

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil instrument penilaian dalam bentuk angket penilaian, observasi, dan wawancara produk *Box Magic Alphabet* dikatakan sangat baik dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenal huruf pada peserta didik. Produk *Box Magic Alphabet* yang dikembangkan juga menghasilkan sebuah buku panduan yang dibuat untuk memudahkan guru selaku pengguna buku panduan dalam memahami bagaimana proses pembuatan dan penggunaan *Box Magic Alphabet*.
2. Karakteristik Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memiliki karakteristik yang sederhana, menarik, menyenangkan, awet dan tahan lama, mudah digunakan dan dapat meningkatkan aspek perkembangan peserta didik. Selanjutnya dengan adanya buku panduan *Box Magic Alphabet* untuk mempermudah pendidik dalam mengenalkan *Box Magic Alphabet* kepada peserta didik, buku panduan *Box Magic Alphabet* juga memiliki karakteristik menarik, materi yang mudah dipahami oleh pengguna sehingga pengguna tidak bingung pada saat membaca buku panduan *Box Magic Alphabet*.
3. Kepraktisan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam Kotasiantar praktis digunakan.. Hal ini diperoleh dari hasil evaluasi pada penggunaan *Box Magic Alphabet*, bahwa *Box Magic Alphabet* merupakan alat permainan yang bernilai edukatif yang penggunaannya sederhana, tidak membingungkan anak dan mudah pula untuk dipraktekkan oleh guru. Kepraktisan penggunaan *Box Magic Alphabet* masuk dalam persentase 96% dan masuk dalam kategori sangat valid. Penggunaan buku panduan

*Box Magic Alphabet* juga dikatakan praktis karena buku di buat dengan materi yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami apa itu *Box Magic Alphabet*.

4. Keefektifan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* dalam mengenalkan huruf pada Anak Usia Dini sebagai media pembelajaran di RA Darussalam Kotasiantar efektif digunakan. Hal ini dikarenakan dengan adanya penggunaan pada pengenalan huruf dengan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* memudahkan guru menyampaikan informasi melalui media yang disediakan. Kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf setelah menggunakan *Box Magic Alphabet* semakin meningkat dan berkembang. Keefektifan *Box Magic Alphabet* juga dapat dilihat dari pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, peserta didik membutuhkan media pembelajaran mengenal huruf maka peneliti menyediakan media yang tepat yaitu *Box Magic Alphabet*. Peneliti juga menyediakan buku panduan penggunaan *Box Magic Alphabet* sebagai buku pedoman pendidik pada saat menggunakan *Box Magic Alphabet*. Keefektifan buku panduan dilihat dari kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan isi materi serta RA Darussalam yang belum menyediakan buku panduan untuk penggunaan Alat Permainan Edukatif.

## **B. Saran Pemanfaatan Dan Diseminasi**

1. Pengenalan huruf pada anak sebaiknya menggunakan media yang menarik agar anak tidak bosan dan lebih menarik serta memudahkan anak dalam memahami pembelajaran
2. Bagi guru disarankan sebaiknya menggunakan *Box Magic Alphabet* sebagai media mengenal huruf karena akan lebih memudahkan anak, dan akan keaktifan anak akan berkembang dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 1–12.
- Ariana, R. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Magic Box Pada Anak Kelompok B Di Ra At-Taqwa Way Kanan Skripsi*. 1–23.
- Ariesta, R. (2009). Alat permainan edukatif lingkungan sekitar untuk anak usia 0-1 tahun. *Bandung: PT Sandiarta Sukses*.
- Arifani, F. (2021). *Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun. (Skripsi)*.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri, December*, 2–8. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Az-Zahra, R. T. (2021). *Aspek-aspek Penting pada Perkembangan Anak Usia Dini*. 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Sisfo*, 4(5), 352–359. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Betania Septiani Siregar, J. H. (2023). *Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini.pdf*.
- Betharia, E. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabuten Rejang Lebong*.
- Citrasari, P. A. (2020). Pengembangan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun pada sentra balok di RA Al Hidayah IAIN Walisongo Margoyoso 3 Ngaliyan Semarang tahun 2019/2020. *Eprints.Walisongo.Ac.Id*. [http://eprints.walisongo.ac.id/12973/1/1603106053\\_PUTRI AYU CITRASARI\\_FULL SKRIPSI - Putriayu Citrasari.pdf](http://eprints.walisongo.ac.id/12973/1/1603106053_PUTRI%20AYU%20CITRASARI_FULL%20SKRIPSI%20-%20Putriayu%20Citrasari.pdf)
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media AudioVisual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Deli Lestari, Rita Kurni, Z. (n.d.). *Pengembangan Media Kotak Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun.pdf*.
- Efda, Y. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas Div/C. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1),

- 384–395. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Elizabeth Prima, Ravi Masitah, N. N. A. I. D. (2019). *Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak*.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fauzi Fahmi, & Rahmi Wardah Ningsih. (2020). Eksistensi Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(01), 1–16. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i01.230>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Fitri, S. (2023). *Pengaruh Permainan Kotak Alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf Anak Usia 4-5 tahun di tk baladil amin aceh selatan*.
- Hajar, I., & Sri, W. (2022). Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Pada Keluarga Broken Home. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 16(2), 58–68.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayati, N., Muthmainah, M., & Wulandari, R. (2022). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pop Up pada Pendidik PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 60–67. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.49063>
- Husni, A. (2021). Pengembangan Media Guling Kelereng (GULIRENG) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Dasar Pada Anak. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Ika Purwaningsih, O., & Utami, Linda Hernawati Ratu Wardarita, P. I. (2022). *Pendidikan Sebagai Suatu Sistem*. 10, 21–26.
- Ikhwan, L. (2019). Peningkatan keterampilan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui metode permainan ular tangga. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56165>
- Indah Permata, S. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 22.
- Jamiah. (2020). *Pembelajaran Media Kotak Alfabet dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf di Kelompok Bermain Nurul Huda Badean Bangsalsari Jember*. 2507(February), 1–9.
- Kemendiknas. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. *Permendikbud Repblik Indonesia*, 8(33), 37.
- Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. 3(1), 1–12.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Luthvi Anisa Habibah. (2022). *Keterampilan Mengenal Huruf Alfabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Jambi*.

