

LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0463/427/1/N.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. KEPALA TK DHARMA SANTI I

di Tempat

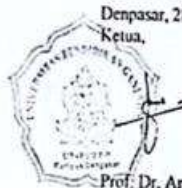
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Putu Tasha Diah Faradisa
NIM : 1811031042
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 28 Oktober 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.
Jabatan : Guru Kelompok B

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Putu Tasha Diah Faradisa
NIM : 1811061042

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli media dan desain pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Dharma Santi I"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tabanan, 21 Maret 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

Lampiran 03. Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : TK Dharma Santi I

Nama Guru : Ni Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

Guru Kelompok : B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah terdapat kendala selama berlangsungnya proses pembelajaran daring?	Tentunya saja terdapat kendala yang dihadapi. Kendala yang saya dapatkan selama pembelajaran daring kurangnya pemahaman anak dalam proses pembelajaran daring, sehingga diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran daring.
2	Bagaimana sistem pembelajaran anak dimasa pandemi covid-19?	Proses pembelajaran di TK Dharma Santi I dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi WhatsApp.
3	Bagaimana perkembangan belajar anak pada proses pembelajaran daring berlangsung?	Hasil perkembangan belajar anak pada proses belajar secara daring sudah cukup baik. Tetapi ada beberapa anak yang perkembangan belajarnya kurang dikarenakan kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan melalui daring.
4	Apakah saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	Iya menggunakan media pembelajaran, namun penggunaan proses pembelajaran belum maksimal.
5	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran berlangsung?	Media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup untuk mendukung proses belajar, maka perlu motivasi baru untuk menstimulasi semangat belajar anak.

Lampiran 04. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Minggu : II/II

Hari/tgl : Senin/14 Maret 2022

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

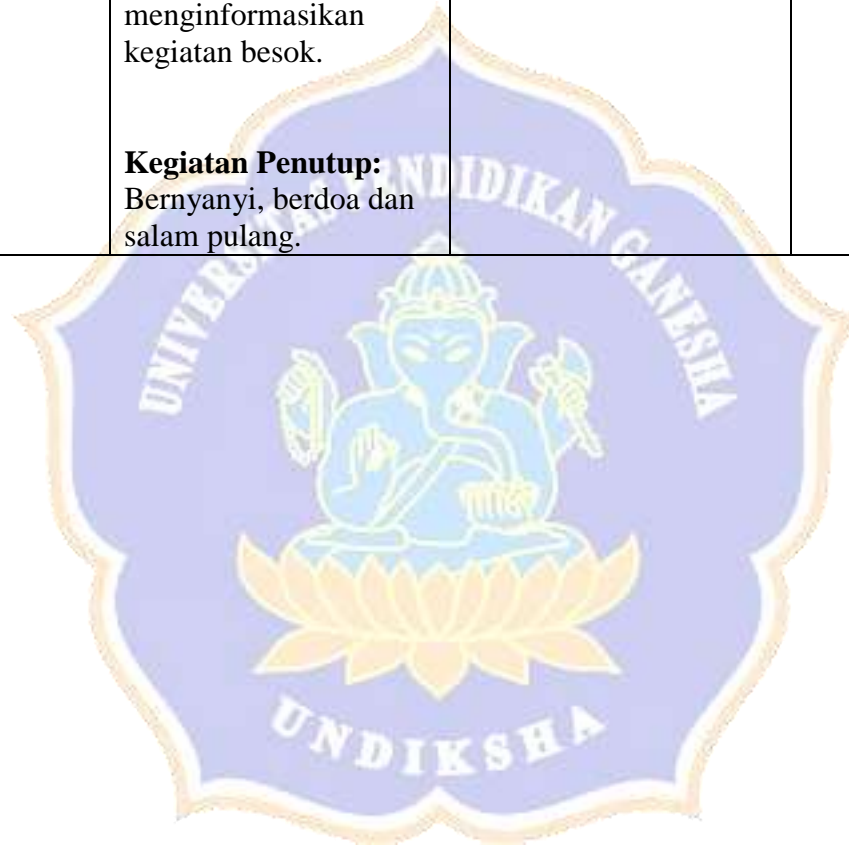
**Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi/ Macam-macam Alat Komunikasi
/Laptop/komputer**

