

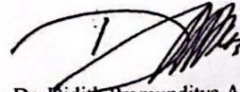





Lampiran 1. Surat Pengantar Ijin Pengambilan Data Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA PROGRAM PASCASARJANA</p> <p style="font-size: small;">Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id</p>
Singaraja, 5 Pebruari 2024	
<p>Nomor : 507/UN48.14.1/KM/2024 Hal : Mohon Ijin Pengambilan Data Yth. : Kepala TK Pradnyandari I.....</p> <p style="margin-left: 40px;">di Tempat.....</p>	
<p>Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut:</p>	
Nama	: Ni Putu Saras Dewi
NIM	: 2229171006
Semester	: III (Tiga)
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis	: Pengaruh Media Magic E-Book dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Efikasi Diri Pada Anak Kelompok B di TK Pradnyandari I.
<p>untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.</p>	
Menyetujui,	
Pembimbing I,	Pembimbing II,
 Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog. NIP. 198705082012122001	 -Dr. Bidith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A NIP. 197405202008121003
<p>Mengetahui, Direktur, Program Pascasarjana I,</p> 	
<p>Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si NIP. 195812311986011005</p>	

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



**TAMAN KANAK-KANAK
TK PRADNYANDARI I**
Jl. Kesambi No. 04, Lingkungan Kesambi,
Kelurahan Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara,
Kabupaten Badung,
Telp. 0361 – 9374065
www.tk-pradnyandari 1.sch.id

No : 041.2/Tk-Pr.I/III/2024

Lampiran : -

Prihal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth : Rektor Universitas Pendidikan Ganesha

Di

Singaraja

Dengan Hormat


Menindak lanjuti surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Denpasar, nomor 508/UN48.14.1/KM/2024 tanggal 5 Perbruari 2024 tentang Permohonan Ijin pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, maka kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A.A. Susilawati, S.Pd.AUD
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Tugas : TK Pradnyandari I


Dengan ini memeberikan ijin untuk melakukan penelitian kepada :

Nama : Ni Putu Saras Dewi
NIM : 2229171006
Prodi : Magister Pendidikan Anak Usia Dini
Lokasi Penelitian : TK Pradnyandari I

Demikian surat ini kami disampaikan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Kerobokan, 14 Maret 2024
Kepala TK Pradnyandari I

(A.A. Susilawati, S.Pd.AUD)

Lampiran 3. Surat Ijin Pengujian Data Penelitian



**TAMAN KANAK-KANAK
TK PRADNYANDARI I**
Jl. Kesambi No. 04, Lingkungan Kesambi,
Kelurahan Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara,
Kabupaten Badung,
Telp. 0361 – 9374065
www.tk-pradnyandari 1.sch.id

No : 042.2/Tk-Pr.I/III/2024

Lampiran : -

Prihal : Ijin Pengujian Instrumen

Kepada

Yth : Rektor Universitas Pendidikan Ganesha

Di

Singaraja

Dengan Hormat

Menindak lanjuti surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Denpasar, nomor 508/UN48.14.1/KM/2024 tanggal 5 Perbruari 2024 tentang Permohonan Ijin Pengujian Instrumen untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, maka kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A.A. Susilawati, S.Pd.AUD

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Tugas : TK Pradnyandari I

Dengan ini memeberikan ijin untuk melakukan penelitian kepada :

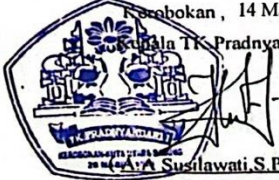
Nama : Ni Putu Saras Dewi

NIM : 2229171006

Prodi : Magister Pendidikan Anak Usia Dini

Lokasi Penelitian : TK Pradnyandari I

Demikian surat ini kami disampaikan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Kerobokan , 14 Maret 2024
Kepala TK Pradnyandari I

(A.A. Susilawati, S.Pd.AUD)

Lampiran 4. RPP Kelas Ekperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Topik/Subtopik : Profesi/Guru
 Semester/Minggu : II/10
 Hari/Tanggal : Jumat, 15/03/2024

Tujuan Kegiatan

1. Anak dapat melakukan berjalan zig zag
2. Anak dapat bernyanyi lagu “Selamat pagi”
3. Anak dapat meniru tulisan
4. Anak dapat menyebutkan benda yang ada di sekolah
5. Anak dapat mengenal alat audiovisual
6. Anak dapat menaati aturan kelas

Alat dan Bahan

1. LCD
2. Proyektor
3. Laptop
4. Buku gambar
5. Pensil
6. Penghapus

Pembukaan

1. SOP pembukaan (berbaris, berdoa, salam, mengecek kehadiran)
2. Gerak dan lagu
3. Bercakap-cakap tentang gambar profesi
4. Mendiskusikan aturan main menggunakan media Magic E-Book

Inti

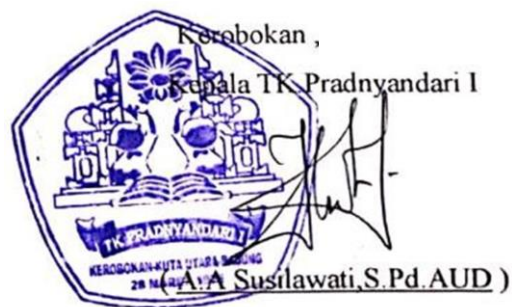
4. Menebak gambar profesi menggunakan media Magic E-book
5. Menggambar bebas
6. Menulis tulisan “guru”

Penutup

1. Anak menceritakan kegiatan yang paling menarik baginya dan perasaanya ketika bermain
2. Berdoa selesai kegiatan
3. SOP penutup