- Maya, R., & Lesmana, I. (2018). Pemikiran Prof. Dr. Mujamil Qomar, M.Ag. Tentang Manajemen Pendidikan Islam. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(02), 291. <https://doi.org/10.30868/im.v1i2.281>
- Mulyanto, carolus B. (2022). Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak terhadap Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2017), 1349–1358.
- Muslimin, A. dan Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di Sdn 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58–69. <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.sta inkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577>
- Nurasyiah, R., Atikah, C., Tirtayasa, S. A., & Info, A. (2023). *Karakteristik perkembangan anak usia dini*. 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurfadilah, M.Psi., P. (2021). Kebijakan dan Mekanisme BAN PAUD dan PNF Perkembangan Anak Usia Dini. In *Jurnal Golden Age* (Vol. 2, Issue 01).
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68. [https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY\\_20220222\\_100716.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf)
- Nurhaini. (2016). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. 1–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pratiwi, D. R., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89–97. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22256>
- Priyanto, A. (2014). *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014*. 02.
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Rasyid, H., & Mansyur, S. (2009). Asesmen perkembangan anak usia dini. *Yogyakarta: Multi Pressindo*, 118, 15.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

- Sari, A. (2021). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Aspek Sintaksis dan Pragmatik. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 102–106. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.44>
- Sari, E. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Alfabet untuk Mengenalkan Huruf pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak. *Skripsi*, 2507(February), 1–9.
- Siti Nurul Fazriah, Astuti Darmiyanti, N. R. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Suberti, E. (2023). Meningkatkan Kemampuan mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Permainan Kotak Alfabet. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(2), 186–197.
- Sujiono, 2012: 55. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks. 96–100. <https://news.ddtc.co.id/strategi-pendidikan-pajak-untuk-anak-usia-dini-11555>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tarigan, H. G. (1986). Menulis: sebagai suatu keterampilan berbahasa. *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Trisniwati. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 117.
- Usman, & Yuniar, P. (2019). *Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf*. [https://www.fkipumkendari.ac.id/assets/upload/plp\\_magang/cb4988dac2b6e7e2d6af34d401ea5092.pdf](https://www.fkipumkendari.ac.id/assets/upload/plp_magang/cb4988dac2b6e7e2d6af34d401ea5092.pdf)
- Zaman, B. (2010). Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Diklat, Tidak Diterbitkan*.
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 34. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/Media\\_Pembelajaran\\_Anak\\_Usia\\_Dini-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-PPG_UPI.pdf)

## Lampiran 1. SK Pembimbing



KEPUTUSAN KETUA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL  
NOMOR : B- 99 /Sti.21/C.4a/PP.00.9/10/2023  
TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL

- Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan pelaksanaan akademik bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi Tahun Akademik 2023/2024.;
- b. bahwa nama-nama yang tercantum dalam keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas dimaksud;
- c. bahwa Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Pendelegasian Penandatanganan Penetapan Penguji Seminar Proposal, Pembimbing Skripsi, Penguji Sidang, Komprehensif dan Penguji Sidang Munawar di lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dengan huruf a dan b tersebut dipandang perlu untuk menerbitkan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Program Studi PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tahun akademik 2023/2024.
- Mengingat : 1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
3. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336)



4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
5. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 2019 tentang Statuta Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);
7. Peraturan Menteri Agama No 60 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 931);

Menetapkan      KEPUTUSAN KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024.

- KESATU      : Mengangkat Saudara  
 1. Sartika Dewi Harahap, M.Hum  
 2. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd
- KEDUA      : Menugaskan Saudara yang namanya tersebut di atas untuk membimbing skripsi mahasiswa nama **Hanis Adira Lubis**, NIM 20030011 Program Studi PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI dengan judul **"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alfabeth untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Arafah"**. Yang dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan.
- KETIGA      : Dosen Pembimbing berkewajiban untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh dengan rasa tanggung jawab.
- KEEMPAT    : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan jika terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di Panyabungan  
 Pada tanggal, Oktober 2023  
 Ketua Prodi PIAUD,



KHOLIDAH NUR



## Lampiran 2. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
 MANDAILING NATAL  
 PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
 Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978  
 Website: www.stain-madina.ac.id  
 Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- 69 /Sti.21/F.1/TL.00/04/2024 at April 2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
 Bapak / Ibu Kepala RA Darussalam  
 Kotasiantar  
 di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak bahwa :

Nama : Hanis Adira Lubis  
 NIM : 20-03-0011  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Program Studi : PIAUD  
 Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic  
 Alphabet untuk Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di  
 RA Darussalam Kotasiantar  
 Tempat Penelitian : RA Darussalam Kotasiantar  
 Waktu Penelitian : 01 April s/d 01 Juni 2024

Demikian disampaikan, atas kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Ketua  
 Kepala Pusat Penelitian dan  
 Pengabdian Masyarakat (P3M)

