januari sampai Februari 2026.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu Ke-																			
		November 2025				Desember 2025				Januari 2026				Februari 2026				Maret 2026			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul Proposal	■																			
2.	ACC Judul Proposal	■																			
3.	Penyusunan Proposal		■	■	■	■															
4.	Seminar Proposal					■															
5.	Perbaikan Proposal						■	■	■	■	■										
6.	Pengumpulan Data											■	■	■	■						
7.	Analisis Data													■	■	■	■				
8.	Penyusunan Bab IV dan Bab V													■	■	■	■				
9.	Seminar Hasil															■					
10.	Perbaikan Seminar Hasil																■	■	■	■	
11.	Sidang Skripsi																			■	
12.	Perbaikan Skripsi																				■
13.	ACC Cetak																				■

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang mengandung obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang kemudian dipilih dan dipelajari oleh peneliti untuk selanjutnya diambil kesimpulan (Sugiyono, 2020, hlm. 126). Populasi adalah keseluruhan atribut, dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian (Mushofa et al., 2024, hlm. 5940). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No.	Kelompok	Jumlah Anak
1.	B1	15
2.	B2	14
3.	B3	18
4.	B4	21
5.	B5	18
6.	B6	21
7.	B7	20
Total Populasi		127

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2020, hlm. 127). Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih oleh peneliti untuk diamati, sehingga sampel ukurannya lebih kecil dibandingkan populasi dan berfungsi sebagai wakil dari populasi (Mushofa et al., 2024, hlm. 5941). Sampel dalam penelitian ini anak

kelompok B berjumlah 36 anak yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelompok B3 sebanyak 18 anak sebagai kelas kontrol dan kelompok B5 sebanyak 18 anak sebagai kelas eksperimen. Alasan memilih kelompok B3 dan B5 sebagai sampel dikarenakan memenuhi persyaratan yang sudah ditetapkan, yakni berusia 5--6 tahun.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No.	Kelompok	Jumlah Anak
1.	B3	18
2.	B5	18
Total Sampel		36

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *Nonprobability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel di mana anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2020, hlm. 131). Jenis teknik yang dipakai dalam penelitian ini ialah *purposive sampling* disebut juga *judgement sampling*, yaitu suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Mushofa et al., 2024, hlm. 5945). Ketentuan dalam pengambilan sampel ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemilihan sampel harus didasarkan dengan umur anak kelompok B yakni 5--6 tahun.

Penentuan kelas yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan menggunakan teknik dikel. Dikel adalah teknik dalam memilih subjek penelitian dengan cara mengundi kelompok. Teknik ini dilakukan karena peneliti tidak dapat melakukan pemilihan subjek penelitian secara acak (Riyanto, 2025).

C. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*, menggunakan model *Non-Equivalent Control Group Design*. Dalam rancangan ini, subjek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini, ada dua kelompok subjek di mana satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Keduanya memperoleh *pretest* dan *posttest* (Abraham & Supriyati, 2022, hlm. 2480).

Tabel 3.4

Desain Penelitian Non-Equivalent Control Group Design

Kelompok	Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
B5	Eksperimen	O ₁	<i>Mystery Box (X)</i>	O ₂
B3	Kontrol	O ₃	Lembar Kerja	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* kelas kontrol

O₄ = *Posttest* kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan alat permainan edukatif *mystery box*

D. Pengembangan Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen Variabel

a. Definisi Konseptual

1) Variabel Independen (X): *Mystery Box*

Mystery box didefinisikan sebagai alat permainan edukatif (APE) berupa 3 kotak pembelajaran yang digunakan sebagai alat eksplorasi anak. *Mystery box* dirancang dalam bentuk kotak tertutup yang berisi berbagai benda atau media belajar, sehingga anak tidak dapat melihat langsung isi kotak sebelum melakukan aktivitas sesuai petunjuk peneliti. Dalam penelitian ini, *mystery box* yang digunakan terdiri atas 3 box, *mystery box* 1 memiliki lubang dibagian atas untuk memasukkan tangan, *mystery box* 2 dan 3 memiliki penutup yang dapat dibuka dan ditutup kembali. *Mystery box* bertujuan untuk mendorong aktivitas eksplorasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dan mengikutsertakan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

2) Variabel Dependen (Y)): Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6

Tahun

Kemampuan kognitif anak adalah kemampuan anak dalam memperoleh, mengolah, memahami, dan memanfaatkan informasi. Proses ini melibatkan serangkaian kegiatan seperti pemahaman konsep lambang angka dan huruf serta mengklasifikasikan benda berdasarkan kriteria tertentu. Pada rentang usia 5--6 tahun, kemampuan ini mengalami perkembangan pesat melalui pengalaman langsung dan interaksi intensif

dengan lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif menjadi landasan fundamental bagi anak untuk menguasai konsep, membangun hubungan logis, serta mengekspresikan pengetahuan dalam format yang dapat dipahami.

b. Definisi Operasional

1) Variabel Independen (X): *Mystery Box*

Penggunaan *mystery box* dioperasionalkan sebagai perlakuan (*treatment*) yang diterapkan pada kelompok eksperimen. Perlakuan ini berupa serangkaian kegiatan pembelajaran yang terstruktur menggunakan 3 *mystery box* yang berisi berbagai benda. Anak diinstruksikan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan.

2) Variabel Dependen (Y): Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun

Kemampuan kognitif dioperasionalkan sebagai skor yang diperoleh anak dalam menunjukkan perilaku pemahaman konsep lambang angka dan huruf serta mengklasifikasikan benda berdasarkan kriteria tertentu. Kemampuan ini diukur menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif anak usia dini.

Setiap aspek dinilai menggunakan skala perkembangan 1-4, yaitu:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dengan demikian, definisi operasional variabel Y menggambarkan kemampuan kognitif anak secara menyeluruh sesuai indikator yang relevan dengan usia 5--6 tahun dan memungkinkan pengukuran yang objektif melalui lembar observasi yang telah disusun.

c. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur variabel-variabel penelitian secara sistematis dan objektif, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang akurat, konsisten dan dapat diandalkan dalam menganalisis fenomena penelitian (Subhaktiyasa, 2024, hlm. 5602).

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan kognitif Anak Usia 5--6 Tahun

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator
Kemampuan Kognitif (Variabel Y)	Konsep lambang angka dan huruf	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka 1 sampai 20
		Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar
	Konsep klasifikasi	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran

Kriteria dalam penelitian ini menggunakan skala rating dalam bentuk checklist. Adapun kriteria penilaian yang digunakan yaitu:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 3.6*Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun*

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-5 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 6-10 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 11-15 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 16-20 lambang angka dengan benar
2.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-6 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 7-12 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 13-19 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat menyebutkan 20-26 huruf kecil dan besar dengan benar
3.	Anak dapat mengklasifikasi gambar benda berdasarkan warna	Anak belum dapat mengklasifikasi gambar benda berdasarkan warna	Anak dapat mengklasifikasi 3 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi 4 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi 5 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar
4.	Anak dapat mengklasifikasi gambar berdasarkan bentuk	Anak belum dapat mengklasifikasi gambar berdasarkan bentuk	Anak dapat mengklasifikasi 3 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi 4 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi 5 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar
5.	Anak dapat mengklasifikasi gambar benda berdasarkan ukuran	Anak belum dapat mengklasifikasi gambar benda berdasarkan ukuran	Anak dapat mengklasifikasi 3 gambar benda berdasarkan ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi 4 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi 5 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar

d. Pengujian Validitas

Validitas dalam penelitian kuantitatif merujuk pada tingkat keakuratan dan ketepatan sebuah instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid jika data yang dihasilkannya mencerminkan konsep atau fenomena yang diukur secara tepat. Salah satu jenis uji validitas ialah

validitas konstruk. Uji ini mengacu pada sejauh mana instrumen dapat mengukur konsep teoretis yang mendasarinya, memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar menangkap esensi dari variabel abstrak yang diukur (Subhaktiyasa, 2024, hlm. 5603). Menurut Sugiyono (dalam Zakiyah & Kartika, 2024, hlm. 253) uji validitas merupakan tahapan penting untuk mengukur kualitas isi (content) suatu instrumen penelitian. Tujuannya adalah memastikan ketepatan instrumen tersebut sebelum digunakan dalam penelitian.

Pengecekan validitas akan dilakukan oleh orang yang ahli dibidangnya (*judgment expert*) yaitu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Bengkulu sehingga validasi data dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Selanjutnya, hasil validitas instrument dari ahli akan diuji tingkat kevalidannya dengan menggunakan formula Aiken's V. Aiken (1985) merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung content-validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur.

$$V = \sum S / [n(C-1)]$$

Keterangan:

V = Indeks Aiken

S = r-lo

lo = Angka penilaian terendah (1)

n = jumlah rater/validator

C = Angka penilaian tertinggi (4)

r = Angka yang diberikan oleh penilai

Kategori untuk menentukan kevalidan butir berdasarkan nilai validitas isi Aiken's V yaitu, 0,8-1 Sangat Tinggi, 0,6-0,799 Tinggi 0,4-0,599 Cukup 0,2-0,399 Rendah < 0,2 Sangat Rendah (Suhardi, 2022).