Tujuan, Alat & Bahan, Model Pembelajaran	KD, Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Perkembangan	Kriteria Evaluasi	Hasil Evaluasi
<p>Tujuan: Anak mampu melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.</p> <p>Mengungkapkan kalimat sederhana.</p>	<p>3.1-4.1 (NAM) Menenal kegiatan beribadah sehari-hari.</p> <p>3.11-4.11 (Bahasa) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif</p>	<p>Kegiatan Pembuka: Berdoa (NAM) Salam & presensi menyanyikan lagu macam-macam alat komunikasi.</p> <p>Inti: Anak mengamati gambar komputer, anak mengamati gambar laptop, bertanya, dan</p>	<p>Mengucapkan doa-doa pendek (tri sandya) 3.1 NAM</p> <p>Bercerita dengan kalimat sederhana 4.11 Bahasa</p>	<p>Sikap anak</p> <p>Sikap anak Ketepatan</p>	

<p>Bersikap mandiri, menghargai karya seni.</p> <p>Mengembangkan motorik halus dan motorik kasar. Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan.</p> <p>Alat & Bahan: Lembar kerja, kertas gambar, gunting, crayon/pensil warna, media <i>puzzle</i> .</p> <p>Model Pembelajaran:</p>	<p>2.8 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.</p> <p>3.15-4.15 (Seni) Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.</p>	<p>mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak mengenai alat komunikasi. (Bahasa)</p> <p>Anak dapat menghubungkan kartu gambar dengan kartu angka. (Sosem)</p> <p>Anak menggambar dan mewarnai Radio. (Seni)</p>	<p>Melakukan sesuatu tanpa bantuan. 2.8 Sosem</p> <p>Membuat karya seni sesuai kreativitas. 4.15 Seni</p>	<p>Kemandirian Ketepatan</p> <p>Ketepatan Hasil karya</p>	
--	--	---	---	---	--

Pendekatan saintifik yang melibatkan indera anak dengan metode tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja, dan demonstrasi.	<p>3.3-3.4 (Fismot) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p>	<p>Anak dapat menggunting dan menempel gambar alat komunikasi. (Fismot)</p>	<p>Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas. 4.3 Fismot</p>	<p>Ketepatan Hasil karya</p>	
	<p>3.5-4.5 (Kognitif) Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Memasangkan potongan gambar angka pada media <i>puzzle</i> (Kognitif)</p> <p>Istirahat: Mencuci tangan, berdoa, makan Bersama, bermain</p>	<p>Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan 4.5 Kognitif</p>	<p>Ketepatan</p>	

		<p>Recalling: Berdiskusi mengenai kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan besok.</p> <p>Kegiatan Penutup: Bernyanyi, berdoa dan salam pulang.</p>			
--	--	---	--	--	--



Rencana Penilaian

1. Indikator Capaian

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
1	Nilai Agama dan Moral	3.1	- Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek (tri sandya)				
2	Bahasa	4.11	- Anak dapat bercerita dengan kalimat sederhana				
3	Sosial Emosional	2.8	- Anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan				
4	Seni	4.15	- Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitas				
5	Fisik Motorik	4.8	- Anak Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas				
6	Kognitif	4.5	- Anak dapat menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan				

Lembar Penilaian Nilai Agama dan Moral

No	Nama Siswa	Sikap yang Diukur			
		Berdoa			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1					
2					
3					
Dst.					

Catatan: centan (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Agama dan Moral

Kriteria	Kategori	
	Spiritual	
1) Anak menghafal bait pertama sampai bait terakhir mantram tri sandya	BSB	Jika 4 hal dilakukan
2) Anak dapat melakukan pada asana	BSH	Jika 3 hal dilakukan

3) Anak tidak mengganggu teman saat tri sandya	MB	Jika 2 hal dilakukan
4) Nada dalam tri sandya tepat	BB	Jika 1 hal dilakukan

Skor Maksimal: 4

Penilaian : $\frac{\text{Total nilai anak}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

Contoh : $\frac{4}{4} \times 100 = 100$



Lembar Penilaian Bahasa

No	Nama Siswa	Sikap yang Diukur			
		Mandiri			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1					
2					
3					
Dst.					