Guru Kelompok B


I Gusti Ayu Putri Mahadewi, S.Pd.AUDKerobokan, 27 Januari 2024
Mahasiswa

Ni Putu Saras Dewi, S.Pd
NIM. 2229171006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Topik/Subtopik : Profesi/Polisi
Semester/Minggu : II/10
Hari/Tanggal : Senin, 18/03/2024

Tujuan Kegiatan

1. Anak dapat melakukan kegiatan melompat sebanyak 5 kali
2. Anak dapat bernyanyi “Suara mobilku”
3. Anak dapat menyebutkan angka
4. Anak dapat melakukan kegiatan menggunakan media audiovisual
5. Anak dapat mentaati aturan bermain

Alat dan Bahan

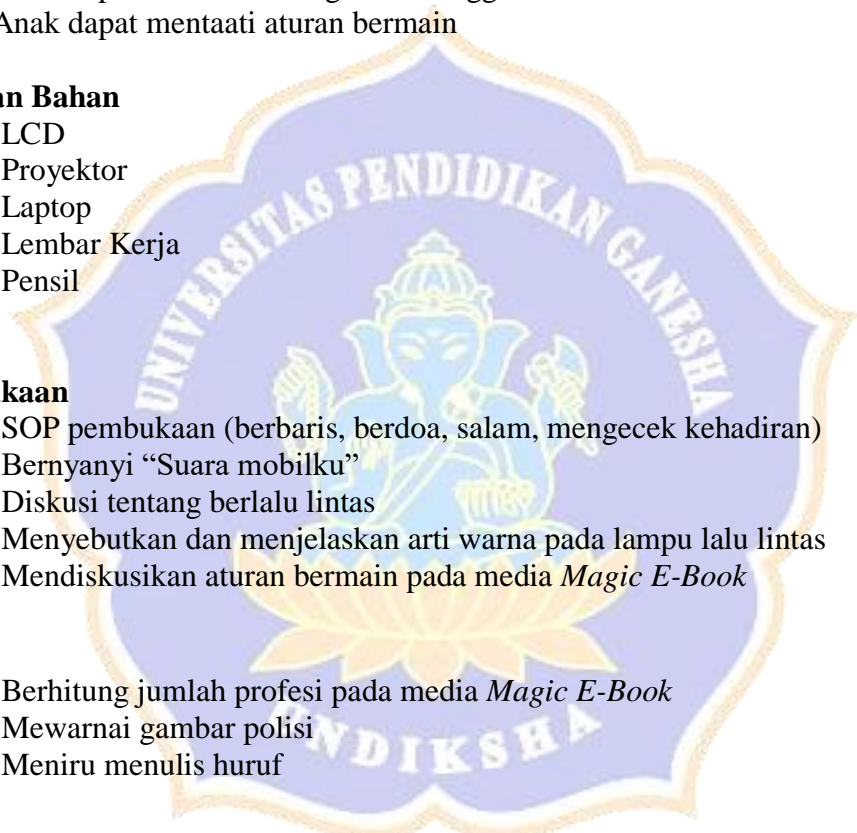
1. LCD
2. Proyektor
3. Laptop
4. Lembar Kerja
5. Pensil

Pembukaan

1. SOP pembukaan (berbaris, berdoa, salam, mengecek kehadiran)
2. Bernyanyi “Suara mobilku”
3. Diskusi tentang berlalu lintas
4. Menyebutkan dan menjelaskan arti warna pada lampu lalu lintas
5. Mendiskusikan aturan bermain pada media *Magic E-Book*

Inti

4. Berhitung jumlah profesi pada media *Magic E-Book*
5. Mewarnai gambar polisi
6. Meniru menulis huruf



Penutup

1. Anak menceritakan kegiatan yang paling menarik baginya dan perasaanya ketika bermain
2. Berdoa selesai kegiatan
3. SOP penutup

Guru Kelompok B

Kerobokan, 27 Januari 2024
Mahasiswa


I Gusti Ayu Putri Mahadewi,
S.Pd.AUD



Ni Putu Saras Dewi, S.Pd
NIM. 2229171006

Kerobokan ,
Kepala TK Pradnyandari I



A.A Susilawati, S.Pd. AUD)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Topik/Subtopik : Profesi/Dokter
Semester/Minggu : II/10
Hari/Tanggal : Rabu, 20/03/2024

Tujuan Kegiatan

1. Anak dapat melakukan kegiatan melompat dengan rintangan
2. Anak dapat menyanyikan lagu “Taman Kanak-kanak paling asik”
3. Anak dapat menebalkan tulisan
4. Anak dapat menyebutkan alat yang digunakan Dokter
5. Anak dapat mengenal kegiatan menggunakan media audiovisual
6. Anak dapat bergantian mencuci tangan

Alat dan Bahan

1. LCD
2. Proyektor
3. Laptop
4. Lembar Kerja
5. Pensil

Pembukaan

1. SOP pembukaan (berbaris, berdoa, salam, mengecek kehadiran)
2. Gerak dan lagu
3. Diskusi tentang macam-macam musim (hujan dan kemarau)
4. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak

Inti

4. Mencari jejak menggunakan media Magic E-Book
5. Menebalkan gambar
6. Meniru menulis angka

Penutup

1. Anak menceritakan kegiatan yang paling menarik baginya dan perasaanya ketika bermain
2. Berdoa selesai kegiatan
3. SOP penutup