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Aiken's V

Indikator	Rater 1	Rater 2	s1	s2	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
2	4	3	3	2	5	6	0,833333	Sangat tinggi
3	4	3	3	2	5	6	0,833333	Sangat tinggi
4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat tinggi
5	4	3	3	2	5	6	0,833333	Sangat tinggi

Berlandaskan tabel di atas menunjukkan bahwa temuan hitung uji validitas terhadap setiap butir indikator instrument penelitian dinyatakan valid dengan tingkat kevalidan dalam kategori tinggi.

e. Penghitungan Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui sebuah konsistensi dari alat ukur, apakah alat yang digunakan dapat dengan konsisten saat diuji berulang. Alat ukur yang dapat dikatakan reliabel apabila ketika dilakukan uji berulang akan mendapat hasil yang konsisten dan sama. Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2003, hlm. 1814).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sum Si}{St} \right)$$

(Maulana, 2022)

Keterangan:

r_{11} = nilai reliabilitas

k = banyak butir pernyataan

$\sum S_i$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

S_t = varian total

Rentang nilai dari Alpha cronbach's adalah $\alpha < 0.70$ maka reliabilitas mencukupi (sufficient reliability), $\alpha > 0.80$ maka reliabilitas kuat, $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna. Semakin kecil nilai alpha menunjukkan semakin banyak item yang tidak reliabel. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila nilai dari pada alpha cronbach > 0.60 .

Tabel 3.8

Hasil Uji Cronbach's Alpha

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.833	5

Berlandaskan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai alpha sebesar 0,833. Nilai tersebut $> 0,60$ maka data tersebut dapat dikatakan reliabel.

2. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif anak usia 5--6 tahun.

E. Teknik Analisis Data Statistik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji *Shapiro-Wilk* adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data. Uji ini sangat efektif pada sampel kecil (biasanya kurang dari 2000 observasi) dan mengukur kesesuaian data dengan distribusi normal. Hasil dari uji ini memberikan nilai p ; jika p -value lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditentukan (0,05), hipotesis nol (bahwa data berdistribusi normal) ditolak (Nurhaswinda et al., 2025, hlm. 56).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene. Uji ini digunakan untuk menguji homogenitas variansi di antara dua atau lebih kelompok. Uji Levene menghitung deviasi rata-rata dari median (atau rata-rata) untuk setiap kelompok dan kemudian menganalisis variansi dari deviasi tersebut. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi $> 0,05$ maka dapat dinyatakan variansi sampel tersebut dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan variansi sampel tersebut dinyatakan tidak homogen (Nurhaswinda et al., 2025, hlm. 61).

3. Uji *Independent Sample T-Test*

Independent sample t-test digunakan untuk menentukan apakah terkandung perbedaan rata-rata antar dua sampel tidak berpasangan. Persyaratan utama untuk *independent sample t-test* yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen. Kriteria pengujian yang digunakan dalam uji *independent sample t-test* ini ialah jika nilai signifikansi hitung $< 0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif anak kelompok B yang diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* dengan anak yang tidak diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu (H_0 ditolak). Sebaliknya apabila nilai signifikansi hitung $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif anak yang diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* dengan anak yang tidak diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu (H_0 diterima).

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Balkis et al., 2025, hlm. 124)

Keterangan:

t = nilai statistik uji

$\bar{x}_1$ = rata-rata nilai post kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$ = rata-rata nilai post kelompok kontrol

s_1^2, s_2^2 = varian masing-masing kelompok

n_1, n_2 = jumlah masing-masing kelompok

F. Hipotesis Statistika

$H_0: \mu_1 = \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan kognitif anak kelompok B yang menggunakan alat permainan edukatif *mystery box* dan tidak menggunakan alat permainan edukatif *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan kognitif anak kelompok B yang menggunakan alat permainan edukatif *mystery box* dan tidak menggunakan alat permainan edukatif *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Semeru No.27, RT 04, Kelurahan Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 127 anak. Adapun sampel dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas, yakni kelompok B5 sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 18 anak dan kelompok B3 sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 18 anak.

TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu berdiri pada tanggal 9 September 2013 di bawah naungan Yayasan Al Fida. Lembaga ini telah mengantongi izin operasional resmi dan memiliki akreditasi A. TKIT Auladuna 1 dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Misni Akzaiti, S.Pd.AUD., M.Pd. dan di dukung oleh staff administrasi serta jajaran guru kelas professional yang memiliki kualifikasi di bidang PAUD.

Secara fisik, sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Ketersediaan ruang belajar yang nyaman serta fasilitas penunjang lainnya mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif bagi anak. Proses belajar di TKIT Auladuna 1 menggunakan pendekatan berbasis sentra, di mana anak-anak dibimbing melalui kegiatan yang terstruktur dan variatif. Program akademik dipersiapkan untuk menunjang kesiapan anak memasuki jenjang Sekolah Dasar, meliputi membaca, menulis, berhitung, mengaji, serta menghafal surat-surat pendek. Selain itu, anak

juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, motorik halus dan kasar, kognitif, serta sosial emosional. Secara umum, TKIT Auladuna 1 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berkomitmen untuk mencetak generasi sholeh, mandiri, dan cerdas melalui pembelajaran yang Islami, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data *Pretest*

Pretest merupakan tes awal yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment*. Peneliti melaksanakan *pretest* terhadap dua kelompok, yakni kelompok B5 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B3 sebagai kelompok kontrol. Adapun data hasil *pretest* yang didapatkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Pretest Kelompok Eksperimen

No.	Nama Anak	Total Nilai
1.	ASA	10
2.	AHS	11
3.	AAF	10
4.	ADAR	7
5.	AHS	11
6.	AAS	10
7.	AMA	10
8.	EG	7
9.	GAA	10
10.	HNH	9
11.	HDZ	12
12.	HRE	9
13.	KAH	9
14.	KAW	9
15.	MS	8
16.	QFP	10
17.	RFA	10
18.	RAA	9
Jumlah		171
Rata-rata		9,50

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa hasil *pretest* kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen memiliki nilai minimum sebesar 7 dan nilai maksimum sebesar 12, dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 171 serta nilai rata-rata sebesar 9,50. Data tersebut menggambarkan kemampuan awal kognitif anak pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.2

Data Pretest Kelompok Kontrol

No.	Nama Anak	Total Nilai
1.	APA	9
2.	AHA	10
3.	ARK	8
4.	AFR	11
5.	ANS	10
6.	AMAF	9
7.	ANP	10
8.	GSG	12
9.	HK	9
10.	KAZ	10
11.	KR	10
12.	MAA	8
13.	MAKR	10
14.	MGAG	9
15.	MZAQ	11
16.	NSAM	10
17.	NELA	12
18.	SVA	9
Jumlah		177
Rata-rata		9,83

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa hasil *pretest* kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol memiliki nilai minimum sebesar 8 dan nilai maksimum sebesar 12, dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 177 serta nilai rata-rata sebesar 9,83. Data tersebut menggambarkan kemampuan awal kognitif anak pada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.3

Nilai Minimum dan Maksimum Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Rangel	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest K. Eksperimen	18	5	7	12	9.50	1.295
Posttest K. Eksperimen	18	4	15	19	16.67	1.188
Pretest K. Kontrol	18	4	8	12	9.83	1.150
Posttest K. Kontrol	18	4	9	13	11.06	.938
Valid N (listwise)	18					

Berdasarkan Tabel 4.3, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 9,50 dengan nilai minimum 7 dan nilai maksimum 12, sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 9,83 dengan nilai minimum 8 dan nilai maksimum 12. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kognitif anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sebanding sebelum diberikan perlakuan.

2. Deskripsi Perlakuan (*Treatment*) Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Setelah memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan (*treatment*). Pada kelompok eksperimen dengan menggunakan APE *mystery box* dan kelompok kontrol bukan menggunakan APE *mystery box*, yakni dengan menggunakan lembar kerja. Adapun beberapa hal yang harus disiapkan sebelum memulai proses pembelajaran di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan alat dan bahan untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran

- b. Membuat dan merancang Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM)
- c. Berkoordinasi dengan guru terhadap kesesuaian materi pembelajaran dengan RPM.

Adapun deskripsi perlakuan yang dilakukan pada proses pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

a. Kelompok Eksperimen

- 1) Menyiapkan dan menata alat dan bahan yang akan digunakan.
- 2) Salam.
- 3) Doa belajar.
- 4) Pendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Perlakuan (*Treatment*)
 - a) Perlakuan 1: Anak meraba dan mencari angka 1-10 di dalam *mystery box* 1, kemudian anak menunjukkan dan menyebutkan angka yang diperolehnya.
 - b) Perlakuan 2: Anak meraba dan mencari angka 11-20 di dalam *mystery box* 1, kemudian anak menunjukkan dan menyebutkan angka yang diperolehnya.
 - c) Perlakuan 3: Anak meraba dan mencari huruf besar dan huruf kecil (A-M) di dalam *mystery box* 1, kemudian anak menunjukkan dan menyebutkan huruf yang diperolehnya.
 - d) Perlakuan 4: Anak meraba dan mencari huruf besar dan huruf kecil (N-Z) di dalam *mystery box* 1, kemudian anak menunjukkan dan menyebutkan huruf yang diperolehnya.