Catatan: centan (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Bahasa

Kreteria	Kategori	
1) Anak dapat menceritakan kegiatan sehari-hari	BSB	Jika 4 hal dilakukan
2) Anak dapat bercerita secara runtun	BSH	Jika 3 hal dilakukan

3) Anak dalam menceritakan sesuatu jelas penyampaian kalimat yang di ungkapkan	MB	Jika 2 hal dilakukan
4) Dalam penyampaian cerita, anak menyampaikan dengan kalimat baku	BB	Jika 1 hal dilakukan

Skor Maksimal: 4

Penilaian : $\frac{\text{Total nilai anak}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

Contoh : $\frac{4}{4} \times 100 = 100$



Lembar Penilaian Sosial Emosional

No	Nama Siswa	Sikap yang Diukur			
		Sosial emosional			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1					
2					
3					
Dst.					

Catatan: centan (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Sosial Emosional

Kreteria	Kategori	
1) Anak tidak berebut saat bermain	BSB	Jika 4 hal dilakukan
2) Anak dapat mengontrol emosi saat berargumen Bersama teman	BSH	Jika 3 hal dilakukan
3) Anak tidak mengganggu teman saat belajar		

4) Anak dalam mengerjakan tugas secara mandiri	MB	Jika 2 hal dilakukan
	BB	Jika 1 hal dilakukan

Skor Maksimal: 4

Penilaian : $\frac{\text{Total nilai anak}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

Contoh : $\frac{4}{4} \times 100 = 100$



Lembar Penilaian Kognitif

No	Nama Siswa	Sikap yang Diukur			
		Pengetahuan			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1					
2					
3					
Dst.					

Catatan: centan (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Rubrik Penilaian Kognitif

Kreteria	Kategori	
1) Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar	BSB	Jika 4 hal dilakukan
2) Anak dapat menghitung jumlah puzzle yang tersusun dengan benar	BSH	Jika 3 hal dilakukan

3) Dalam kegiatan Menyusun puzzle anak tidak kebingungan	MB	Jika 2 hal dilakukan
4) Anak dapat Menyusun puzzle dengan benar dan tepat waktu	BB	Jika 1 hal dilakukan

Skor Maksimal: 4

Penilaian : $\frac{\text{Total nilai anak}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

Contoh : $\frac{4}{4} \times 100 = 100$



Rubrik Penilaian Pengetahuan

Kriteria	Berkembang Sangat Baik	Belum Sesuai Harapan	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
	4	3	2	1
Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek (tri sandya)	Anak sudah mampu mengucapkan doa tri sandya sampai bait terakhir	Anak sudah mampu mengucapkan doa tri sandya sampai bait terakhir namun kurang lancar	Anak mulai mampu mengucapkan doa tri sandya sampai bait terakhir namun tetap dibimbing oleh guru	Anak belum mampu mengucapkan doa tri sandya sampai bait terakhir meskipun sudah dibimbing oleh guru
Anak mengenal angka melalui alat komunikasi	Anak sudah mampu mengenal angka dengan benar tanpa dibimbing oleh guru	Anak mampu mengenal angka namun anak masih tidak percaya diri tanpa bimbingan guru	Anak mulai mampu mengenal angka namun tetap dibimbing oleh guru	Anak belum mampu mengenal angka meskipun sudah dibimbing oleh guru
Anak menceritakan kembali apa yang di lihat dan di kerjakan pada media	Anak sudah mampu menceritakan kembali dengan jelas dan baik apa yang di lihat dan di kerjakan pada media tanpa dibimbing oleh guru	Anak mampu menceritakan kembali apa yang di lihat dan di kerjakan pada media namun anak masih tidak percaya diri tanpa	Anak mulai mampu menceritakan kembali apa yang di lihat dan di kerjakan pada media namun tetap dibimbing oleh guru	Anak belum mampu menceritakan kembali apa yang di lihat dan di kerjakan pada media meskipun sudah dibimbing oleh guru

pembelajaran yang digunakan		dibimbing oleh guru		
--------------------------------	--	------------------------	--	--

2. Teknik Penilaian

- Catatan Observasi,
- Hasil Karya Anak.