Guru Kelompok B

Kerobokan, 27 Januari 2024
Mahasiswa

I Gusti Ayu Putri Mahadewi, S.Pd.AUD


Ni Putu Saras Dewi, S.Pd
NIM. 2229171006


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Topik/Subtopik : Profesi/Pilot
Semester/Minggu : II/10
Hari/Tanggal : Jumat, 22/03/2024

Tujuan Kegiatan

1. Anak dapat melakukan kegiatan melewati terowongan
2. Anak dapat menyebutkan angka
3. Anak dapat menyusun puzzle menggunakan media audiovisual
4. Anak dapat menghubungkan gambar yang sesuai
5. Anak dapat bergantian mencuci tangan

Alat dan Bahan

1. LCD
2. Proyektor
3. Laptop
4. Lembar kerja
5. Pensil

Pembukaan

1. SOP pembukaan (berbaris, berdoa, salam, mengecek kehadiran)
2. Bersyair "Pesawat"
3. Mendiskusikan aturan bermain menggunakan media Magic E-Book

Inti

4. Melengkapi huruf pada media Magic E-Book
5. Meniru menulis huruf
6. Menghubungkan gambar dengan angka



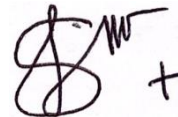
Penutup

4. Anak menceritakan kegiatan yang paling menarik baginya dan perasaanya ketika bermain
5. Berdoa selesai kegiatan
6. SOP penutup

Guru Kelompok B

Kerobokan, 27 Januari 2024

Mahasiswa

**I Gusti Ayu Putri Mahadewi, S.Pd.AUD****Ni Putu Saras Dewi, S.Pd****NIM. 2229171006**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Topik/Subtopik : Profesi/Koki
Semester/Minggu : II/10
Hari/Tanggal : Senin, 25/03/2024

Tujuan Kegiatan

1. Anak dapat melakukan kegiatan memanjat
2. Bernyanyi lagu dan tepuk “Koki”
3. Anak dapat meniru tulisan
4. Anak dapat Menyusun gambar
5. Anak dapat bergantian mencuci tangan

Alat dan Bahan

1. LCD
2. Proyektor
3. Laptop
4. Lembar kerja
5. Pensil

Pembukaan

1. SOP pembukaan (berbaris, berdoa, salam, mengecek kehadiran)
2. Gerak dan lagu
3. Mendiskusikan aturan bermain pada media Magic E-Book

Inti

4. Menyusun gambar puzzle pada media magic E-book
5. Menebalkan gambar topi koki
6. Menggurutkan benda dari terkecil ke terbesar




Penutup

1. Anak menceritakan kegiatan yang paling menarik baginya dan perasaanya ketika bermain
2. Berdoa selesai kegiatan
3. SOP penutup


Guru Kelompok B

**I Gusti Ayu Putri Mahadewi, S.Pd.AUD**Kerobokan, 27 Januari 2024
Mahasiswa**Ni Putu Saras Dewi, S.Pd**
NIM. 2229171006

Kerobokan,
Kepala TK Pradnyandari I



(A. A. Susilawati, S. Pd. AUD)



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Topik/Subtopik : Profesi/Petani
Semester/Minggu : II/10
Hari/Tanggal : Rabu, 27/03/2024

Tujuan Kegiatan

1. Anak dapat melakukan kegiatan berjalan diatas titian
2. Anak dapat menyanyikan lagu “Menanam jagung”
3. Anak dapat meniru Gerakan mencangkul
4. Anak dapat mengelompokkan warna yang sama
5. Meniru menulis huruf
6. Anak dapat bergantian mencuci tangan

Alat dan Bahan

1. LCD
2. Proyektor
3. Laptop
4. Pensil
5. Lembar kerja

Pembukaan

1. SOP pembukaan (berbaris, berdoa, salam, mengecek kehadiran)
2. Gerak dan lagu
3. Bercakap-cakap tentang Pak Petani
4. Mendiskusikan aturan bermain media magic E-book

Inti

4. Berhitung jumlah gambar menggunakan media Magic E-Book
5. Menghubungkan warna yang sama dengan gambar
6. Meniru menulis huruf




Penutup

1. Anak menceritakan kegiatan yang paling menarik baginya dan perasaanya ketika bermain
2. Berdoa selesai kegiatan
3. SOP penutup


Guru Kelompok B

**I Gusti Ayu Putri Mahadewi, S.Pd.AUD**Kerobokan, 27 Januari 2024
Mahasiswa**Ni Putu Saras Dewi, S.Pd**
NIM. 2229171006


Kerobokan,
Kepala TK Pradnyandari I



(A.A. Susilawati, S.Pd. AUD)



Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Coba Instrumen (Judges)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 108/UN48.14.22/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : Pengantar Judges

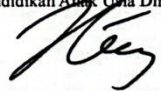
Kepada
Yth. : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Putu Saras Dewi
NIM/Semester : 2229171006/ III
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Media Magic E-Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Efikasi Diri Pada Anak Kelompok B di TK Pradnyandari I.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 8 Januari 2024
Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini



Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 108/UN48.14.22/KM/2024
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : Pengantar Judges

Kepada

Yth. : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd.,M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Putu Saras Dewi
NIM/Semester : 2229171006/ III
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Tesis : Pengaruh Media Magic E-Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Efikasi Diri Pada Anak Kelompok B di TK Pradnyandari I.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 8 Januari 2024
Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog
NIP. 198705082012122001

Lampiran 6. Instrumen Pemecahan Masalah

KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini adalah kemampuan untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan membuat kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah. Menurut Kesumawati dalam Chotimah, (2014:34) menyatakan kemampuan masalah matematika adalah kemampuan mendefinisikan unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh.