- e) Perlakuan 5: Anak mengklasifikasikan gambar sesuai warna pada *mystery box 2*
- f) Perlakuan 6: Anak mengklasifikasikan gambar sesuai bentuk pada *mystery box 2*
- g) Perlakuan 7: Anak mengklasifikasikan gambar sesuai ukuran pada *mystery box 2*
- h) Perlakuan 8: Anak mencari angka di dalam *mystery box 2* sesuai kartu angka yang anak peroleh.
- i) Perlakuan 9: Anak mengambil potongan kertas berisi huruf, kemudian anak mencari huruf yang sama pada *mystery box 3*.
- j) Perlakuan 10: Anak mengklasifikasikan gambar sesuai warna pada *mystery box 3* berdasarkan hasil undian yang diperoleh anak.
- k) Perlakuan 11: Anak mengklasifikasikan gambar sesuai bentuk pada *mystery box 3* berdasarkan hasil undian yang diperoleh anak.
- l) Perlakuan 12: Anak mengklasifikasikan gambar sesuai ukuran pada *mystery box 3* berdasarkan hasil undian yang diperoleh anak.
- 6) Recalling kegiatan anak.
- 7) Refleksi perasaan anak setelah bermain.
- 8) Memberikan apresiasi kepada anak.
- 9) Doa penutup.

b. Kelompok Kontrol

- 1) menyiapkan dan menata alat dan bahan yang akan digunakan.
- 2) Salam.

- 3) Doa belajar.
- 4) Mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Perlakuan (*Treatment*)
 - a) Perlakuan 1: Anak mengerjakan lembar kerja menebalkan angka 1-10.
 - b) Perlakuan 2: Anak mengerjakan lembar kerja menulis dan melengkapi angka 11--20 yang hilang.
 - c) Perlakuan 3: Anak mengerjakan lembar kerja menghubungkan garis dari huruf besar ke huruf kecil (huruf A--M).
 - d) Perlakuan 4: Anak mengerjakan lembar kerja melingkari huruf kecil (n--z) sesuai dengan huruf besar yang ada di dalam tabel.
 - e) Perlakuan 5: Anak mengerjakan lembar kerja menarik garis setiap gambar ke dalam kotak warna yang sesuai.
 - f) Perlakuan 6: Anak mengerjakan lembar kerja menarik garis setiap gambar yang berbingkai bentuk geometri ke bentuk yang sesuai.
 - g) Perlakuan 7: Anak mengerjakan lembar kerja anak menuliskan kode angka (1,2,3) pada kotak setiap gambar sesuai ukuran.
 - h) Perlakuan 8: Anak mengerjakan lembar kerja mewarnai bulatan angka 1--20 sesuai kode warna.
 - i) Perlakuan 9: Anak mengerjakan lembar kerja melengkapi huruf besar dan huruf kecil yang hilang.
 - j) Perlakuan 10: Anak mengerjakan lembar kerja melingkari setiap gambar sesuai warna gambar.

k) Perlakuan 11: Anak mengerjakan lembar kerja mewarnai bentuk geometri sesuai bingkai pada setiap gambar.

l) Perlakuan 12: Anak mengerjakan lembar kerja menarik garis setiap gambar ke dalam keranjang ukuran yang sesuai.

- 6) Recalling kegiatan anak.
- 7) Refleksi perasaan anak setelah bermain.
- 8) Memberikan apresiasi kepada anak.
- 9) Doa penutup.

3. Deskripsi Data *Posttest*

Posttest merupakan tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sesudah diberikannya perlakuan atau *treatment* pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Adapun data hasil *posttest* yang didapatkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Posttest Kelompok Eksperimen

No.	Nama Anak	Total Nilai
1.	ASA	16
2.	AHS	15
3.	AAF	15
4.	ADAR	15
5.	AHS	17
6.	AAS	17
7.	AMA	16
8.	EG	16
9.	GAA	15
10.	HNH	17
11.	HDZ	18
12.	HRE	17
13.	KAH	17
14.	KAW	18
15.	MS	17
16.	QFP	18
17.	RFA	19
18.	RAA	17
Jumlah		300
Rata-rata		16,67

Berdasarkan Tabel 4.4, diketahui bahwa hasil *posttest* kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen memiliki nilai minimum sebesar 15 dan nilai maksimum sebesar 19, dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 300 serta nilai rata-rata sebesar 16,67.

Tabel 4.5

Data Posttest Kelompok Kontrol

No.	Nama Anak	Total Nilai
1.	APA	9
2.	AHA	11
3.	ARK	10
4.	AFR	13
5.	ANS	11
6.	AMAF	10
7.	ANP	11
8.	GSG	12
9.	HK	11
10.	KAZ	11
11.	KR	10
12.	MAA	11
13.	MAKR	11
14.	MGAG	12
15.	MZAQ	11
16.	NSAM	12
17.	NEA	12
18.	SVA	11
Jumlah		199
Rata-rata		11,06

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa hasil *posttest* kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol memiliki nilai minimum sebesar 9 dan nilai maksimum sebesar 13, dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 199 serta nilai rata-rata sebesar 11,06.

Tabel 4.6

Nilai Minimum dan Maksimum Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest K. Eksperimen	18	5	7	12	9.50	1.295
Posttest K. Eksperimen	18	4	15	19	16.67	1.188
Pretest K. Kontrol	18	4	8	12	9.83	1.150
Posttest K. Kontrol	18	4	9	13	11.06	.938
Valid N (listwise)	18					

Berdasarkan Tabel 4.6, diketahui bahwa setelah dilaksanakannya *posttest* pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan yang cukup tinggi. Nilai minimum pada *pretest* 7 dan nilai maksimum 12 dengan rata-rata 9,50, setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dan dilakukan *posttest* mengalami peningkatan yaitu nilai minimum menjadi 15 dan nilai maksimum menjadi 19 dengan rata-rata 16,67. Sedangkan pada kelompok kontrol mengalami sedikit peningkatan hal ini dapat dilihat melalui nilai minimum *pretest* 8 dan nilai maksimum 12 dengan rata-rata 9,83 setelah diberikan perlakuan dan diuji *posttest* mengalami peningkatan nilai minimum menjadi 9 dan nilai maksimum menjadi 13 dengan rata-rata 11,06. Dari hasil nilai *posttest* kedua kelompok tersebut, terbukti bahwa pada kelompok B5 sebagai kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pada kelompok B3 sebagai kelompok kontrol.

4. Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji *Shapiro-Wilk* adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data. Hasil dari uji ini memberikan nilai p ; jika p -value lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditentukan (0,05), hipotesis nol (bahwa data berdistribusi normal) ditolak (Nurhaswinda et al., 2025).

Tabel 4.7*Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest K. Eksperimen	.206	18	.042	.921	18	.136
	Posttest K. Eksperimen	.222	18	.020	.907	18	.076
	Pretest K. Kontrol	.220	18	.021	.914	18	.100
	Posttest K. Kontrol	.254	18	.003	.906	18	.072
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig) dari data *pretest* dan *posttest* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi $> 0,05$ maka dapat dinyatakan variansi sampel tersebut dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan variansi sampel tersebut dinyatakan tidak homogen (Nurhaswinda et al., 2025, hlm. 61).

Tabel 4.8*Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.187	1	34	.148
	Based on Median	1.177	1	34	.286
	Based on Median and with adjusted df	1.177	1	32.995	.286
	Based on trimmed mean	2.311	1	34	.138

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berasal dari kelompok yang homogen atau memiliki karakteristik yang sama.

c. Uji *Independent Sample T-Test*

Independent sample t-test digunakan untuk menentukan apakah terkandung perbedaan rata-rata antar dua sampel tidak berpasangan. Kriteria pengujian yang digunakan dalam uji *independent sample t-test* ini ialah jika nilai signifikansi hitung < 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif anak kelompok B yang diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* dengan anak yang tidak diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu (H_0 ditolak). Sebaliknya apabila nilai signifikansi hitung > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif anak yang diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* dengan anak yang tidak diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu (H_0 diterima).

Tabel 4.9

Hasil Uji Independent Sample T-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2.187	.148	15.728	34	.000	5.611	.357	4.886	6.336
	Equal variances not assumed			15.728	32.256	.000	5.611	.357	4.885	6.338

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif anak kelompok B yang diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* dengan anak yang tidak diberikan perlakuan menggunakan *mystery box* di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

Pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari peningkatan kemampuan anak berdasarkan indikator yang diamati dalam penelitian ini. Indikator pertama yaitu kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--20. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box*, anak diminta mengambil angka dari dalam kotak, kemudian menunjukkan serta menyebutkan angka yang diperoleh. Melalui kegiatan tersebut anak memperoleh kesempatan untuk mengenali lambang angka secara langsung dan menyebutkannya dengan benar.