Mengetahui,

Wanasari, 12 Maret 2022

Guru kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

Lampiran 05. Hasil Review Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENSTIMULASI KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK
DHARMA SANTI I**

Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Dharma Santi I.
Sasaran Program	: Anak Kelompok B
Peneliti	: Putu Tasha Diah Faradisa
Pembimbing	: Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A_(Pembimbing 1) Luh Ayu Tirtayani, S.Psi.,M.Psi.Psikolog. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Dharma Santi I", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Permainan Edukasi sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kesesuaian Permainan Edukasi yang dikembangkan dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun Permainan Edukasi tersebut dengan model pengembangan yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun Permainan Edukasi yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Penilaian

Ya = Sesuai
Tidak = Tidak Sesuai

B. Penilaian Rancang Bangun Permainan Edukasi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
Komponen Model Pengembangan ADDIE			
1	Model pengembangan ADDIE sesuai karakteristik permainan edukasi	✓	
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat	✓	
Komponen Tahap-tahap Pengembangan Permainan Edukasi			
3	Tahapan pengembangan permainan edukasi sesuai dengan model pengembangan ADDIE	✓	
4	Tahapan pengembangan permainan edukasi digambarkan dengan tepat	✓	
Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan			
5	Tahapan pengembangan permainan edukasi dengan model pengembangan ADDIE jelas	✓	
6	Proses pengembangan permainan edukasi dilaksanakan secara praktis	✓	
7	Langkah-langkah pengembangan permainan edukasi dilaksanakan secara berurutan	✓	
Komponen Evaluasi Formatif			
8	Rancangan evaluasi permainan edukasi sesuai dengan model pengembangan ADDIE	✓	
9	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas	✓	
10	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat	✓	

C. Komentar/Saran

Sudah direvisi sesuai masukan.

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Rancang bangun permainan edukasi yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan:

1. Sesuai
2. Tidak Sesuai

(Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 9 Mei 2022
Validator



Drs I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

Lampiran 06. Surat Keterangan Validasi Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0058 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Putu Tasha Diah Faradisa
NIM : 1811061042
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "Pengembangan Permainan Eduksi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022

Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 07. Review Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET AHLI ISI/MATERI PELAJARAN
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas

Nama Ahli : Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.

NIP : 195908301985032001

Hari/Tanggal : Jumat/11 Maret 2022

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Validasi Isi/Materi Pelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai	✓			
2	Kesesuaian isi materi dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Kesesuaian/kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
Aspek Materi					
4	Ketepatan materi dengan tema yang digunakan	✓			
5	Materi yang disampaikan menarik	✓			
6	Isi materi yang disampaikan mudah dipahami siswa	✓			
7	Kebenaran materi yang disampaikan	✓			
8	Kesesuaian materi yang disampaikan	✓			
9	Materi didukung dengan media yang tepat		✓		

10	Materi yang disampaikan penting untuk dipelajari	✓			
11	Materi yang disampaikan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	✓			
Aspek Kebahasaan					
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak	✓			
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
14	Penggunaan Bahasa yang tepat	✓			
15	Kejelasan taret hasil belajar		✓		

D. Komentar dan Saran

*Perbaiki gambar / media yang mendukung belajar
bahasa / lebih sesuai dengan tema*


E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diperoduksi

Denpasar, 11 Maret 2022

Validator Ahli Isi/Materi



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195908301985032001

Lampiran 08.Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.