Kemampuan pemecahan masalah diukur menggunakan teknik non-tes yang instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner yang didasarkan pada beberapa aspek yang menjadi indikator terdapat dalam kemampuan pemecahan masalah diantaranya: menunjukkan pemahaman masalah, mampu membuat atau menyusun model matematika, memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah, dan kemampuan menjelaskan serta memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Adapun indikator yang digunakan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Aspek	Deskripsi
Menunjukkan pemahaman masalah	Meliputi mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan
Mampu membuat atau dengan model matematika	Meliputi kemampuan merumuskan masalah dalam situasi sehari-hari dalam matematika
Memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah	Meliputi kemampuan memunculkan berbagai kemungkinan atau alternatif cara penyelesaian pengetahuan yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah tersebut
Mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh	Meliputi kemampuan mengidentifikasi kesalahan-kesalahan perhitungan, ataupun penggunaan rumus, kemudian memeriksa kecocokan antara yang telah ditemukan dengan apa yang ditanyakan, dan dapat menjelaskan jawaban tersebut

(Chotimah, 2014)

Lampiran 7. Rubrik Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
1	Menunjukkan pemahaman masalah	Mengenal isi masalah	1	Anak mampu menyebutkan masalah yang dihadapinya	Anak tidak mampu menyebutkan lebih dari 2 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak mampu menyebutkan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak mampu menyebutkan 4 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak mampu menyebutkan 5 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru
			2	Anak membutuhkan sedikit waktu untuk memahami masalah dengan mandiri	Anak tidak mampu menyelesaikan lebih dari 2 kegiatan permainan yang diberikan dalam waktu 30 menit, tanpa bantuan guru	Anak membutuhkan waktu maksimal 30 menit untuk menyelesaikan 3 kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak membutuhkan waktu maksimal 30 menit untuk menyelesaikan 4 kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak membutuhkan waktu maksimal 30 menit untuk menyelesaikan 5 kegiatan permainan yang diberikan tanpa bantuan guru
		Mengenal penyebab masalah	3	Anak mengenal penyebab masalah yang terjadi	Anak mengenal kurang dari 3 penyebab masalah yang terdapat pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mengenal penyebab 3 masalah yang terdapat pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mengenal penyebab 4 masalah yang terdapat pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mengenal penyebab 5 masalah yang terdapat pada kegiatan permainan yang diberikan

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
			4	Anak mampu menyebutkan penyebab masalah yang terjadi	Anak tidak mampu menyebutkan lebih dari 2 penyebab masalah yang terjadi pada tugas yang diberikan meskipun dengan bantuan guru	Anak mampu menyebutkan 3 penyebab masalah yang terjadi pada tugas yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak mampu menyebutkan 4 penyebab masalah yang terjadi pada tugas yang diberikan tanpa bantuan guru	Anak mampu menyebutkan 5 penyebab masalah yang terjadi pada tugas yang diberikan tanpa bantuan guru
2	Mampu membuat atau menyusun model matematika	Menemukan beberapa solusi dalam menyelesaikan masalah	5	Anak menyebutkan beberapa solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah	Anak tidak dapat menyebutkan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan lebih dari 2 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menyebutkan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menyebutkan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan 4 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menyebutkan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan 5 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan
			6	Anak dapat menyebutkan tahapan penyelesaian masalah	Anak tidak dapat menyebutkan tahapan penyelesaian dari 3 masalah kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menyebutkan tahapan penyelesaian dari 3 masalah kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menyebutkan tahapan penyelesaian dari 4 masalah kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menyebutkan tahapan penyelesaian dari 5 masalah kegiatan permainan yang diberikan

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
		Memprediksi hambatan	7	Anak memprediksi konsekuensi/hambatan dari solusi dalam menyelesaikan masalah	Anak tidak mampu memprediksi konsekuensi/hambatan dari solusi Dalam menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu memprediksi konsekuensi/hambatan dari solusi Dalam menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu memprediksi konsekuensi/hambatan dari solusi dalam menyelesaikan 4 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu memprediksi konsekuensi/hambatan dari solusi dalam menyelesaikan 5 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan
			8	Ketika mengalami hambatan, anak dapat menggunakan solusi lain yang telah direncanakan	Ketika mengalami hambatan, anak tidak dapat menggunakan solusi lain yang telah direncanakan dalam menyelesaikan 3 kegiatan permainan yang diberikan guru	Ketika mengalami hambatan, anak dapat menggunakan solusi lain yang telah direncanakan dalam menyelesaikan 3 kegiatan permainan yang diberikan guru	Ketika mengalami hambatan, anak dapat menggunakan solusi lain yang telah direncanakan dalam menyelesaikan 4 kegiatan permainan yang diberikan guru	Ketika mengalami hambatan, anak dapat menggunakan solusi lain yang telah direncanakan dalam menyelesaikan 5 kegiatan permainan yang diberikan guru