Indikator kedua yaitu kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar. Pada kegiatan ini anak mengambil huruf yang terdapat di dalam

mystery box, kemudian menunjukkan serta menyebutkan huruf kecil maupun huruf besar yang diperoleh. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali bentuk huruf serta membedakan huruf kecil dan huruf besar.

Indikator ketiga yaitu kemampuan mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna. Dalam kegiatan ini anak diminta mengelompokkan gambar benda sesuai dengan warna yang sama. Melalui kegiatan pengelompokan tersebut anak dapat memahami konsep persamaan warna pada berbagai gambar benda yang tersedia.

Indikator keempat yaitu kemampuan mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan bentuk. Anak diminta mengelompokkan gambar benda yang memiliki bentuk yang sama ke dalam kelompok yang sesuai. Kegiatan ini membantu anak memahami perbedaan dan persamaan bentuk pada berbagai gambar benda.

Indikator kelima yaitu kemampuan mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran. Pada kegiatan ini anak mengelompokkan gambar benda berdasarkan ukuran besar, sedang, dan kecil. Melalui kegiatan tersebut anak dapat memahami perbedaan ukuran pada setiap gambar benda yang disediakan.

Berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh, kemampuan anak pada kelima indikator tersebut menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *mystery box* memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B yang mengikuti pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif (APE) *mystery box* menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan *mystery box*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan APE *mystery box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak.

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--20 pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box*, anak diminta untuk mengambil angka dari dalam *mystery box* kemudian menunjukkan serta menyebutkan angka yang diperoleh. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menarik karena anak terlibat secara langsung dalam aktivitas bermain sambil belajar (*lihat lampiran 11 gambar 11.2*). Hal ini selaras dengan teori belajar Bruner (Sundari & Fauziati, 2021) yang membagi proses kognitif anak ke dalam fase enaktif, ikonik, dan simbolik dengan melibatkan indra peraba serta tindakan fisik saat berinteraksi dengan angka. Dalam hal ini anak tidak hanya menghafal bentuk visual, melainkan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep lambang angka tersebut. Kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box* membantu anak mengenal lambang angka dengan lebih mudah karena anak tidak hanya melihat angka secara visual tetapi juga mencari, menunjukkan, dan

menyebutkan angka tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna bagi anak.

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar pada kelompok eksperimen juga menunjukkan peningkatan. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box*, anak diminta untuk mengambil huruf dari dalam *mystery box* kemudian menunjukkan serta menyebutkan huruf yang diperoleh. Melalui kegiatan ini anak dapat mengenali bentuk huruf sekaligus membedakan antara huruf kecil dan huruf besar (*lihat lampiran 11 gambar 11.3*). Hal ini sesuai dengan teori kemampuan kognitif Vygotsky yang menyatakan bahwa bahasa memiliki peran penting dalam kemampuan kognitif anak (Qiptiyah, 2024, hlm. 207). Dalam kegiatan ini, anak tidak hanya melihat bentuk huruf secara visual, tetapi juga menyebutkan huruf yang diperoleh, sehingga bahasa berfungsi sebagai alat berpikir yang membantu anak memahami simbol huruf. Dengan demikian, penggunaan *mystery box* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga anak lebih mudah mengenali dan mengingat bentuk huruf yang dipelajari.

Kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan gambar berdasarkan warna pada kelompok eksperimen juga menunjukkan peningkatan. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box*, anak diminta untuk mengambil gambar kemudian mengklasifikasikannya sesuai dengan warna yang sama. Melalui kegiatan ini anak dapat mengenali berbagai warna yang terdapat pada gambar serta membedakan warna satu dengan yang lainnya (*lihat lampiran 11 gambar 11.4*). Hal ini dapat dijelaskan melalui teori kognitif menurut Piaget

yang menyatakan bahwa anak usia 5--6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu anak belajar menggunakan simbol dan membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap konkret (Kusuma et al., 2022, hlm. 72). Dalam tahap ini, anak belajar mengenali objek berdasarkan apa yang dilihat secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan *mystery box* melibatkan anak dalam proses mengamati dan mengelompokkan objek berdasarkan warna, sehingga anak tidak hanya mengenal warna, tetapi juga mampu membedakan serta menentukan kesamaan warna pada setiap gambar.

Kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk pada kelompok eksperimen juga menunjukkan peningkatan. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box*, anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar sesuai dengan bentuk yang sama. Melalui kegiatan ini anak dapat mengenali berbagai bentuk yang terdapat pada gambar serta membedakan bentuk satu dengan bentuk lainnya (*lihat lampiran 11 gambar 11.5*). Hal ini sesuai dengan teori kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5--6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu anak belajar menggunakan simbol, membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap konkret (Kusuma et al., 2022, hlm. 72). Dalam tahap ini, anak belajar mengenali objek berdasarkan apa yang anak lihat. Dengan demikian, kegiatan mengklasifikasikan bentuk melalui *mystery box* mendorong anak untuk membandingkan ciri-ciri bentuk dari setiap gambar, sehingga kemampuan anak dalam mengenali persamaan dan perbedaan bentuk berkembang melalui proses pengamatan.

Kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan gambar berdasarkan ukuran juga mengalami peningkatan. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box*, anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar berdasarkan ukuran yang sama, seperti besar, sedang, dan kecil. Kegiatan ini membantu anak memahami perbedaan ukuran yang terdapat pada setiap gambar (*lihat lampiran 11 gambar 11.6*). Hal ini juga selaras dengan teori kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5--6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu anak belajar menggunakan simbol, membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap konkret (Kusuma et al., 2022, hlm. 72). Dalam tahap ini, anak belajar mengenali objek berdasarkan apa yang dilihat secara langsung. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran menggunakan *mystery box* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati serta membandingkan ukuran gambar sehingga anak dapat memahami perbedaan ukuran dengan lebih jelas.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh pendapat Baharun, 2016 (dalam Khoerunnisa et al., 2024, hlm. 38) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah semua permainan yang dapat dijadikan sarana pengetahuan serta mengolah kemampuan anak. Selanjutnya, Kurnia & Muttaqien (2024, hlm. 118) mengemukakan bahwa *mystery box* merupakan suatu alat pembelajaran tradisional yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, *mystery box* berperan sebagai alat permainan edukatif yang membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal dan menyebutkan lambang angka, mengenal huruf

kecil dan huruf besar, serta mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, melalui kegiatan yang bermakna dan menyenangkan. Temuan tersebut juga menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian Nuhaa & Witanto (2024, hlm. 542) yang menunjukkan bahwa penggunaan *mystery box* dalam kegiatan pembelajaran mampu membantu guru meningkatkan hasil dan motivasi belajar anak. Selain itu, hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Ni'mah et al. (2022) yang membuktikan adanya pengaruh positif media *mystery box* terhadap kemampuan kognitif anak Kelompok B.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori Bruner sebagaimana dikemukakan oleh Hatip & Setiawan (2021, hlm. 88) yang menyatakan bahwa anak dapat membangun atau mengkonstruksi konsep-konsep atau ide-ide baru dari pengetahuan yang sudah anak miliki. Dalam penelitian ini, anak memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman baru tentang lambang angka, huruf kecil dan huruf besar, serta konsep klasifikasi berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran melalui pengalaman bermain menggunakan *mystery box*. Kegiatan mengenali, menyebutkan, dan mengklasifikasikan yang dilakukan membantu anak mengaitkan pengetahuan awal dengan pengalaman belajar yang baru, sehingga terjadi peningkatan kemampuan kognitif.

Penggunaan alat permainan edukatif *mystery box* dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman bermain secara langsung. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan mengenali, menyebutkan, serta mengelompokkan berbagai gambar benda. Kegiatan pembelajaran yang

melibatkan alat permainan edukatif seperti *mystery box* membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan membantu anak dalam memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan alat permainan edukatif seperti *mystery box* dapat menjadi salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini juga diperlukan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang lebih optimal. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji penggunaan *mystery box* pada aspek kemampuan anak lainnya dengan cakupan yang lebih luas.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data dan penguatan teori yang relevan, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *mystery box* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu, khususnya dalam kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--20, mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar, serta mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu pelaksanaan penelitian dilakukan pada dua kelas yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kondisi tersebut menyebabkan peneliti harus melaksanakan kegiatan pembelajaran secara bergantian pada masing-masing kelas sehingga pelaksanaan kegiatan tidak dapat dilakukan secara bersamaan. Keterbatasan ini

dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk mengatur pelaksanaan penelitian dengan lebih optimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *mystery box* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu. Pengaruh tersebut ditunjukkan melalui perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan *mystery box* memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan *mystery box*. Dengan demikian, penggunaan *mystery box* terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--20, mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar, serta mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

B. Saran

1. Bagi guru

Memanfaatkan APE *mystery box* sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak. Selain itu, guru juga diharapkan dapat mengembangkan variasi kegiatan bermain menggunakan APE sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar.