NIP : 195908301985032001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Tasha Diah Faradisa

NIM : 1811061042

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli isi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Dharma Santi I".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 11 Maret 2022

Validator



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195908301985032001

Lampiran 09. Surat Keterangan Validasi Ahli Desain & Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0058 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Putu Tasha Diah Faradisa
NIM : 1811061042
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : "Pengembangan Permainan Eduksi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 17 Januari 2022
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 10. Review Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET AHLI DESAIN PELAJARAN
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas

Nama Ahli : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 195912311984031010
 Hari/Tanggal : Sabtu/ 12 Maret 2022

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Tujuan					
1	Kesesuaian/kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media yang dikembangkan	✓			
3	Kesesuaian/kejelasan antara tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi		✓		
Aspek Strategi					
4	Penyampaian materi pembelajaran yang menarik	✓			
5	Penyampaian materi memberikan Langkah-langkah yang logis	✓			
6	Kegiatan dalam media pembelajaran dapat memotivasi anak		✓		
7	Penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak	✓			
8	Permainan edukasi memberikan petunjuk belajar yang jelas		✓		

9	Permainan edukasi memberikan anak kesempatan untuk belajar mandiri	✓			
---	--	---	--	--	--

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Sudah benar

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diperoduksi

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator Ahli Desain Pembelajaran



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

Lampiran 11. Review Ahli Media Pembelajaran

ANGKET AHLI MEDIA PELAJARAN
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas

Nama Ahli : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 195912311984031010
 Hari/Tanggal : Sabtu/12 Maret 2022

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Validasi Media Pelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain tampilan permainan edukasi menarik bagi anak	✓			
2	Penggunaan gambar yang mendukung kegiatan pembelajaran	✓			
3	Kejelasan teks pada media pembelajaran		✓		
4	Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat	✓			
5	Komposisi dan kombinasi warna yang digunakan pada media tepat dan serasi	✓			
6	Penggunaan animasi yang tepat		✓		
7	Kualitas dubbing jelas	✓			
8	Penggunaan sound effect yang tepat		✓		
Aspek Pengoperasian					
9	Permainan edukasi dapat digunakan dengan mudah		✓		

10	Permainan edukasi dapat digunakan secara berulang	✓			
11	Media memberikan petunjuk penggunaan	✓			
Aspek Ketepatan, Teknik, Kejelasan					
12	Media dapat membantu proses belajar siswa	✓			
13	Media yang digunakan dapat membantu dalam pemahaman materi pembelajaran		✓		
14	Konsistensi materi dengan tema yang digunakan	✓			
15	Materi disajikan tepat dan akurat		✓		

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

tidak direvisi

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diperoduksi

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator Ahli Media Pembelajaran



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195912311984031010

Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Ahli Desain & Media Pembelajaran

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 195912311984031010

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :


Nama : Putu Tasha Diah Faradisa
NIM : 1811061042
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli media dan desain pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Dharma Santi I".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 12 Maret 2022

Validator


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

Lampiran 13. Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA PERORANGAN)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : I MADE DWIK SATRIA ANANDA WIRAWAN
Kelas : TK B.

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas			✓	
Aspek Materi					

5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		
6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Permainan puzzle menarik

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA PERORANGAN)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : I MADE ABIRAMA MAHARDIKA

Kelas : TKB

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas		✓		
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
Aspek Materi					

5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		
6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Permainan puzzle tidak membosankan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA PERORANGAN)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : NI KADEK AYU NOPITA WIDIASTUTI
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					

5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		
6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari		✓		
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah		✓		
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

..... permainan puzzle bagus dan seru

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

Lampiran 14. Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : DESAK MADE RATNA CINTYASWARI
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi *Puzzle* oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami		✓		
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Permainan puzzle menarik

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : NI KADEK NOUITA SARI
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas		✓		
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	.	✓		

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Permainan puzzle tidak membosankan

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : NI MADE AYUNORA PUTRI
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari		✓		
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Permainan Rizzla bagus

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : KADEK ELINA FAUSHARANI
 Kelas : TK B.