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
3	Memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah	Mempraktekkan solusi	9	Anak mencoba Menjelaskan solusi untuk menyelesaikan masalah	Anak tidak dapat menjelaskan Solusi untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menjelaskan solusi untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat menjelaskan solusi untuk menyelesaikan 4 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak dapat Menjelaskan solusi untuk menyelesaikan 5 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan
			10	Anak menggunakan solusi yang telah direncanakan dengan penuh percaya diri	Anak tidak menggunakan solusi yang telah direncanakan untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan dengan penuh percaya diri	Anak menggunakan solusi yang telah direncanakan untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan dengan penuh percaya diri	Anak menggunakan solusi yang telah direncanakan untuk menyelesaikan 4 masalah pada kegiatan permainan dengan penuh percaya diri	Anak menggunakan solusi yang telah direncanakan untuk menyelesaikan 5 masalah pada kegiatan permainan dengan penuh percaya diri
		Memilih solusi terbaik	11	Anak mampu memberikan alasan mengapa solusi tersebut ia pilih	Anak tidak mampu memberikan alasan mengapa Solusi tersebut ia pilih untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu memberikan alasan mengapa solusi tersebut ia pilih untuk menyelesaikan 3 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu memberikan alasan mengapa solusi tersebut ia pilih untuk menyelesaikan 4 masalah pada kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu memberikan alasan mengapa solusi tersebut ia pilih untuk menyelesaikan 5 masalah pada kegiatan permainan

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
			12	Anak mampu membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ia dapatkan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan	Anak tidak mampu membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ia dapatkan dari 3 kegiatan permainan yang ia lakukan	Anak mampu membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ia dapatkan dari 3 kegiatan permainan yang ia lakukan	Anak mampu membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ia dapatkan dari 4 kegiatan permainan yang ia lakukan	Anak mampu membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ia dapatkan dari 5 kegiatan permainan yang ia lakukan
4	Mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh	Mengoreksi kembali solusi pemecahan masalah	13	Sebelum mengumpulkan tugas, anak selalu mengecek kembali jawabannya	Sebelum mengumpulkan tugas, anak mengecek kembali jawaban pada kurang dari 3 kegiatan permainan yang dilalui	Sebelum mengumpulkan tugas, anak selalu mengecek kembali jawaban pada 3 kegiatan permainan yang dilalui	Sebelum mengumpulkan tugas, anak selalu mengecek kembali jawaban pada 4 kegiatan permainan yang dilalui	Sebelum mengumpulkan tugas, anak selalu mengecek kembali jawaban pada 5 kegiatan permainan yang dilalui
			14	Anak membaca kembali tugas yang diberikan agar tidak salah dalam menyelesaikannya	Anak tidak membaca kembali instruksi pada 3 kegiatan permainan yang diberikan agar tidak salah dalam menyelesaikannya	Anak membaca kembali instruksi pada 3 kegiatan permainan yang diberikan agar tidak salah dalam menyelesaikannya	Anak membaca kembali instruksi pada 4 kegiatan permainan yang diberikan agar tidak salah dalam menyelesaikannya	Anak membaca kembali instruksi pada 5 kegiatan permainan yang diberikan agar tidak salah dalam menyelesaikannya

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
		Mampu menafsirkan hasil yang diperoleh	15	Anak mampu menjelaskan kembali tugas yang ia peroleh	Anak tidak mampu menjelaskan kembali 3 kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu menjelaskan kembali 3 kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu menjelaskan kembali 4 kegiatan permainan yang diberikan	Anak mampu menjelaskan kembali 5 kegiatan permainan yang diberikan
			16	Anak mampu menafsirkan hasil kegiatan permainan yang diperoleh dengan membuat kesimpulan yang tepat	Anak mampu menafsirkan hasil 2 kegiatan permainan yang diperoleh dengan membuat kesimpulan yang tepat	Anak mampu menafsirkan hasil 3 kegiatan permainan yang diperoleh dengan membuat kesimpulan yang tepat	Anak mampu menafsirkan hasil 4 kegiatan permainan yang diperoleh dengan membuat kesimpulan yang tepat	Anak mampu menafsirkan hasil 5 kegiatan permainan yang diperoleh dengan membuat kesimpulan yang tepat
Jumlah					16 butir			

Lampiran 8. Instrumen Efikasi Diri

Bandura (1997) mendefinisikan bahwa efikasi diri (*self-efficacy*) merupakan persepsi individu akan keyakinan kemampuannya untuk melakukan tindakan yang diharapkan. Individu yang mempunyai efikasi diri tinggi akan memilih melakukan usaha lebih besar dan lebih pantang menyerah. Efikasi diri adalah keyakinan atau kepercayaan anak terhadap kompetensi yang dimilikinya untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal. Manfaat yang dapat diperoleh jika seorang anak memiliki efikasi diri yang tinggi yakni dapat meningkatkan performa fisik, tugas-tugas akademis, performa dalam pekerjaan, serta kemampuan untuk mengatasi kecemasan dan depresi. Efikasi diri diukur menggunakan teknik non-tes yang dimana instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner yang didasarkan pada beberapa aspek yang menjadi indikator terdapat dalam efikasi diri seperti tingkat (*level*), keluasan (*generality*), kekuatan (*strength*). Adapun indikator yang digunakan untuk melihat tingkat efikasi diri siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Dimensi	Indikator
Tingkat	Memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat menyelesaikan tugas dengan berbagai tingkat kesulitan
	Memiliki keyakinan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan
	Memiliki keyakinan untuk menghadapi berbagai permasalahan di sekolah
Keluasan	Mampu menyikapi berbagai situasi dengan sikap positif
	Menunjukkan sikap mampu untuk memahami setiap pembelajaran
Kekuatan	Berusaha untuk menghadapi setiap tantangan
	Memiliki sikap pantang menyerah ketika mengalami hambatan dalam menyelesaikan permasalahan saat proses pembelajaran

(Bandura, 1997: 3)