2. Bagi sekolah

Mendukung penyediaan dan pemanfaatan APE yang bersifat manipulatif dan eksploratif seperti *mystery box*, serta memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis permainan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Mengkaji pengaruh *mystery box* terhadap aspek kemampuan anak lainnya, seperti bahasa, sosial-emosional, dan motorik, sehingga diperoleh gambaran hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482.
- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 1–9.
- Anggraini, Y., Kurnia, R., & Solfiah, Y. (2025). Hubungan Efikasi Diri dengan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 01 Pekanbaru. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 704–713.
- Azizah, F. F., Rakhmawati, D., Solehah, K., & Novianti, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Imbanagara Raya, Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 64–73.
- Balkis, N., Zulfikar, & Wayudi, M. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 13(2), 114–130.
- Dewi, E. N., Asmarani, P. R., Azizah, N., & Nisa, L. (2023). Perancangan Ape Mistery Box Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–11.
- Fitri, N. L. (2024). Efektivitas APE: Antara Kepentingan Bisnis dan Tujuan Pendidikan. *Jurnal Latihan PPIAUD*, 1(1), 1–15.
- Gunawan, H. S., & Abdulah, D. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Guru TK Sahabat Mentari. *Jurnal Al Maesarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sosial, Dan Kemasyarakatan*, 2(2), 48–56.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87–97.
- Hulu, A., Amazihono, E., Tamba, M. I., Panggabean, W. R., Sinurat, N. M., & Zalukhu, S. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di PAUD KB Ananda. *Nubuat: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 1(4), 244–251.
- Khoerunnisa, A., Amelia, D., & Shofuroh, H. (2024). Pengaruh APE Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 36–45.
- Khotimah, K., & Agustini. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20.
- Kurnia, F., & Muttaqien, M. D. (2024). Media Pembelajaran Mistery Box: Peningkatan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini.

Jurnal of Islamic Education in Asia, 1(2), 114–128.

- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini* (1st ed.). Kencana.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67–81.
- Lofha, P. H., Fitriani, Y. P. M., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2609–2619.
- Matwear, S., Latief, S. A., & Saeful, M. (2025). Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Kemampuan Menulis Eksposisi Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 87 Tamanroya Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 211–219.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Muin, A. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mushofa, Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948.
- Ni'mah, U., D, S., & Mardiana, A. (2022). Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–6.
- Nisrina, F. F., Roshonah, A. F., & Damayanti, A. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun melalui Media Musik dan Lagu di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 1507–1514.
- Nuhaa, F. N., & Witanto, Y. (2024). Mystery Box Media Increases Motivation and Learning Achievement of Fourth Grade Students in Civics Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(3), 538–546.
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162.
- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 204–220.

- Rakasiwi, A. N. (2025). Pengaruh Metode Show and Tell Melalui Media Mystery Box dalam Meningkatkan Pengenalan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 334–340.
- Riyanto. (2025). *Penelitian Produk Pembelajaran: Inovasi Metodologi*. Jakarta: Rajawali.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Suhardi, I. (2022). Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken's V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4158–4170.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi teori belajar Bruner dalam model pembelajaran kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, 3(2), 128–136.
- Syafnita, T., Akip, M., Mukhlisin, Kardinus, W. N., Bhok, H., Harahap, A. S., Indriani, N., Putri, J. E., Yeni, I., Djalaluddin, A. A., Adelita, D., Kusayang, T., Wahyu, M. R., & Toron, V. B. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (I. A. Putri (ed.)). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Tappareng, A., Bahri, A., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru Andi. *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(2), 821–834.
- Wibowo, A., & Pradana, R. W. (2022). Application of Contextual Teaching and Learning (CTL) Methods Assisted by Mystery Box Media (KOMIS) to Increase Student Interest in Class 2 SDN Mergosono 1 Malang. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(1), 99–116.
- Zakiah, Z., & Kartika, H. (2024). Uji Validitas Konten Instrumen Kemampuan Representasi Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 250–257. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5485>
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 17–24.

LAMPIRAN

[illegible]

LAMPIRAN 2

Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator
Kemampuan Kognitif (Variabel Y)	Konsep lambang angka dan huruf	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka 1 sampai 20
		Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar
	Konsep klasifikasi	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran

LAMPIRAN 3

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-5 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 6-10 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 11-15 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 16-20 lambang angka dengan benar
2.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-6 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 7-12 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 13-19 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat menyebutkan 20-26 huruf kecil dan besar dengan benar
3.	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna	Anak belum dapat mengklasifikasi kan gambar benda berdasarkan warna	Anak dapat mengklasifikasi kan 3 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi kan 4 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi kan 5 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar
4.	Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk	Anak belum dapat mengklasifikasi kan gambar berdasarkan bentuk	Anak dapat mengklasifikasi kan 3 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi kan 4 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi kan 5 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar
5.	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran	Anak belum dapat mengklasifikasi kan gambar benda berdasarkan ukuran	Anak dapat mengklasifikasi kan 3 gambar benda berdasarkan ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi kan 4 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasi kan 5 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar

LAMPIRAN 4

Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Indikator	Rater 1	Rater 2	s1	s2	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
1	4	4	3	3	6	6	1	Tinggi
2	4	3	3	2	5	6	0,833333	Tinggi
3	4	3	3	2	5	6	0,833333	Tinggi
4	4	4	3	3	6	6	1	Tinggi
5	4	3	3	2	5	6	0,833333	Tinggi

LAMPIRAN 5

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.833	5

LAMPIRAN 6.1**Alat Tes Kemampuan Kognitif Anak Usia 5--6 Tahun**

**Mengenai dan Menyebutkan
Lambang Angka 1-20**

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

11 12 13 14 15

16 17 18 19 20

LAMPIRAN 6.2**Mengenal dan Menyebutkan
Huruf Kecil dan Besar**

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

LAMPIRAN 6.3**Mengklasifikasikan Gambar Benda
Berdasarkan Warna**

LAMPIRAN 6.4**Mengklasifikasikan Gambar
Berdasarkan Bentuk**

LAMPIRAN 6.5**Mengklasifikasikan Gambar Benda
Berdasarkan Ukuran**

LAMPIRAN 7.1**Alat Permainan Edukatif *Mystery Box***

Bagian atas mystery box 1



Bagian samping mystery box 1



Bagian samping mystery box 1

LAMPIRAN 7.2

Bagian atas mystery box 2



Bagian samping mystery box 2



Bagian samping mystery box 2

LAMPIRAN 7.3

Bagian atas mystery box 3



Bagian samping mystery box 3



Bagian samping mystery box 3



Bagian dalam mystery box 3

LAMPIRAN 8.1

Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen						
ASA	3	2	2	2	1	10
AHS	3	2	2	2	2	11
AAF	2	2	2	2	2	10
ADAR	2	2	1	1	1	7
AHS	3	2	2	2	2	11
AAS	3	2	2	1	2	10
AMA	3	2	2	1	2	10
EG	2	2	1	1	1	7
GAA	2	2	2	2	2	10
HNH	2	2	2	1	2	9
HDZ	3	2	2	2	3	12
HRE	3	2	1	2	1	9
KAH	2	2	2	1	2	9
KAW	3	2	2	1	1	9
MS	2	2	1	2	1	8
QFP	3	2	2	2	1	10
RFA	3	2	2	2	1	10
RAA	2	2	2	1	2	9
Jumlah						171
Rata-rata						9,5

LAMPIRAN 8.2

Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol						
APA	2	2	2	1	2	9
AHA	3	3	2	1	1	10
ARK	2	3	1	1	1	8
AFR	3	3	2	1	2	11
ANS	3	3	2	1	1	10
AMAF	2	3	2	1	1	9
ANP	3	2	1	2	2	10
GSG	3	3	2	2	2	12
HK	2	3	2	1	1	9
KAZ	3	3	1	1	2	10
KR	3	3	2	1	1	10
MAA	3	2	1	1	1	8
MAKR	3	3	2	1	1	10
MGAG	2	3	2	1	1	9
MZAQ	3	3	2	2	1	11
NSAM	3	3	2	1	1	10
NEA	3	3	2	2	2	12
SVA	2	2	2	2	1	9
Jumlah						177
Rata-rata						9,833333

LAMPIRAN 9.1

Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen						
ASA	4	4	3	2	3	16
AHS	4	4	2	2	3	15
AAF	4	4	2	2	3	15
ADAR	4	4	2	2	3	15
AHS	4	4	3	3	3	17
AAS	4	4	2	3	4	17
AMA	4	4	3	2	3	16
EG	4	4	3	2	3	16
GAA	4	4	2	2	3	15
HNH	4	4	3	3	3	17
HDZ	4	4	3	4	4	18
HRE	4	4	3	2	3	17
KAH	4	4	3	2	3	16
KAW	4	4	4	3	3	18
MS	4	4	3	4	3	18
QFP	4	4	3	4	3	18
RFA	4	3	4	4	4	19
RAA	4	4	3	3	3	17
Jumlah						300
Rata-rata						16,66667