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi *Puzzle* oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	.	✓		
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti		✓		
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Permainan puzzle seru

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : KADEK DEVI ANANDA MAHARANI
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti		✓		
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Gambaranya menarik

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : NI PUTU SEIPY WIDYASARI

Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran		✓		
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

..... Mengetahui lagu baru

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diperoduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : MADEK MARSYA NADIRA PURFI
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Bagus sekali

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : NI KADEK TIARA KATIA SEPTIANI

Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari		✓		
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas		✓		
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Sangat suka dan menarik

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
 Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI PUZZLE
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK DHARMA SANTI I

A. Identitas Anak

Nama : IDA BAGUS DIKSA PUTRA
 Kelas : TK B

B. Petunjuk

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Penilaian Permainan Edukasi Puzzle oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan materi pelajaran	✓			
3	Suara yang digunakan pada media jelas	✓			
4	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			

6	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	✓			
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah		✓		
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat anak dalam belajar	✓			

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Tidak susah

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I dinyatakan *)

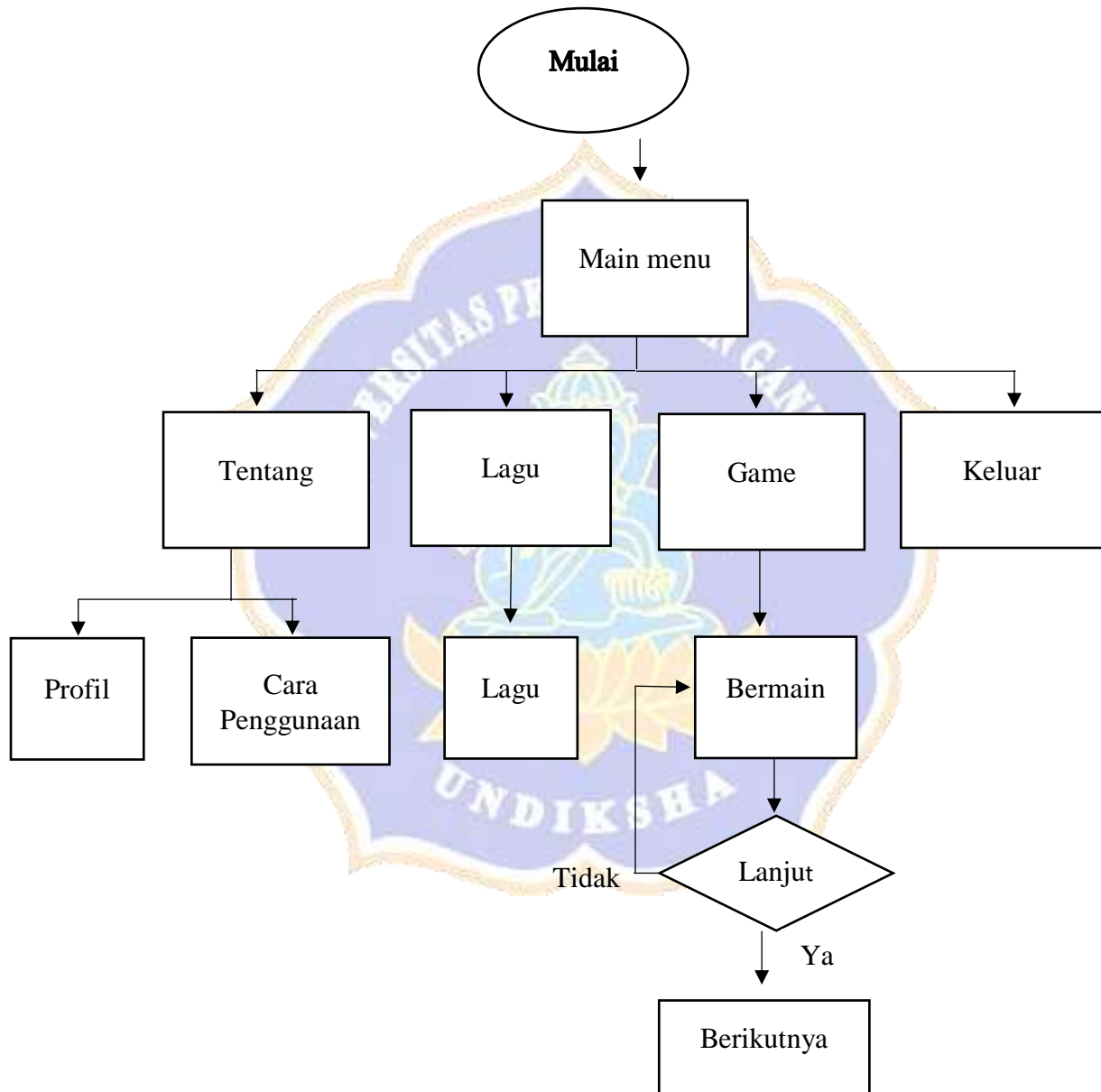
- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
- Tidak layak untuk diproduksi