Lampiran 9. Rubrik Instrumen Efikasi Diri

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
1	Tingkat	Memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat menyelesaikan tugas dengan berbagai tingkat kesulitan	1	Anak memiliki keyakinan dapat menyelesaikan tugas	Anak tidak memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tugas 3 kegiatan permainan diberikan	Anak memiliki keyakinan dalam menyelesaikan 3 kegiatan permainan yang diberikan	Anak memiliki keyakinan dalam menyelesaikan 4 kegiatan permainan yang diberikan	Anak memiliki keyakinan dapat menyelesaikan 5 kegiatan permainan yang diberikan
			2	Anak merasa antusias ketika mendapat pertanyaan sulit	Anak tidak terlihat antusias dalam menyelesaikan 3 kegiatan permainan yang diberikan	Anak terlihat antusias pada 3 pertanyaan dalam kegiatan permainan yang diberikan	Anak terlihat antusias pada 4 pertanyaan dalam kegiatan bermain yang diberikan	Anak selalu antusias ketika mendapat pertanyaan pada 5 kegiatan permainan
		Memiliki keyakinan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan	3	Anak terlihat puas dengan hasil yang ia kerjakan sendiri	Anak tidak terlihat puas dengan 3 atau lebih hasil kegiatan permainan yang ia kerjakan sendiri	Anak terlihat puas dengan 3 hasil kegiatan permainan yang ia kerjakan sendiri	Anak terlihat puas dengan hasil 4 kegiatan permainan yang ia kerjakan sendiri	Anak terlihat puas dengan hasil 5 kegiatan permainan yang ia kerjakan sendiri

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
			4	Anak tidak pernah merasa ragu ketika menjawab pertanyaan dari kegiatan permainan yang diberikan	Anak selalu merasa ragu ketika menjawab pertanyaan dari kegiatan permainan yang diberikan	Anak sering merasa ragu ketika menjawab pertanyaan dari kegiatan permainan yang diberikan	Anak kadang-kadang ragu ketika menjawab pertanyaan dari kegiatan permainan yang diberikan	Anak tidak pernah ragu ketika menjawab pertanyaan dari kegiatan permainan yang diberikan
			5	Anak selalu yakin ketika menjawab pertanyaan	Anak tidak pernah yakin ketika menjawab kegiatan permainan yang diberikan	Anak kadang-kadang yakin ketika menjawab kegiatan permainan yang diberikan	Anak sering yakin ketika menjawab kegiatan permainan yang diberikan	Anak selalu yakin ketika menjawab kegiatan permainan yang diberikan
		Memiliki keyakinan untuk menghadapi berbagai permasalahan di sekolah	6	Anak sering menunda menyelesaikan kegiatan permainan yang diberikan	Anak menunda menyelesaikan masalah kegiatan permainan yang diberikan ang di alami di sekolah	Anak tidak akan menunda menyelesaikan masalah kegiatan permainan yang diberikan	Anak kadang-kadang menunda menyelesaikan masalah kegiatan permainan yang diberikan	Anak tidak pernah menunda menyelesaikan masalah kegiatan permainan yang diberikan

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
			7	Anak tidak pernah mengalami kesulitan dalam belajar	Anak selalu mengalami kesulitan dalam belajar meskipun sudah didampingi oleh guru	Anak sering mengalami kesulitan dalam belajar dan sering memerlukan bantuan guru	Anak kadang-kadang mengalami kesulitan dalam belajar	Anak tidak pernah mengalami kesulitan dalam belajar
2	Keluasan	Mampu menyikapi berbagai situasi secara positif	8	Ketika menemui masalah, anak selalu berusaha dapat menemukan solusi	Ketika menemui masalah, pada kegiatan permainan yang diberikan, anak tidak pernah berusaha menemukan solusi meskipun sudah diminta oleh guru	Ketika menemui masalah, pada kegiatan permainan yang diberikan, anak jarang berusaha menemukan solusi secara mandiri	Ketika menemui masalah, pada kegiatan permainan yang diberikan, anak kadang-kadang berusaha menemukan solusi	Ketika menemui masalah, pada kegiatan permainan yang diberikan, anak selalu berusaha menemukan solusi
			9	Setiap kali mendapat masalah, anak sering mengeluh	Setiap kali mendapat masalah, pada kegiatan bermain anak selalu mengeluh kepada guru	Setiap kali mendapat masalah pada kegiatan bermain, anak sering mengeluh	Setiap kali mendapat masalah pada kegiatan bermain, anak jarang mengeluh	Setiap kali mendapat masalah pada kegiatan bermain, anak tidak pernah mengeluh justru memberikan afirmasi positif kepada temannya

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
		Menunjukkan sikap mampu memahami dan keyakinan diri setiap proses pembelajaran	10	Anak tidak yakin akan kemampuan belajar yang dia miliki berusaha memupuk keyakinan anak	Anak tidak yakin akan kemampuan belajar yang dia miliki meskipun guru sudah	Anak ragu-ragu akan kemampuan belajar yang dia miliki	Anak yakin akan kemampuan belajar yang dia miliki	Anak sangat yakin akan kemampuan belajar yang dia miliki
			11	Anak dapat mengikuti pelajaran dengan baik di sekolah	Anak tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik di sekolah meskipun sudah diminta guru	Anak jarang dapat mengikuti pelajaran dengan baik di sekolah tanpa paksaan guru	Anak dapat mengikuti pelajaran dengan baik walaupun kadang tidak fokus	Anak dapat mengikuti pelajaran dengan baik dari awal hingga akhir pelajaran
3	Kekuatan	Berusaha menghadapi setiap tantangan	12	Anak menyukai tantangan dalam belajar	Anak tidak menyukai tantangan dalam belajar	Anak menyukai tantangan dalam belajar jika dibimbing oleh guru	Anak kadang-kadang menyukai tantangan dalam belajar	Anak menyukai tantangan dalam belajar dan senang membantu teman yang mengalami kesulitan belajar

