

**GAME EDUKASI COGNIPLAY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
(Studi Kasus: KB. Al-Hidayah Di Tinggarjaya)**

Skripsi



Disusun oleh

Aditya Ramadhan

20SA1033

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2024

**GAME EDUKASI COGNIPLAY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
(Studi Kasus: KB. Al-Hidayah Di Tinggarjaya)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Aditya Ramadhan

20SA1033

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2024

PERSETUJUAN

Skripsi

GAME EDUKASI COGNIPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (Studi Kasus: KB. Al-Hidayah Di Tinggarjaya)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Ramadhan

20SA1033

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Januari 2024

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Nurfaizah, M.Kom.
NIDN. 0625028801

M. Syaiful Amin, M.Kom.
NIDN. 0622059002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 27 Januari 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**GAME EDUKASI COGNIPLAY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
(Studi Kasus: KB. Al-Hidayah Di Tinggarjaya)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Ramadhan

20SA1033

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Januari 2024

Rizki Wahyudi, M.Kom.
NIDN. 1020108602

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Nurfaizah, M.Kom.
NIDN. 0625028801

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 27 Januari 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Aditya Ramadhan
NIM : 20SA1033
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Game Edukasi Cogniplay Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing 1 : Nurfaizah, M.Kom
Dosen Pembimbing 2 : M. Syaiful Amin, M.Kom

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 17 Januari 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai 6000

Aditya Ramadhan
NIM. 20SA1033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tua tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ayahanda Slamet Yulianto, S.H dan Ibu Siti Zulaeha, S.Pd yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lanjutan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang tercapai dari orang tua.
3. Dosen pembimbing yang ikhlas, rela meluangkan waktunya untuk membimbing, mengintruksikan, memberikan saya nasihat dan pelajaran.
4. Teman-teman seperjuangan semua yang telah membantu dan selalu menyemangati saya selama ini.

HALAMAN MOTTO

“ Jangan pernah menyerah pada mimpimu, impian dapat menjadi kenyataan jika
kamu mempercayainya dengan sepenuh hati “

(Walt Disney)



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dalam penyelesaian skripsi yang berjudul **“GAME EDUKASI COGNIPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI”**. Dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan sesuai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom, M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, M.Kom., M.Cs. selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Ibu Nurfaizah, M.Kom., selaku dosen pembimbing satu yang telah menyediakan waktu pikiran dan tenaga dalam membimbing penulis menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom., selaku dosen pembimbing dua yang telah sabar dalam melakukan bimbingan dan telah menyediakan waktu, pikiran serta tenaganya dalam membimbing penulis serta menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Naeli Muntoharoh, S.Pd.i selaku kepala sekolah KB. Al-Hidayah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada skripsi ini.
7. Orang tua dan keluarga penulis yang tidak pernah lelah mendoakan, mendukung dan menasehati penulis dalam setiap langkah.
8. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karenanya atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun.

Terakhir, harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Penulis,