Tabanan, 21 Maret 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.ma.

Lampiran 15. Flowchart

Flowchart Permainan *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif

Lampiran 16. Storyboard

STORYBOARD PERMAINAN PUZZLE ANGKA

No 1	Tampilan Home	Keterangan
		<p>Scene pembuka menampilkan 4 menu yaitu profil, lagu, game, dan tombol keluar aplikasi.</p> <p>Musik: Instrumental</p>
No 2	Tampilan Tentang	Keterangan
		<p>Scene ini terdapat profil pengembang, cara penggunaan</p> <p>Scene ini diiringi music instrumental</p> <p>Terdapat tombol kembali</p>

No 3	Tampilan Profil	Keterangan
		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu tentang dan mengklik menu profil maka aplikasi akan menuju scene profil. Pada scene ini menampilkan profil dari peneliti dan sekilas tentang aplikasi Permainan <i>Puzzle Angka</i>.</p> <p>Musik Instrumental</p>

No 4	Tampilan Cara Penggunaan	Keterangan
		<p>Scene ini terdapat petunjuk penggunaan</p>

	<p>Terdapat tombol lanjut untuk menampilkan video tentang cara penggunaan media yang bertujuan mempermudah pengguna mengoperasikan media</p>
--	--

No 5	Tampilan Lagu	Keterangan
		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu Lagu maka aplikasi akan menuju scene Lagu. Pada scene ini user bisa melakukan Kembali dan lanjut terhadap video yang tersedia. Musik video pada scene ini adalah Lagu macam-macam alat komunikasi dan Lagu 1 2 3 4 macam-macam alat komunikasi</p>
		<p>Musik macam-macam alat komunikasi dan 1 2 3 4</p>

NO 6	Tampilan Game	Keterangan
		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu Game maka aplikasi akan menuju scene Game. Pada awal scene akan menampilkan tutorial cara bermain game, dimana game dimainkan dengan cara memasang potongan gambar yang diacak menjadi gambar yang benar.</p> <p>Musik Instrumental</p>

No 7	Tampilan Game	Keterangan
		<p>Saat tutorial selesai maka user harus melakukan klik pada tombol bermain untuk menuju menu pada scene game</p> <p>Musik Instrumental</p>



Game *puzzle* terdiri dari angka 1 sampai dengan 20. Setelah potongan gambar berbentuk sempurna maka muncul gambar benda sesuai dengan jumlah angka pada game.



Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Perorangan





Lampiran 18. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 20 September 2021	Pengajuan Judul
Selasa, 11 Januari 2022	Seminar Proposal
Jumat 11 Maret – Sabtu 12 Maret 2022	Uji Kelayakan Produk (Ahli Isi Pembelajaran, Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Media Pembelajaran)
Senin, 21 Maret 2022	Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil di TK Dharma Santi I

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2021				2022	
		9	10	11	12	1	2
1	Melakukan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran (<i>assessment</i>)	■					
2	Penyusunan proposal penelitian	■	■				
3	Penyusunan instrument penelitian	■	■				
4	Pengumpulan data ke lapangan		■	■			
5	Analisis data		■		■		
6	Penyusunan artikel penelitian		■		■	■	
7	Penyusunan laporan penelitian		■			■	
8	Ujian skripsi						■