Suryadi Nasution, M.Pd

Tembusan:  
 1. Ketua STAIN MADINA  
 2. Ketua Prodi PIAUD  
 3. Arsip

## Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

**RA DARUSSALAM**

BADAN HUKUM PENYELENGGARA : YAYASAN DARUSSALAM

KOTASANTAR, SK KEMENKUMHAM

Jl. Sutan Kumala Yang Dipertuan No.1 Kelurahan Kotasiantar, Panyabungan,  
Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara, Indonesia – Kode Pos: 22914**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala RA Darussalam Kotasiantar Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

Nama : Hj. Suaidah Hasibuan, SE  
 Jabatan : Kepala Sekolah RA Darussalam  
 Alamat : Jl. Sutan Kumala Yang Dipertuan, Kelurahan Kotasiantar  
 Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal

Menerangkan bahwa :

Nama : Hanis Adira Lubis  
 NIM : 20030011  
 Fakultas/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Alamat : Jl. Pemuda Kelurahan Panyabungan II Kecamatan Panyabungan  
 Kabupaten Mandailing Natal

Adalah benar melakukan penelitian di RA Darussalam Kelurahan Kotasiantar Tahun Ajaran 2023/2024.

Adapun maksud penelitian yang dilakukan adalah untuk memperoleh data yang diperlukan guna menyusun skripsi dengan judul : **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Box Magic Alphabet untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam.”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
 Ketua RA Darussalam

**MUHAMMAD LUTFAN NASUTION, S.Sos**

Panyabungan, Juni 2024

Kepala Sekolah  
 RA. Darussalam Kotasiantar

**Hj. SUAIDAH HASIBUAN, SE**

## Lampiran 4. Lembar Observasi

**PEDOMAN LEMBAR OBSERVASI****a. Pengantar**

Lembar Observasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap proses pembelajaran Box Magic Alphabet. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**b. Petunjuk**

Sebelum melakukan penilaian. Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**c. Identitas**

Nama : Masdalipah, S.Pd  
 Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juni 2024  
 Waktu : 10.00 s/d 11.30 wib  
 Tempat : Ruang Kelas Ustman

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Catatan
1	Anak berinteraksi dengan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>	✓		Anak – anak tertarik terhadap Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>
2	Reaksi emosional anak senang dengan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>	✓		Anak – anak merasa senang dan antusias dalam memainkan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>
3	Anak mampu memahami konsep huruf.	✓		Ya, memudahkan anak dalam mengenalkan huruf
4	Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> mempengaruhi keterampilan berbahasa anak.	✓		Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> mempengaruhi perkembangan bahasa anak dilihat dari saat bertanya
5	Anak terlihat aktif dalam berinteraksi dengan <i>Box Magic Alphabet</i> .	✓		Anak aktif saat berinteraksi dengan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>

6	Berapa lama anak-anak bermain dengan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>	✓		Selama jam pelajaran
7	Anak mampu dalam mengenali dan membedakan huruf-huruf.	✓		Dengan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> anak mampu mengenali huruf
8	Anak menerapkan pengetahuan huruf dalam aktivitas lain.	✓		Anak menerapkan dalam kehidupan sehari-hari
9	Interaksi anak dengan teman-temannya saat menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>	✓		Anak terlihat senang dan antusias serta berebutan dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>
10	Anak berkomunikasi dan bereaksi terhadap umpan balik dari teman.	✓		Interaksi anak sesama teman mendapat umpan balik
11	Fitur-fitur Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> sesuai dengan usia dan kemampuan anak.	✓		Fitur yang digunakan sesuai dengan tahap anak usia dini
12	Seberapa mudah anak menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> tanpa bantuan.	✓		anak mampu menggunakannya namun harus diawasi oleh guru
13	reaksi anak terhadap desain visual Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> alat (warna, bentuk, dll.).	✓		Desain Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> menarik perhatian anak dalam pembelajaran



### LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN

Nama :  
Instansi :

#### Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi aktivitas belajar.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/langsung dilembar validasi ini.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
  - 1 = Buruk sekali
  - 2 = Buruk
  - 3 = Cukup
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik

#### Aspek Penilaian :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format Lembar Observasi Proses Pembelajaran						
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas					✓
2.	Kejelasan sistem penomoran					✓
Format Isi						
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan Buku panduan					✓
Bahasa dan Tulisan						
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku				✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓

**Komentar dan saran :**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

- ① Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diujicobakan

Panyabungan, 2024

Validator,

  
Yuni Sarah, M.Psi

NIP.

## Lampiran 5. Pedoman Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA PENILAIAN KEPRAKTISAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BOX MAGIC ALPHABET*

Nama Responden : Masdalipah, S.Pd  
 Hari/Tanggal : 19 Juni 2024  
 Waktu : 10.00 s/d 11.30 wib  
 Tempat : Ruang Kelas Ustman/ RA Darussalam

#### c. Pengantar

Lembar pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kepraktisan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

#### d. Petunjuk

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang saya kembangkan. Saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator lembar validasi saya.

- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan respon pertanyaan pada baris yang telah disediakan.