LAMPIRAN 9.2

Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol						
APA	2	2	2	1	2	9
AHA	3	3	2	1	2	11
ARK	3	3	2	1	1	10
AFR	3	3	3	2	2	13
ANS	3	3	2	1	2	11
AMAF	2	3	2	2	1	10
ANP	3	3	2	1	2	11
GSG	3	3	2	2	2	12
HK	3	3	2	2	1	11
KAZ	3	3	2	1	2	11
KR	3	3	2	1	1	10
MAA	3	3	2	1	2	11
MAKR	3	2	2	2	2	11
MGAG	3	3	2	2	2	12
MZAQ	3	3	2	2	1	11
NSAM	3	3	2	2	2	12
NEA	3	3	2	1	3	12
SVA	3	3	2	2	1	11
Jumlah						199
Rata-rata						11,05556

LAMPIRAN 10.1**Rencana Pembelajaran Mendalam****DEEP LEARNING
MODUL AJAR****TKIT AULADUNA 1****TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU****KELOMPOK EKSPERIMEN (B5)****TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER 2 (GENAP)**

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Januari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran berfokus pada kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--10 melalui kegiatan eksploratif menggunakan APE <i>mystery box</i> 1. Anak berkesempatan meraba, menebak, menyebutkan, serta mengeluarkan angka dari dalam <i>mystery box</i> 1. Kegiatan ini mendorong rasa ingin tahu, ketelitian, dan kemampuan kognitif dasar anak.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 1--10 dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Kamis/29 Januari 2026	Treatment menggunakan <i>APE mystery box 1</i>: 1. Anak mengamati <i>APE mystery box 1</i> dan mendengarkan penjelasan singkat tentang aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran memasukkan tangannya ke dalam <i>mystery box 1</i> untuk meraba dan menebak angka (1--10) yang berada di dalam <i>box</i>. 3. Anak menyebutkan angka yang anak temukan. 4. Anak mengeluarkan angka tersebut untuk melihat apakah tebakan anak sesuai atau tidak.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.2

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Januari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran berfokus pada kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang angka 11--20 melalui kegiatan eksploratif menggunakan <i>APE mystery box</i> 1. Anak berkesempatan meraba, menebak, menyebutkan, serta mengeluarkan angka dari dalam <i>mystery box</i> 1. Kegiatan ini mendorong rasa ingin tahu, ketelitian, dan kemampuan kognitif dasar anak.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 11--20 dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Jumat/30 Januari 2026	Treatment menggunakan APE <i>mystery box</i> 1: 1. Anak mengamati APE <i>mysterybox</i> 1 dan mendengarkan penjelasan singkat tentang aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran memasukkan tangannya ke dalam <i>mystery box</i> 1 untuk meraba dan menebak angka (11--20) yang berada di dalam <i>box</i>. 3. Anak menyebutkan angka yang anak temukan. 4. Anak mengeluarkan angka tersebut untuk melihat apakah tebakan anak sesuai atau tidak.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.3

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengenal dan menyebutkan huruf (A--M) kecil dan huruf besar melalui kegiatan eksploratif menggunakan APE <i>mystery box</i> 1. Anak mengambil beberapa huruf kecil dan besar secara spontan dari dalam <i>mystery box</i> , mengamati bentuk huruf yang diperoleh, dan menyebutkan bunyi huruf kecil dengan tepat.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan uruf besar dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Senin/2 Februari 2026	Treatment menggunakan APE <i>mystery box</i> 1: 1. Anak mengamati APE <i>mystery box</i> 1 dan mendengarkan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran memasukkan tangan ke dalam <i>mystery box</i> 1 untuk mengambil beberapa huruf kecil dan huruf besar secara spontan (tanpa melihat isi <i>box</i>). 3. Anak mengamati dan menyebutkan nama setiap huruf kecil dan huruf besar yang diperoleh.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.4

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengenal dan menyebutkan huruf (N--Z) kecil dan huruf besar melalui kegiatan eksploratif menggunakan APE <i>mystery box</i> 1. Anak mengambil beberapa huruf kecil dan huruf besar secara spontan dari dalam kotak, mengamati bentuk huruf yang diperoleh, dan menyebutkan nama huruf kecil dan huruf besar dengan tepat.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Selasa/3 Februari 2026	Treatment menggunakan APE <i>mystery box</i> 1: 1. Anak mengamati APE <i>mystery box</i> 1 dan mendengarkan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran memasukkan tangan ke dalam <i>mystery box</i> 1 untuk mengambil beberapa huruf kecil dan huruf besar secara spontan (tanpa melihat isi <i>box</i>). 3. Anak mengamati dan menyebutkan nama setiap huruf kecil dan huruf besar yang diperoleh.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.5

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengenal dan mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna melalui kegiatan eksploratif menggunakan APE <i>Mystery Box 2</i> dengan media gambar benda yang berkaitan dengan profesi petani. Anak mengambil gambar benda dari dalam <i>mystery box 2</i> , mengamati warna gambar benda tersebut, menyebutkan warna yang dikenali, kemudian mengelompokkan gambar benda ke dalam wadah sesuai warna yang sama. Kegiatan ini membantu anak membedakan warna secara konkret melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒

	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar

- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Rabu/4 Februari 2026	Treatment menggunakan APE <i>mystery box</i> 2: 1. Anak mengamati APE <i>mystery box</i> 2 dan mendengarkan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran mengambil gambar benda dari dalam <i>mystery box</i> 2. 3. Anak mengklasifikasikan gambar benda sesuai warna.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.6

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan bentuk melalui kegiatan bermain menggunakan APE <i>Mystery Box 2</i> dengan media gambar benda yang berkaitan dengan profesi nelayan. Anak mengambil gambar benda dengan bingkai bentuk geometri dari dalam <i>mystery box 2</i> , mengamati bentuk bingkai gambar benda yang diperoleh, menyebutkan bentuknya, kemudian mengelompokkan gambar benda ke dalam wadah sesuai bentuk yang sama. Kegiatan ini melatih kemampuan anak dalam mengenali perbedaan bentuk secara visual.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒

	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan bentuk dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi

- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Kamis/5 Februari 2026	Treatment menggunakan APE <i>mystery box</i> 2: 1. Anak mengamati APE <i>mystery box</i> 2 dan mendengarkan penjelasan singkat tentang aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran mengambil gambar benda dari dalam <i>mystery box</i> 2. 3. Anak mengklasifikasikan gambar benda sesuai bentuk.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.7

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B5 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran melalui kegiatan manipulatif menggunakan <i>APE Mystery Box 2</i> dengan media gambar benda yang berkaitan dengan profesi koki. Anak mengambil gambar benda dari dalam <i>mystery box 2</i> , mengamati ukuran gambar benda tersebut, menentukan kategori ukuran yang sesuai, kemudian mengelompokkan gambar benda ke dalam wadah berdasarkan ukuran. Kegiatan ini membantu anak memahami konsep perbandingan ukuran secara bertahap.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	

	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar

- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Jumat/6 Februari 2026	Treatment menggunakan APE <i>mystery box 2</i>: 1. Anak mengamati APE <i>mystery box 2</i> dan mendengarkan penjelasan aturan permainan. 2. Anak secara bergiliran mengambil gambar benda dari dalam <i>mystery box 2</i>. 3. Anak mengklasifikasikan gambar benda sesuai ukuran.

4. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.8**DEEP LEARNING
MODUL AJAR**

**TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU
KELOMPOK KONTROL (B3)
TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER 2 (GENAP)**

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Januari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran berfokus pada kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang angka 1--10 melalui kegiatan menebalkan angka.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan
----------------------	--

	ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 1--10 dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Kamis/29 Januari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan singkat tentang aturan permainan. 2. Anak menebalkan angka 1--10. 3. Setelah selesai, anak menyebutkan angka yang anak tebalkan.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.9

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Januari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran berfokus pada kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang angka melalui kegiatan menulis dan melengkapi angka 11--20 yang hilang.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 11--20 dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Jumat/30 Januari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan singkat tentang aturan permainan. 2. Anak menulis dan melengkapi angka 11--20 yang hilang. 3. Setelah selesai, anak menyebutkan angka yang anak tulis.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.10

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengenal dan menyebutkan huruf (A--M) kecil dan huruf besar melalui kegiatan menghubungkan garis.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan uruf besar dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Senin/2 Februari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. 2. Anak menghubungkan garis dari huruf besar ke huruf kecil (huruf A--M). 3. Setelah selesai, anak menyebutkan huruf tersebut.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.11

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengenal dan menyebutkan huruf (N--Z) kecil dan huruf besar melalui kegiatan melingkari huruf kecil sesuai dengan huruf besar yang ada di dalam tabel.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Selasa/3 Februari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. 2. Anak melingkari huruf kecil (n--z) sesuai dengan huruf besar yang ada di dalam tabel 3. Setelah selesai, anak menyebutkan huruf tersebut.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.12

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna melalui kegiatan menarik garis setiap gambar ke dalam kotak warna yang sesuai.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Rabu/4 Februari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan singkat mengenai aturan permainan. 2. Anak menarik garis setiap gambar ke dalam kotak sesuai warna gambar.

4. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.13

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan bentuk melalui kegiatan menarik garis setiap gambar yang berbingkai bentuk geometri ke bentuk yang sesuai.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran

berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Kamis/5 Februari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan singkat tentang aturan permainan. 2. Anak menarik garis setiap gambar yang berbingkai bentuk geometri ke bentuk yang sesuai.

3. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- a. Recalling kegiatan anak
- b. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- c. Memberikan apresiasi kepada anak
- d. Doa penutup

LAMPIRAN 10.14

MODUL AJAR PAUD KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. INFORMASI UMUM

Penulis	Titin Nialestari	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	Bulan	Februari
Fase	Fondasi	Alokasi Waktu	
Jenjang/Kelas	B (5--6 Tahun)	Topik	Profesi

B. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B3 (5--6 tahun)	
Materi Pelajaran	Pembelajaran difokuskan pada kemampuan mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran melalui kegiatan menuliskan kode angka 1 untuk gambar berukuran kecil, angka 2 untuk gambar berukuran sedang, dan angka 3 untuk gambar berukuran besar pada kotak setiap gambar sesuai ukuran.	
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒
	2. Kewargaan	
	3. Penalaran Kritis	
	4. Kreativitas	☒
	5. Kolaborasi	
	6. Kemandirian	☒
	7. Kesehatan	
	8. Komunikasi	

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni: Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu.
Tujuan Pembelajaran	Melalui penugasan, anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dengan benar.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis inkuiri
Lingkungan Pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif

D. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. AWAL

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan dan menata alat dan bahan
- b. Salam
- c. Doa belajar
- d. Absensi
- e. Peneliti mendemonstrasikan kegiatan

2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Peneliti menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hari/Tanggal	Kegiatan
Jumat/6 Februari 2026	1. Anak mendengarkan penjelasan aturan permainan. 2. Anak menuliskan kode angka (1,2,3) pada kotak setiap gambar sesuai ukuran.

4. PENUTUP

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.

- e. Recalling kegiatan anak
- f. Refleksi perasaan anak setelah bermain
- g. Memberikan apresiasi kepada anak
- h. Doa penutup

<https://drive.google.com/drive/folders/1PFZ9a4CQyILJ9y1GOybtTH19IUjHL36f>

LAMPIRAN 11

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Gambar 11.1 *Pretest*



Gambar 11.2 Kegiatan anak mencari dan menyebutkan angka yang di dapat



Gambar 11.3 Kegiatan anak mencari dan menyebutkan huruf kecil dan huruf besar yang di dapat



Gambar 11.4 Kegiatan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna



Gambar 11.5 Kegiatan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan bentuk



Gambar 11.6 Kegiatan anak mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran



Gambar 11.7 *Posttest*



Gambar 11.8 *Posttest*

<https://drive.google.com/file/d/1eivMepNtxMMfr6fhiOX9JL1uElJei0qK/view?usp=drivesdk>

LAMPIRAN 12.1

Lembar Validasi Instrumen Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
Jalan WR.Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: fkip@unib.ac.id**

Nomor : 29 /UN30.7/PP/PAUD/2026 19 Januari 2026
Lampiran : 1 Berkas
Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Kepada Yth. Praty. Cipto Pinteri, S.Pd., M.Pd.

Di

FKIP Universitas Bengkulu

Bersama surat ini kami sampaikan permohonan kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen ahli untuk memberikan penilaian atau memvalidasi instrumen penelitian (instrumen terlampir) dengan judul "**Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu**" proposal skripsi mahasiswa atas nama :

Nama : Titin Nialestari
NPM : A11022003

Demikianlah hal ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing I

Peneliti/Mahasiswa

Drs. Delrefi D, M.Pd.
NIP. 196205061987101001

Titin Nialestari
NPM. A11022003

Mella, Fka Dwi, S.Pd, M.Pd.
NIR.19901015.201903.2.019

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Judul : Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

Nama Validator : Prety Citra Pratesi, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal : 21 Januari 2026

PETUNJUK PENGISIAN:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu dosen untuk memberikan penilaian terhadap setiap indikator dengan mengikuti petunjuk berikut:

1. Bacalah setiap indikator secara cermat.
2. Berikan penilaian terhadap setiap indikator dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai:
 - a. 1 = Kurang Setuju (KS)
 - b. 2 = Cukup (C)
 - c. 3 = Setuju (S)
 - d. 4 = Sangat Setuju (SS)
3. Apabila terdapat saran atau masukan untuk perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada kolom saran.

INSTRUMEN PENELITIAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

No.	Aspek Penilaian	Indikator	KS 1	C 2	S 3	SS 4	Saran
1.	Konsep lambang angka dan huruf	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka 1 sampai 20				✓	
		Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar				✓	
2.	Konsep klasifikasi	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna				✓	
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk				✓	
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran				✓	

RUBRIK PENILAIAN

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-5 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 6-10 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 11-15 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 16-20 lambang angka dengan benar
2.	Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-6 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 7-12 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 13-19 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat menyebutkan 20-26 huruf kecil dan besar dengan benar
3.	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna	Anak belum dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna	Anak dapat mengklasifikasikan 3 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 4 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 5 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar
4.	Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk	Anak belum dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk	Anak dapat mengklasifikasikan 3 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 4 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 5 gambar berdasarkan variasi bentuk dengan benar
5.	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran	Anak belum dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran	Anak dapat mengklasifikasikan 3 gambar benda berdasarkan ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 4 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 5 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar

Berdasarkan penilaian tersebut mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan simpulan dengan memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

- (✓) Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data
- () Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran
- () Instrumen tidak layak

Bengkulu, 11 Januari 2026

Validator



Prety Citra Pratesi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199211012025062004

LAMPIRAN 12.2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170. Psw. 203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: fkip@unib.ac.id

Nomor : 29 /UN30.7/PP/PAUD/2026
Lampiran : 1 Berkas
Hal : Permohonan Validasi Instrumen

19 Januari 2026

Kepada Yth. ~~Feri~~ Yordani Rahimah, S.Pd., M.Pd.
Di
FKIP Universitas Bengkulu

Bersama surat ini kami sampaikan permohonan kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen ahli untuk memberikan penilaian atau memvalidasi instrumen penelitian (instrumen terlampir) dengan judul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu" proposal skripsi mahasiswa atas nama :

Nama : Titin Nialestari
NPM : A11022003

Demikianlah hal ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing I

Drs. Delrefi D, M.Pd.
NIP. 196205061987101001

Peneliti/Mahasiswa

Titin Nialestari
NPM. A11022003

Koordinator Prodi
Melia Pka Daryati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1990/015 201903 2 019

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Judul : Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu

Nama Validator : Febr Yuridnur Rahmoh, M Pd.

Hari/Tanggal : 21 Januari 2026

PETUNJUK PENGISIAN:

Mohon kesediaan Bapak/Ibu dosen untuk memberikan penilaian terhadap setiap indikator dengan mengikuti petunjuk berikut:

1. Bacalah setiap indikator secara cerna.
2. Berikan penilaian terhadap setiap indikator dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai:
 - a. 1 = Kurang Setuju (KS)
 - b. 2 = Cukup (C)
 - c. 3 = Setuju (S)
 - d. 4 = Sangat Setuju (SS)
3. Apabila terdapat saran atau masukan untuk perbaikan, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada kolom saran.