No	Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Pedoman Penskoran			
					1	2	3	4
			13	Anak tetap berusaha agar tugasnya selesai, walaupun mengalami kesulitan	Anak tidak mau berusaha agar tugasnya selesai, saat ia mengalami kesulitan	Anak berusaha agar tugasnya selesai, walaupun mengalami kesulitan	Anak berusaha agar tugasnya selesai, walaupun mengalami kesulitan	Anak tetap berusaha agar tugasnya selesai, walaupun mengalami kesulitan
		Memiliki sikap pantang menyerah dan komitmen dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami	14	Walaupun gagal, anak berusaha menyelesaikan masalah yang ia hadapi	Walaupun gagal, anak tidak berusaha menyelesaikan masalah yang ia hadapi	Walaupun gagal, anak berusaha menyelesaikan masalah yang ia hadapi didampingi guru	Walaupun gagal, anak jarang berusaha menyelesaikan masalah yang ia hadapi	Walaupun gagal, anak berusaha menyelesaikan masalah yang ia hadapi
			15	Anak selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu	Anak tidak pernah berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu meskipun sudah diingatkan oleh guru	Anak berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu ketika diingatkan oleh guru	Anak jarang berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu	Anak selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu
Jumlah			15 Butir Soal					

Lampiran 10. Uji Validitas (Judges) Media *Magic E-Book*

Lembar Validasi Isi
Pengaruh Media *Magic E-Book* Dalam Meningkatkan
Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Efikasi Diri Pada Anak
Kelompok B Di Tk Pradnyandari I

Peneliti : Ni Putu Saras Dewi
 Program Studi : Magister Pendidikan Anak Usia Dini
 Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

Petunjuk

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap isi media *magic E-book* dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1 : sangat kurang
 2 : kurang baik
 3 : baik
 4 : sangat baik

NO	INDIKATOR	NILAI			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi media <i>magic E-book</i>				✓
	a. Kesesuaian warna di dalam media <i>magic E-book</i>				✓
	b. Kesesuaian inti tema dengan media <i>magic E-book</i>				✓
	c. Kesesuaian isi script dengan media <i>magic E-book</i>				✓
	d. Kesesuaian tampilan dan suara dengan media <i>magic E-book</i>				✓
2	Kesesuaian dengan kebutuhan anak 5-6 tahun				
	a. Dapat meningkatkan dalam menemukan beberapa solusi menyelesaikan masalah				✓
	b. Dapat meningkatkan penyelesaian masalah sesuai rencana				✓
	c. Dapat meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan diri anak				✓
	d. Dapat sikap pantang menyerah dan berkomitmen dalam menyelesaikan masalah				✓
3	Kesesuaian dengan tema				
	a. Kesesuaian tema dengan isi media <i>magic E-book</i>				✓
	b. Kesesuaian tema dengan anak usia 5-6 tahun				✓
	c. Kesesuaian tema dengan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun				✓
	d. Kesesuaian tema dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun				✓
4	Kesesuaian Bahasa yang digunakan				
	a. Bahasa mudah dipahami anak				✓
	b. Kejelasan petunjuk atau aturan arah			✓	✓

	c. Kesederhanaan struktur				✓
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓

Simpulan Validator/Penilai

A. Isi Video ini

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

B. Isi Video Ini

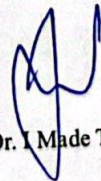
1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran Validator/Penilai

1. Pada melengkang huruf ada benar-salahnya!
2. Kata start dipontaska di lajar
3. Nama pengembang pakai kapital di awal

Singaraja, 31 Januari 24

Validator Isi



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd

Lampiran 11. Uji Validitas Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah

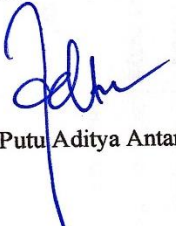
**PENGEMBANGAN INSTRUMEN
VALIDITAS INSTRUMEN KEMAMPUAN SOSIAL**

Pakar 1

- a. Nama Pakar : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd
- b. Variabel : Kemampuan Pemecahan Masalah
- c. Nama : Ni Putu Saras Dewi
- d. NIM : 2221971006
- e. Program Studi: Magister Pendidikan Anak Usia Dini

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevansi	Tidak Relevansi	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		

Pakar 1



(Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd)

Lampiran 12. Uji Validitas Instrumen Efikasi Diri

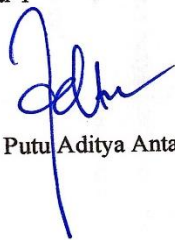
**PENGEMBANGAN INSTRUMEN
VALIDITAS INSTRUMEN KEMAMPUAN SOSIAL**

Pakar 1

- a. Nama Pakar : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd
- b. Variabel : Efikasi Diri
- c. Nama : Ni Putu Saras Dewi
- d. NIM : 2221971006
- e. Program Studi: Magister Pendidikan Anak Usia Dini

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevansi	Tidak Relevansi	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		

Pakar 1



(Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd)

Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Perlakuan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Pembelajaran	Kontrol	.114	15	.200*	.958	15	.659
	Eksperimen	.167	15	.200*	.940	15	.377
Pemecahan Masalah	Kontrol	.156	15	.200*	.945	15	.451
	Eksperimen	.154	15	.200*	.958	15	.665
Efikasi Diri	Kontrol	.107	15	.200*	.965	15	.786
	Eksperimen	.124	15	.200*	.977	15	.941