**Tujuan :** Mendapatkan pandangan mendalam dari pengguna atau ahli tentang "*Box Magic Alphabet*".

No	Pertanyaan	Respon
1	Bagaimana pengalaman Anda menggunakan " <i>Box Magic Alphabet</i> "?	Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> cocok digunakan dalam pembelajaran dalam mengenal huruf
2	Apa yang Anda pikirkan tentang desain dan daya tarik alat ini?	Desain <i>Box Magic Alphabet</i> sangat menarik, dengan adanya gambar kartun, yang menjadi daya tarik fokus anak
3	Bagaimana alat ini mempengaruhi proses pembelajaran anak?	Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> sangat mempengaruhi anak, dilihat dari keefektifan anak saat pembelajaran



4	Apakah ada saran perbaikan untuk alat ini?	Tidak, karena Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> sudah sesuai dengan tahap usia anak usia dini
5	Bagaimana alat ini dibandingkan dengan alat edukatif lainnya?	Alat ini lebih menarik digunakan dan anak-anak lebih aktif saat belajar
6	Bagaimana respon anak-anak terhadap cara membuka dan menutup Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> ?	Anak sangat antusias dan berebutan dalam memainkan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>
7	Apakah <i>Box Magic Alphabet</i> berhasil menarik perhatian anak-anak?	Ya, berhasil
8	Bagaimana reaksi anak-anak saat pertama kali melihat Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>	Anak senang dan penasaran ingin segera membuka alat tersebut
9	Bagaimana Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i> ini mendukung tujuan pembelajaran dalam mengenalkan huruf pada anak?	Sangat mendukung anak dalam mengenalkan huruf sehingga pembelajaran anak tidak monoton
10	Bagaimana <i>Box Magic Alphabet</i> ini mempengaruhi keingintahuan anak-anak?	Dengan penambahan fitur kartun dan warna yang menarik

**PEDOMAN WAWANCARA PENILAIAN KEEFEKTIFAN  
ALAT PERMAINAN EDUKATIF *BOX MAGIC ALPHABET***

Nama Responden : Masdalipah, S.Pd  
 Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juni 2024  
 Waktu : 10.00 s/d 11.30 wib  
 Tempat : Ruang Kelas Ustman/ RA Darussalam

a. Pengantar

Lembar pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap keefektifan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet*. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

b. Petunjuk

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang saya kembangkan. Saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator lembar validasi saya.

- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan respon pertanyaan pada baris yang telah disediakan.

**Tujuan :** Mendapatkan pandangan mendalam dari pengguna atau ahli tentang alat "*Box Magic Alphabet*".

No	Pertanyaan	Respon
1	Bagaimana tingkat kemudahan anak-anak dalam menggunakan Box Magic Alphabet?	Anak sangat mudah dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>
2	Apakah anak-anak terlibat secara aktif saat menggunakan alat ini?	Anak terlihat aktif saat menggunakan Alat Permainan Edukatif <i>Box Magic Alphabet</i>
3	Bagaimana pendapat Anda tentang desain visual dan estetika alat ini?	Sangat menarik dan cocok digunakan dalam pembelajaran
4	Apakah desain alat ini sesuai untuk anak-anak usia dini?	Ya sangat sesuai
5	Bagaimana efektivitas Box Magic	Sangat efektif dengan menggunakan

	Alphabet dalam meningkatkan pengetahuan huruf?	Box magic Alphabet memudahkan anak mengenal huruf
6	Bagaimana alat ini berkontribusi pada pengembangan berpikir kritis anak?	Alat ini juga dapat melatih perkembangan berpikir anak dengan mencari huruf dalam Box
7	Seberapa sering anak-anak berinteraksi dengan Box Magic Alphabet?	Sangat sering dan hamper berebutan dalam memainkannya
8	Apa reaksi emosional anak-anak saat bermain dengan alat ini?	Anak merasa senang
9	Seberapa sesuai Box Magic Alphabet dengan kurikulum pendidikan anak usia dini?	Sesuai, karena Box Magic Alphabet sesuai dengan kurikulum pendidikan AUD
10	Bagaimana Box Magic Alphabet mendukung pembelajaran jangka panjang anak?	Sangat mendukung, karena pembelajaran anak menjadi lebih aktif dan anak tidak bosan
11	Apakah Box Magic Alphabet mendorong anak untuk bertanya atau berdiskusi lebih banyak?	Anak lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi dengan temannya

**INSTRUMEN VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA  
PROSES PEMBELAJARAN**

Nama : Yuni Sarah, M.Psi  
Instansi : STAIN MADINA  
Tanggal wawancara : 21 April 2024

**a. Pengantar**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap kelayakan pada Pedoman Wawancara Mahasiswa terhadap Proses Pembelajaran. Saya ucapkan trima kasih atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar angket ini

**b. Petunjuk**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap pedoman wawancara tentang proses Pembelajaran. Saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan bapak ibu menjadi validator lembar validasi saya.

- a. Berilah tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia dengan penilaian bapak/ibu.
- b. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**c. Penilaian**

**Indikator Penilaian untuk Validasi Pedoman Wawancara**

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		Saran/perbaikan
		Ya	Tidak	
1	Pedoman wawancara dirumuskan dengan jelas	✓		
2	Urutan pertanyaan dalam setiap bagian terurut secara sistematis	✓		
3	Butir pertanyaan menggambarkan arah tujuan yang dilakukan peneliti	✓		
4	Butir pertanyaan			

	menggambarkan arah tujuan yang diinginkan peneliti			
5	Rumusan butir pertanyaan tidak mendorong atau mengarahkan responden yang diwawancarai pada suatu kesimpulan	✓		
6	Rumusan butir pertanyaan mendorong respondes memberikan penjelasan tanpa tertekan	✓		
7	Rumusan butir pertanyaan menggunakan kata/kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda atau salah pengertian	✓		

**d. Komentar dan saran**

.....

.....

.....

.....