INSTRUMEN PENELITIAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

No.	Aspek Penilaian	Indikator	KS 1	C 2	S 3	SS 4	Saran
1	Konsep lambang angka dan huruf	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka 1 sampai 20				✓	
		Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar			✓		
2	Konsep klasifikasi	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna			✓		
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk				✓	
		Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran			✓		

RUBRIK PENILAIAN

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSh	BSh
1	Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang angka	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-5 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 6-10 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 11-15 lambang angka dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 16-20 lambang angka dengan benar
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf kecil dan besar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 1-6 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 7-12 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat mengenal dan menyebutkan 13-19 huruf kecil dan besar dengan benar	Anak dapat menyebutkan 20-26 huruf kecil dan besar dengan benar
3	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna	Anak belum dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan warna	Anak dapat mengklasifikasikan 3 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 4 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 5 gambar benda berdasarkan variasi warna dengan benar
4	Anak dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk	Anak belum dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan bentuk	Anak dapat mengklasifikasikan 3 gambar benda berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 4 gambar benda berdasarkan variasi bentuk dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 5 gambar benda berdasarkan variasi bentuk dengan benar
5	Anak dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran	Anak belum dapat mengklasifikasikan gambar benda berdasarkan ukuran	Anak dapat mengklasifikasikan 3 gambar benda berdasarkan ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 4 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar	Anak dapat mengklasifikasikan 5 gambar benda berdasarkan variasi ukuran dengan benar

Berdasarkan penilaian tersebut mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan simpulan dengan memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

- (✓) Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data
- () Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran
- () Instrumen tidak layak

Bengkulu, 22 Januari 2026

Validator



Febri Yuridnir Rahimah, S.Pd. M.Pd.
NIP. 199202032025062003

LAMPIRAN 13.1

Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS BENGKULU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan WR. Supratman Kandang Liman Bengkulu 38371A Telepon: (0736) 211170, Psw 203-232, 21186 Faksimile: (0736) 21186 Laman: http://kip.unbh.ac.id e-mail: kip@unbh.ac.id
Nomor : 938/UN30.7/PL/2026 Lampiran : 1 (satu) berkas proposal Perihal : Permohonan Izin Penelitian	
Kepada Yth: 1. Kepala Yayasan Al Fida Bengkulu 2. Kepala TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	
Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi/tesis/disertasi mahasiswa berikut, Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:	
Nama NPM Program Studi Judul Skripsi Tempat Penelitian Waktu Penelitian	: Titin Nialestari : A11022003 : S1 Pendidikan Guru PAUD : Pengaruh Alat Permainan Edukatif Mystery Box Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu : TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu : 29 Januari 2026 - 3 April 2026
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Prof. Dr. Iwan Setiawan, S.Si., M.Sc.
NIP 198009112010121002

LAMPIRAN 13.2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170, Psw. 203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: fkip@unib.ac.id

SURAT IZIN PENELITIAN

Diberitahukan bahwa mahasiswa yang tertulis dibawah ini :

Nama : Titin Nialestari
NPM : A11022003
Prodi : PG PAUD
Judul : "PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX*
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI
TKIT AULADUNA 1 KOTA BENGKULU"

Telah melaksanakan seminar proposal pada tanggal 15 Desember 2025 dan telah melakukan perbaikan proposal seperti yang disarankan dalam seminar dan dengan ini dosen pembimbing memberikan izin penelitian kepada yang bersangkutan.

No	Dosen Pembimbing	Nama Dosen	NIP	Tanda Tangan
1	Pembimbing I	Drs. Delrefi D, M.Pd.	196205061987101001	
2	Pembimbing II	Dwi Lyna Sari, M.Pd.	199109242022032008	

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 2026
Koordinator Program Studi PG PAUD

Melita Eka Daryati, S.Pd., M.Pd.
NIP: 19901015 201902 2 019

LAMPIRAN 13.3

		@alfidabengkulu alfidabengkulu@gmail.com al-fida.org	
SURAT IZIN KEPALA BIDANG PENDIDIKAN YAYASAN AL FIDA BENGKULU			
NOMOR 070/493/VI/BIDDIKYAF/2026			
TENTANG IZIN PENELITIAN			
Dasar	:	Berdasarkan Surat dari Universitas Bengkulu Tanggal 26 Januari Nomor: 938/UN30.7/PL/2026 tentang Izin Penelitian	
MENGIZINKAN :			
Kepada	:	:	
Nama / NPM	:	Titin Nialestari / A11022003	
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru PAUD	
Judul Penelitian	:	Pengaruh Alat Permainan Edukatif Mystery Box Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu	
UNTUK PENELITIAN			
Tempat	:	PAUD IT Auladuna 1	
Alamat	:	Jl. Semeru No.27 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung	
Tanggal	:	29 Januari 2026 – 3 April 2026	
Waktu	:	08.00 WIB – 14.00 WIB	
Demikianlah surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.			
		Ditetapkan di	: Bengkulu
		Pada Tanggal	: 28 Januari 2026
Kepala Bidang Pendidikan Yayasan Al Fida Bengkulu  Ngationo, M.Pd.I NIPY197409102001071005 BENGKULU			
Tembusan :			
1. Kepala Sekolah SMPIT IQRA' 2. Arsip Bidang Pendidikan Yayasan Al Fida Bengkulu 3. Yang bersangkutan			
 Jl. Semeru no 22 Sawah Lebar Bengkulu			

LAMPIRAN 14

Surat Keterangan Selesai Penelitian

 **YAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN DAKWAH AL FIDA BENGKULU**
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT) AULADUNA 1
 TERAKREDITASI A NPSN : 10703641
 Jl. Semeru no 27 RT. 04/01 Sawah Lebar Kec. Ratu Agung Kota Bengkulu Telp. 0853 6862 8869

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 800.U/161/TKIT AULADUNA 1/III/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) AULADUNA Kota Bengkulu, menerangkan :

Nama : Titin Nialestari
NPM : A11022003
Program Studi : S1 Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Telah melaksanakan Penelitian di TKIT AULADUNA 1 Kota Bengkulu dengan Judul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Mystery Box Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT AULADUNA 1 Kota Bengkulu" dari tanggal 29 Januari 2026 – 03 April 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 11 Maret 2026
 Kepala Sekolah,

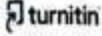
 TKIT AULADUNA 1
Misni Akzaiti, S.Pd.AUD., M.Pd
 NIPY. 198708132006112041

LAMPIRAN 15.1

Surat Keterangan Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS BENGKULU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN ILMU PENDIDIKAN Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186 Laman: fkip.unib.ac.id e-mail: fkip@unib.ac.id
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME Nomor : 204/UN30.7.7/JIP/2026	
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:	
Nama	: Titin Nialestari
NPM	: A11022003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Alat Permainan Edukatif <i>Mystery Box</i> Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.	
Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 21% pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi dan daftar yudisium.	
 Bengkulu, 22 April 2026 Pj. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Drs. Oen Juarsa, M.Pd NIP 196206151986031027	

LAMPIRAN 15.2

Page 1 of 76 - Cover Page

Submission ID: urn:oid::3618:136118404

Universitas Bengkulu

Titin Nialestari

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Mystery Box Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Auladuna 1 K...

Document Details

Submission ID

urn:oid::3618:136118404

Submission Date

Apr 22, 2026, 2:03 PM GMT+7

Download Date

Apr 22, 2026, 2:06 PM GMT+7

File Name

FIX PAUD TITIN NIALESTARI.docx

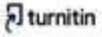
File Size

2.1 MB

65 Pages

11,353 Words

77,194 Characters

Page 1 of 76 - Cover Page

Submission ID: urn:oid::3618:136118404

LAMPIRAN 15.3

turnitin Page 2 of 76 - Integrity Overview Submission ID: 0m0id-3618136118404

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

14%	Internet sources
10%	Publications
19%	Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

turnitin Page 2 of 76 - Integrity Overview Submission ID: 0m0id-3618136118404

LAMPIRAN 15.4

turnitin Page 3 of 76 - Integrity Overview Submission ID: 3518136118404

Top Sources

14% Internet sources
10% Publications
19% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed

1	Internet	ejournal.lumbungpare.org	1%
2	Internet	jurnal.stalthawali.ac.id	<1%
3	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
4	Internet	www.jurnal.permapendis-sumut.org	<1%
5	Internet	docplayer.info	<1%
6	Internet	repository.unjkt.ac.id	<1%
7	Submitted works	Universitas Riau on 2018-12-13	<1%
8	Publication	Dwi Lina Sari, Dwi Ismawati, Lazfihma, Meli Afrodita, "Pengembangan Buku Ce...	<1%
9	Internet	jbasic.org	<1%
10	Submitted works	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2024-08-02	<1%
11	Submitted works	Trisakti University on 2023-10-05	<1%

turnitin Page 3 of 76 - Integrity Overview Submission ID: 3518136118404

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Titin Nialestari dengan jenis kelamin perempuan, lahir di Desa Babat, 23 Maret 2003. Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara. Ayah penulis bernama Jailani dan Ibu Titi Sumarni. Penulis bertempat tinggal di Desa Babat, Kecamatan Tetap, Kabupaten Kaur, Provinsi Bengkulu. Penulis menyelesaikan pendidikan jenjang sekolah dasar di SDN 108 Kaur pada tahun 2016. Menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 21 Satu Atap Kaur pada tahun 2019, dan menyelesaikan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 1 Kaur pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis diterima menjadi mahasiswa Pendidikan Guru PAUD Universitas Bengkulu melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif berorganisasi diantaranya, menjadi Anggota DPM FKIP KBM UNIB periode 2024, Sekretaris Umum HIMAPAUD FKIP KBM UNIB periode 2024, DPLK HIMAPAUD FKIP KBM UNIB periode 2025, dan Sekretaris Umum UKM FORKIP FKIP KBM UNIB periode 2025. Selain itu, penulis juga berkontribusi dalam karya kelompok yang telah memperoleh Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) sebagai bentuk capaian akademik dalam bidang pendidikan anak usia dini. Selanjutnya, penulis telah melaksanakan Asistensi Mengajar sekaligus KKN di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu pada 11 Agustus 2025 sampai dengan 14 November 2025.