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a	
Box's M	12.560
F	1.848
df1	6
df2	5680.302
Sig.	.086

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.
a. Design: Intercept + Perlakuan

Uji Homogenitas Univariat

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media Pembelajaran	Based on Mean	.115	1	28	.737
	Based on Median	.045	1	28	.834
	Based on Median and with adjusted df	.045	1	27.635	.834
	Based on trimmed mean	.104	1	28	.749
Pemecahan Masalah	Based on Mean	.009	1	28	.924
	Based on Median	.000	1	28	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	27.612	1.000
	Based on trimmed mean	.007	1	28	.933
Efikasi Diri	Based on Mean	1.711	1	28	.202
	Based on Median	1.410	1	28	.245
	Based on Median and with adjusted df	1.410	1	23.338	.247
	Based on trimmed mean	1.664	1	28	.208
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.					
a. Design: Intercept + Perlakuan					

Lampiran 18 Hasil Uji MANOVA

Uji Simultan

Multivariate Tests^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.996	1936.995 ^b	3.000	26.000	.000
	Wilks' Lambda	.004	1936.995 ^b	3.000	26.000	.000
	Hotelling's Trace	223.499	1936.995 ^b	3.000	26.000	.000
	Roy's Largest Root	223.499	1936.995 ^b	3.000	26.000	.000
Perlakuan	Pillai's Trace	.353	4.727 ^b	3.000	26.000	.009
	Wilks' Lambda	.647	4.727 ^b	3.000	26.000	.009
	Hotelling's Trace	.545	4.727 ^b	3.000	26.000	.009
	Roy's Largest Root	.545	4.727 ^b	3.000	26.000	.009
a. Design: Intercept + Perlakuan						
b. Exact statistic						

Uji Efek Antar Subjek

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Media Pembelajaran	307.200 ^a	1	307.200	9.839	.004
	Pemecahan Masalah	116.033 ^b	1	116.033	5.239	.030
	Efikasi Diri	145.200 ^c	1	145.200	13.631	.001
Intercept	Media Pembelajaran	71638.533	1	71638.533	2294.356	.000
	Pemecahan Masalah	68640.833	1	68640.833	3099.242	.000
	Efikasi Diri	66646.533	1	66646.533	6256.492	.000
Perlakuan	Media Pembelajaran	307.200	1	307.200	9.839	.004
	Pemecahan Masalah	116.033	1	116.033	5.239	.030
	Efikasi Diri	145.200	1	145.200	13.631	.001
Error	Media Pembelajaran	874.267	28	31.224		
	Pemecahan Masalah	620.133	28	22.148		
	Efikasi Diri	298.267	28	10.652		
Total	Media Pembelajaran	72820.000	30			
	Pemecahan Masalah	69377.000	30			

	Efikasi Diri	67090.000	30			
Corrected Total	Media Pembelajaran	1181.467	29			
	Pemecahan Masalah	736.167	29			
	Efikasi Diri	443.467	29			
a. R Squared = .260 (Adjusted R Squared = .234)						
b. R Squared = .158 (Adjusted R Squared = .128)						
c. R Squared = .327 (Adjusted R Squared = .303)						

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
						Lower Bound	Upper Bound
Kemampuan	1.00	2.00	-16.133*	2.404	.000	-21.057	-11.210
	2.00	1.00	16.133*	2.404	.000	11.210	21.057
Efikasi	1.00	2.00	-14.333*	2.509	.000	-19.473	-9.194
	2.00	1.00	14.333*	2.509	.000	9.194	19.473

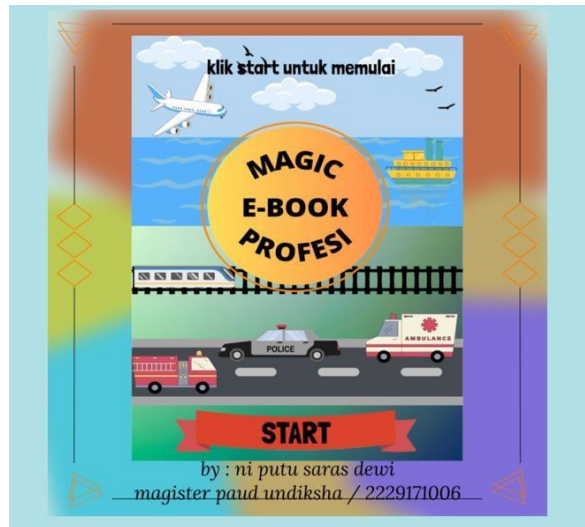
Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the .05 level.

b. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).



Lampiran 19. Gambar Isi Media *Magic E-Book*



3 Mencari Jejak

**BANTULAH DOKTER INI
MENEMUKAN RUMAH SAKIT**

4 JigSaw

5 melengkapi huruf

**LENGRAPILAH HURUF DI
BAWAH INI**

n l y

CEK GAMBAR

Dokumentasi Eksperimen









Dokumentasi Kontrol





RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Saras Dewi, lahir di Jakarta pada tanggal 15 Juni 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Sutasman dan Ibu Dorce Sumual. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Lingkungan Kancil, Gang Batukaru No 2 Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Kerobokan dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Ngurah Rai Kerobokan pada tahun 2013. Pada tahun 2016 penulis lulus dari SMA Ngurah Rai Kerobokan dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam. Tahun 2020 penulis lulus dari perguruan tinggi pada Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha. Tahun 2022 penulis melanjutkan ke Pascasarjana dengan mengambil Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha.