**e. Kesimpulan**

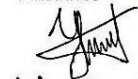
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, pedoman wawancara ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan pedoman wawancara

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Penyabungan, 24 April 2024

Validator



Yuni Sarah, M.Ki



## INSTRUMEN VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN

Nama : Yuni Sarah, M.Psi  
Instansi : STAIN Madira

### a. Pengantar

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap kelayakan pada Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Buku ajar. Saya ucapkan trima kasih atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar angket ini

### b. Petunjuk

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap pedoman wawancara tentang Analisis Kebutuhan Buku Ajar. Saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan bapak ibu menjadi validator lembar validasi saya.

1. Berilah tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia dengan penilaian bapak/ibu.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### c. Penilaian

#### Indikator Penilaian untuk Validasi Pedoman Wawancara

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		Saran/perbaikan
		Ya	Tidak	
1	Pedoman wawancara dirumuskan dengan jelas	✓		
2	Urutan pertanyaan dalam setiap bagian terurut secara sistematis	✓		
3	Butir pertanyaan menggambarkan arah tujuan yang dilakukan peneliti	✓		
4	Butir pertanyaan menggambarkan arah tujuan yang diinginkan peneliti	✓		

5	Rumusan butir pertanyaan tidak mendorong atau mengarahkan responden yang diwawancarai pada suatu kesimpulan	✓		
6	Rumusan butir pertanyaan mendorong responden memberikan penjelasan tanpa tertekan	✓		
7	Rumusan butir pertanyaan menggunakan kata/kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda atau salah pengertian	✓		

**d. Komentar dan saran**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, pedoman wawancara ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan pedoman wawancara

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Penyabungan, 24 April 2024

Validator



Furi Sarah, M.Psi



## Lampiran 6. Angket Validasi

### INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

#### Angket Keterbacaan Buku Panduan

Nama : Rusyda Nurul Fajri Daway, M.Psi

Instansi : STAIN Madina

Tanggal Pengisian : 20 Mei 2024

#### a. Pengantar

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap kelayakan pada Angket Mahasiswa pada Analisis Kebutuhan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar angket ini

#### b. Petunjuk

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validitas terhadap angket keterbacaan bahan Ajar. Saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan bapak ibu menjadi validator lembar validasi saya.

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = sangat baik

2 = kurang baik

4 = baik

1 = tidak baik

3 = cukup baik

Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

#### c. Penilaian

##### Indikator Penilaian untuk Validasi Angket

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Pernyataan	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kejelasan Pernyataan	- Kesesuaian bahasa	Pernyataan harus menggunakan bahasa yang jelas, tepat, dan mudah dipahami. Istilah yang digunakan harus akurat dan relevan dengan topik.					✓

		- Ketepatan istilah	Penyataan dalam angket dapat Mengukur aspek necessity, want dan lack buku ajar yang akan dikembangkan				✓	
2	Relevansi dengan Topik	- Kesesuaian konten	Setiap Pernyataan harus relevan dengan topik				✓	
		Keterkaitan dengan tujuan penelitian	Pernyataan pada materi relevan dengan tujuan penelitian				✓	
3	Validitas	- Kesesuaian dengan teori	Pernyataan harus valid dalam mengukur konsep yang ditargetkan dan sesuai dengan teori atau model yang relevan.				✓	
4	Keandalan	- Konsistensi - Kemampuan pengulangan	Pernyataan harus konsisten dalam mengukur variabel yang sama dan harus dapat diulang dengan hasil yang konsisten.				✓	
5	Skala Penilaian	- Kesesuaian skala - Keterbacaan skala - Keseragaman Skala	Skala penilaian harus sesuai dengan jenis Pernyataan, mudah dipahami, dan konsisten di seluruh angket.				✓	
6	Format Angket	- Tata letak - Kejelasan instruksi - Keseragaman Format	Format angket harus rapi, dengan instruksi yang jelas dan format yang konsisten.				✓	
7	Panjang Angket	- Kepadatan Pernyataan - Waktu penyelesaian - Beban Responden	Panjang angket harus optimal, tidak terlalu panjang atau singkat, dan memperhitungkan waktu serta beban pada responden.				✓	

8	Tidak ada bias	Tidak terdapat angket yang memiliki makna ganda	Pernyataan dalam angket tidak memiliki makna ganda						✓
---	----------------	---	--	--	--	--	--	--	---

**d. Komentar dan saran**

.....

.....

.....

.....

**e. Kesimpulan**

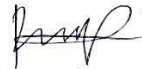
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Penyabungan, 20 Mei 2024

Validator



Rusyda Nurul Fajri M.Psi

### INSTRUMEN VALIDASI ANGKET BOX MAGIC ALPHABET

Nama Validator : Yuni Sarah, M.Pi  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : STAIN Madina

#### A. Pengantar

Lembar validasi angket validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Box Magic Alphabet* dengan pengintegrasian Nilai – nilai Keislaman untuk Maha Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal

#### B. Petunjuk

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang saya kembangkan. Saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator lembar validasi saya.

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

5= Sangat Baik                      2= Kurang Baik  
 4= Baik                                1= Tidak Baik  
 3= Cukup Baik

2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

#### C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket					✓	
	Kejelasan butir pertanyaan				✓		
	Kejelasan petunjuk angket				✓		
Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan yang jawaban yang diharapkan					✓	
Relevansi	Pernyataan berkaitan dengna tujuan penelitian					✓	
	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓		
Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi				✓		

	yang benar							
Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap						✓	
Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami						✓	
	Bahasa yang digunakan efektif							
	Penulisan sesuai dengan kaedah Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					✓		
						✓		

## D. Komentari dan Saran

Pengisian angket didasarkan lebih rinci

## E. Kesimpulan

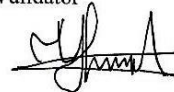
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Panyabungan, April 2024,

Validator



Yuni Sarah M. Psi

**Kisi-Kisi Lembar Penilaian**  
**(AHLI MATERI)**

<b>Krit</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian dengan KI dan KD	1, 2, 3
	B. Keakuratan Materi	4, 5, 6, 7, 8
	C. Kemukthiran Materi	9, 10
	D. Mendorong Keingintahuan	11, 12
II. Aspek Kelayakan	A. Teknik Penyajian	1
	B. Pendukung Penyajian	2, 3, 4, 5
	C. Penyajian Pembelajaran	6
	D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	7, 8
III. Aspek Penilaian Kontekstual	A. Hakikat Kontekstual	1, 2
	B. Komponen Kontekstual	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9



## IDENTITAS

Nama : Yuni Sarah, M.Psi  
 NIP :  
 Instansi : STAN MAPINA

## 1. ASPEK KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Sub indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Kesesuaian materi dengan KD	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Capaian Pembelajaran yaitu menganalisis komponen-komponen Mengenalkan huruf melalui Alat Permainan Edukatif dan indikatornya yaitu 1. Sesuai dengan usia anak 2. Membantu merangsang tumbuh kembang anak 3. Menarik dan bervariasi 4. Memiliki banyak kegunaan 5. Aman digunakan 6. Bentuk sederhana 7. Melibatkan aktivitas anak	1. Kelengkapan materi.				✓
		2. Keluasan Materi.			✓	
		3. Kedalaman Materi.			✓	
B. Keakuratan Materi	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian KD	1. Keakuratan konsep dan definisi.				✓
		2. Keakuratan data dan fakta.				✓
		3. Keakuratan contoh.				✓
		4. Keakuratan gambar dan ilustrasi.				✓
		5. Keakuratan istilah-istilah.			✓	



## II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Sub indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1 SK	2 K	3 B	4 SB
<b>A. Teknik</b>		1. Keruntutan Konsep.				
<b>B. Pendukung Penyajian</b>	Penyajian konsep disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke sukar, dari yang kongkret ke abstrak dan dari yang sederhana ke kompleks, dari yang dikenal sampai yang belum dikenal. Materi bagian sebelumnya bisa membantu pemahaman materi pada bagian selanjutnya	1. Contoh-contoh gambar dalam setiap kegiatan belajar.				✓
		2. Gambar dan ilustrasi pada setiap indicator				✓
		3. Pengantar			✓	
		4. Daftar Pustaka			✓	
<b>C. Penyajian Pembelajaran</b>	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi).	1. Keterlibatan mahasiswa.				✓
<b>D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir</b>	Penyampaian pesan antar sub kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain / sub kegiatan belajar dengan sub kegiatan belajar / antar alinea dalam sub kegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi. Peran atau materi yang disajikan dalam satu kegiatan belajar / sub kegiatan belajar / alinea mencerminkan kesatuan tema	1. Keteraturan antar kegiatan belajar / sub kegiatan belajar / alinea.			✓	
		2. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar / alinea			✓	

### III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA MENURUT BSNP

Indikator Penilaian	Sub Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1 SK	2 K	3 B	4 SB
A. Lugas	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia	1. Ketepatan struktur kalimat. 2. Keefektifan kalimat 3. Kebakuan istilah			✓ ✓ ✓	✓
B. Komunikatif	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				✓
C. Dialogis dan Interaktif	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.	1. Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓
D. Kesesuaian dengan Perkembangan mahasiswa	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mahasiswa.	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.	2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan	1. Ketepatan tata Bahasa				✓
		2. Ketepatan ejaan				✓

## IV. ASPEK PENILAIAN KONTEKSTUAL

Indikator Penilaian	Sub indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1 SK	2 K	3 B	4 SR
A. <b>Hakekat kontekstual</b>	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik.	1. Keterkaitan semua materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik.				✓
	Pembelajaran mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	2. Kemampuan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.				✓
B. <b>Komponen Kontekstual</b>	Materi merangsang peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.	1. Konstruktivisme (Contruktivism).				✓
		2. Menemukan Inquiry).				✓
	Terdapat Pernyataan-Pernyataan yang mendorong, membimbing, dan mengukur kemampuan berpikir peserta didik	3. Bertanya (Questioning).				✓
		4. Masyarakat belajar (Learning Community).			✓	✓
	Terdapat tugas kelompok, dan materi merangsang peserta didik untuk berdiskusi ( <i>sharing</i> ) dengan teman-temannya.	5. Pemodelan (Modeling).				✓
		6. Refleksi (Reflection)			✓	
	Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaian.	7. Penilaian yang sebenarnya (Authentic Assesment).			✓	
	Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari.					
	Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar					

## Kesimpulan

Konten Belum Dapat Digunakan	
Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Panyabungan, 24 April 2024

Validator materi

  
Yum Sarah, M.Psi

NIP.

**Kisi-Kisi Lembar Penilaian**  
**(AHLI DESAIN MEDIA)**

<b>Kriteria</b>		<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
<b>I.</b>	<b>Aspek</b>	A. Ukuran Konten	1, 2
	<b>Kelayakan</b>	B. Desain Sampul	3, 4, 5, 6, 7
	<b>Kegrafikan</b>	C. Desain Isi Konten	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

### ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

**Judul Penelitian** : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Anak Usia Dini di RA Darussalam  
**Penyusun** : Hanis Adira Lubis

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Box Magic Alphabet* untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini di RA Darussalam, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap suplemen bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas suplemen bahan ajar yang berupa konten ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak konten tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian suplemen bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list*(√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.  
**Skor 4 : Sangat Baik**  
**Skor 3 : Baik**  
**Skor 2 : Kurang**  
**Skor 1 : Sangat Kurang**
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.



**IDENTITAS**

Nama : Rusyda Nurul Fajri Dawlaty, M.Psi

NIP : .

Instansi : STAIN MADINA

**I. ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAN MENURUT BSNP**

Indikator Penilaian	Sub Indikator	Butir penilaian	Alternative			
			1	2	3	4
			SK	K	B	SB
<b>A. Ukuran Model</b>	1. Ukuran konten A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), B5 (176 x 250 mm).	1. Kesesuaian ukuran konten dengan standar ISO				✓
	2. Pemilihan ukuran konten disesuaikan dengan materi isi. Hal ini akan mempengaruhi tata letak bagian isi dan jumlah halaman konten.	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi				✓
<b>B. Desain Sampul Konten (Cover)</b>	1. Desain sampul, punggung dan belakang merupakan suatu kesatuan yang utuh. Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan secara harmonis dan saling terkait satu dan lainnya.	1. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.			✓	
		2. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.			✓	
	2. Memperhatikan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi/isi konten.	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.			✓	
		a. Ukuran huruf judul konten lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran konten, nama pengarang.			✓	
		b. Warna judul konten			✓	



		kontras dengan warna latar belakang.				
		4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf.			✓	
		5. Ilustrasi sampul konten.				
		a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek.				✓
		b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita.				✓
C. Desain Isi Konten	Penempatan unsur tata letak (judul, subjudul, kata pengantar, daftar isi, ilustrasi, dll.) pada setiap awal kegiatan konsisten. Susunan teks pada akhir paragraph terpisah dengan jelas, dapat berupa jarak (pada susunan teks rata kiri-kanan/blok) ataupun dengan inden (pada susunan teks	1. Konsistensi tata letak.				✓
		a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.				
		b. Pemisahan antar paragraf jelas.			✓	
		2. Unsur tata letak harmonis.				
		a. Bidang cetak dan margin proporsional.				✓
		b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.				✓
		3. Unsur tata letak lengkap.				
		a. Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar,				✓
		b. Ilustrasi dan keterangan gambar.			✓	
		4. Tata letak mempercepat halaman				
		a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.				✓
		b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.				✓


		5. Tipografi isi modul sederhana.				
		a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.				✓
		b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all capital</i> , <i>small capital</i> ) tidak berlebihan.			✓	
		c. Lebar susunan teks normal.			✓	
		d. Spasi antar baris susunan teks normal			✓	
		e. Spasi antar huruf normal				✓
		6. Topografi isi konten memudahkan pemahaman				
		a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional			✓	
		b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan			✓	
		c. Mampu mengungkap makna/arti dari objek			✓	
		7. Ilustrasi isi.				
		a. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan			✓	
		b. Kreatif dan dinamis			✓	

## Kesimpulan

Konten Belum Dapat Digunakan	
Konten Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Konten Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Panyabungan, 20 Mei 2024

Validator Media



Husyda Nurul Fajri Daulay, M.Pi

## Lampiran 7. RPPH

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

Semester / Bulan / Minggu	:	
Hari / Tanggal	:	
Kelompok Usia	:	5-6 tahun
Tema / Sub Tema	:	Mengenal Huruf/ Alfabet
Materi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan huruf</li> <li>- Mengetahui bentuk huruf</li> <li>- Berani tampil di depan kelas</li> <li>- Menyanyi lagu ABC</li> <li>- Mengetahui huruf dengan APE Box Magix Alphabet</li> </ul>
Tujuan Pembelajaran	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu menyebutkan huruf</li> <li>- Anak mengetahui bentuk huruf</li> <li>- Anak mampu menyanyi lagu huruf ABC</li> <li>- Anak berani tampil di depan dan percaya diri</li> <li>- Anak mampu bermain APE Box Magix Alphabet</li> </ul>
Format Kegiatan	:	Individu dan kelompok dengan pengawasan guru
Alat dan bahan	:	Huruf terbuat kardus dan kain planet

**Proses Kegiatan****A. PENDAHULUAN**

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menanyakan kabar anak
3. Guru menanyakan kehadiran anak
4. Guru melakukan ice breaking
5. Guru mengajak anak untuk membaca doa belajar

**B. KEGIATAN INTI**

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada anak
2. Guru mengajak murid sama-sama bernyanyi ABC
3. Guru mengenalkan Alat Permainan Box Magic Alphabet kepada murid
4. Guru mengajak anak Ice Breaking
5. Guru mengajak anak main tebak-tebakan
6. Guru menjelaskan cara memainkan Alat Permainan Box Magic Alphabet
7. Guru mengajak anak untuk bermain secara bergantian

## C. PENUTUP

1. Guru menanyakan perasaan anak saat pada saat bermain
2. Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran untuk melihat bagaimana perkembangan pengetahuan anak
3. Guru mengajak anak membaca doa pulang, doa naik kendaraan, doa keluar kelas
4. Anak – anak merapikan barisan untuk pulang sambil menyanyikan “*I say goodbye*”
5. Guru mengucapkan salam
6. Anak- anak menyalam guru

## D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
  - a. Sikap anak pada saat mendengarkan penjelasan guru
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
  - c. Ketertiban pada saat bermain
  - d. Sabar dengan antrian permainan
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - a. Menyebutkan huruf dengan jelas
  - b. Mengetahui bentuk huruf dengan baik dan benar
  - c. Mampu mencari dan mencocokkan huruf di dalam *Box Magic Alphabet*

Mengetahui,  
Penulis



Hanis Adira Lubis

## Lampiran 8. Angket Respon Guru

**ANGKET PENILAIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
KEEFEKTIFAN “BOX MAGIC ALPHABET”**

**a. Pengantar**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Alat Permainan Edukatif “Box Magic Alphabet”. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**b. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

5= Sangat Baik                      2= Kurang Baik  
4= Baik                              1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik

2. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu  
3. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**c. Identitas**

1. Nama : Mardalipah, S.Pd  
2. NIT : -  
3. Email :

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Box Magic Alphabet mudah digunakan oleh anak usia dini.					✓
2.	Alat ini menarik minat anak untuk belajar huruf.					✓
3.	Box Magic Alphabet membantu meningkatkan kemampuan mengenali huruf.					✓
4.	Alat ini memiliki desain yang aman untuk anak-anak.				✓	
5.	Instruksi penggunaan alat ini mudah dipahami.					✓
6.	Box Magic Alphabet meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.					✓
7.	Alat ini mendukung pengembangan kreativitas anak.				✓	
8.	Alat ini sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.					✓
9.	Box Magic Alphabet efektif untuk pembelajaran kelompok di kelas.				✓	


10.	Saya akan merekomendasikan <i>Box Magic Alphabet</i> kepada orang tua/pendidik lain.					✓
-----	--	--	--	--	--	---

## Komentar dan saran

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Panyabungan, 19 Juni 2024

Responden

  
Marsdalipah, S. Pd



**ANGKET PENILAIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
KEPRAKTISAN ALAT PERMAINAN *BOX MAGIC ALPHABET***

**a. Pengantar**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Alat Permainan Edukatif "*Box Magic Alphabet*". Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**b. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
 5= Sangat Baik                      2= Kurang Baik  
 4= Baik                                1= Tidak Baik  
 3= Cukup Baik
2. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu
3. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**c. Identitas**

1. Nama : Masdalrah, S.Pd
2. NIK :
3. Email :

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Box Magic Alphabet mudah digunakan oleh anak-anak.					✓
2.	Instruksi penggunaan Box Magic Alphabet jelas dan mudah dipahami.					✓
3.	Box Magic Alphabet memiliki ukuran yang sesuai untuk anak-anak usia dini					✓
4.	Desain dan warna Box Magic Alphabet menarik bagi anak-anak.					✓
5.	Box Magic Alphabet tahan lama dan tidak mudah rusak.				✓	
6.	Box Magic Alphabet aman untuk digunakan oleh anak-anak.				✓	
7.	Alat ini mudah disimpan dan tidak memakan banyak tempat.				✓	
8.	Box Magic Alphabet dapat dengan mudah dibersihkan.					✓


9.	Alat ini dapat digunakan secara mandiri oleh anak tanpa bantuan orang dewasa.						
10.	Box Magic Alphabet sesuai untuk digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan (rumah, sekolah, dll).						

## Komentar dan saran

6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Panyabungan, 19 Juni 2024

Responden

  
Masdalipah, S.Pd

## Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Darussalam



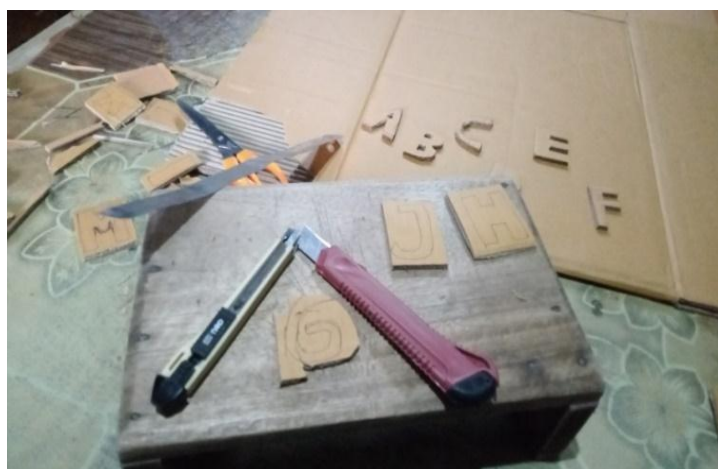
Gambar 2. Wawancara dengan Guru RA Darussalam



Gambar 3. Mengukur triplek sesuai ukuran yang dibutuhkan



Gambar 4. Memotong triplek sesuai ukuran yang dibutuhkan



Gambar 5. Potong pola huruf yang telah diukir



Gambar 6 Melapisi huruf dengan kain panel



Gambar 4.9 menyatukan triplek menggunakan engsel





Gambar 4. Uji Coba produk APE *Box Magic Alphabet* di RA Al-Munawwar



Gambar 5. Penerapan produk APE *Box Magic Alphabet* di RA Darussalam



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

*(curriculum vitae)*



### Keterangan Pribadi

Nama	: Hanis Adira Lubis
Nim	: 20030011
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat tgl lahir	: Panyabungan, 29 Desember 2001
Jenis kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jln. Pemuda, Panyabungan II, Kecamatan Panyabungan
Agama	: Islam
Nama Ayah	: Mhd. Riswan Lubis
Nama Ibu	: Nurmala Siregar
No. Hp	: 085261481170
Email	: hanisadira42@gmail.com

### Pendidikan Formal

1. Tahun 2008-2014 SD Negeri 087 Panyabungan
2. Tahun 2014-2017 SMP Negeri 2 Panyabungan Panyabungan
3. Tahun 2017-2020 SMK Negeri 2 Panyabungan
4. Tahun 2020-Sekarang STAIN Madina