




# LAMPIRAN

## Lampiran 01. Surat Pengantar Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : [fip@undiksha.ac.id](mailto:fip@undiksha.ac.id)

---

Nomor : 2840/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 26 April 2024  
 Lampiran : -  
 Hal : Ijin Penelitian


Yth. Kepala  
 Kepala Sekolah TK Dwi Jaya  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:






Nama : Ni Putu Desy Susanti  
 NIM : 2011061013  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.


a.n. Dekan  
 Wakil Dekan I




Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.  
 NIP. 198208162008121002


<http://fip.undiksha.ac.id>

Fakultas Ilmu Pendidikan

fipundiksha

FIP Undiksha

0877 8811 6905

## Lampiran 02. Surat Ijin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN TABANAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN OLAHRAGA**  
**SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK DWI JAYA**  
 Alamat: Jalan Wisnu Marga, Kec. Marga, Kab. Tabanan.



---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 21/TKDJ/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Nengah Muliatini, S.Pd.  
 NIP : 196703072008012009  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Sekolah : TK Dwi Jaya  
 Alamat : Jalan Wisnu Marga, Kec. Marga, Kab. Tabanan.


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Ni Putu Desy Susanti  
 NIM : 2011061013  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan kegiatan observasi dan pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.


Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tabanan, 21 Mei 2024



Ni Nengah Muliatini, S.Pd.  
 NIP.196703072008012009

### Lampiran 03. Surat Pengantar Validasi Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : [fip@undiksha.ac.id](mailto:fip@undiksha.ac.id)

---

Nomor : 3770/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 21 Mei 2024  
 Lampiran : -  
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian


Yth.  
**Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.**  
**Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.**  
**Dewa Gede Firstia Wirabrata, S. Psi., M. Psi., Psikolog.**  
**Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M. Sc.**  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:






Nama : Ni Putu Desy Susanti  
 NIM : 2011061013  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul : Pengembangan Permainan Sirkuit Hit And Jump Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun.

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

-  
 Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 198408202012121004

 <http://fipundiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

## Lampiran 04. Surat Pernyataan Ahli Materi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RESET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)



### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.

NIP : 199202122019032013

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai materi permainan sirkuit pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Desy Susanti

NIM : 2011061013

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Harap saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Singaraja, 24 Mei 2024  
Validator/Ahli Materi,

Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.  
NIP. 199202122019032013

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RESET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.  
NIP : 199005082019031011

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai materi permainan sirkuit pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Desy Susanti  
NIM : 2011061013  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Harap saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Singaraja, 24 Mei 2024  
Validator/Ahli Materi,

Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.  
NIP. 199005082019031011





## Lampiran 05. Hasil Penilaian Ahli Materi

### ANGKET PENILAIAN PERMAINAN SIRKUIT *HIT AND JUMP* UNTUK MENSTIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

#### (INSTRUMEN AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk  
Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun

Sasaran Pengguna : Anak usia 5-6 tahun

Peneliti : Ni Putu Desy Susanti

Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.

NIP : 199202122019032013

Hari/Tanggal : Jumat/24 Mei 2024

#### A. Pengantar

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap Permainan Sirkuit *Hit And Jump* dalam penelitian berjudul: “Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun”. Pendapat dan kritik, saran penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit *Hit And Jump* ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

#### B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap jawaban dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor penilaian dengan bobot penilaian sebagai berikut:

NO.	SKOR	KETERANGAN
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
3.	Skor 3	Setuju (S)
4.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)

Contoh;

No.	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Materi</b>					
1.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tujuan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	√			
2.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tahapan pembelajaran mengenal bentuk geometri sambil bermain.	√			

3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya, mengucapkan terimakasih.

### C. Instrumen Penilaian

No.	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Materi</b>					



1.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tujuan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	✓			
2.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tahapan pembelajaran mengenal bentuk geometri sambil bermain.	✓			
3.	Kesesuaian materi KI dan KD.	✓			
4.	Kesesuaian materi dengan indikator perkembangan kognitif anak.	✓			
5.	Ketepatan permainan sirkuit <i>hit and jump</i> .	✓			
<b>Penyajian</b>					
6.	Keterkaitan materi bentuk geometri dengan permainan.	✓			
7.	Kerentutan konsep.	✓			
<b>Perkembangan</b>					
8.	Menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun.	✓			
9.	Menstimulasi keaktifan anak saat melakukan permainan.	✓			
10.	Menstimulasi perhatian anak.	✓			
<b>Jumlah</b>		10			
<b>Total</b>		40			

**D. Komentar Dan Saran:**

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan:**

Permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Nb. *(Mohon memberi lingkaran pada nomer sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)*

Singaraja, 24 Mei 2024

Validator/ Ahli Materi



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.

NIP. 199202122019032013

**ANGKET PENILAIAN PERMAINAN SIRKUIT *HIT AND JUMP* UNTUK  
MENSTIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**(INSTRUMEN AHLI MATERI)**

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk  
Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun  
Sasaran Pengguna : Anak usia 5-6 tahun  
Peneliti : Ni Putu Desy Susanti  
Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha  
Nama Validator : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.  
NIP : 199005082019031011  
Hari/Tanggal : Jumat/24 Mei 2024

**A. Pengantar**

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap Permainan Sirkuit *Hit And Jump* dalam penelitian berjudul: “ Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun”. Pendapat dan kritik, saran penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit *Hit And Jump* ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

**B. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap jawaban dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor penilaian dengan bobot penilaian sebagai berikut:

NO.	SKOR	KETERANGAN
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
3.	Skor 3	Setuju (S)
4.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)

Contoh;

No.	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Materi</b>					
1.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tujuan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	√			
2.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tahapan pembelajaran mengenal bentuk geometri sambil bermain.	√			

3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya, mengucapkan terimakasih.

### C. Instrumen Penilaian

No.	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Materi</b>					

1.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tujuan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	✓			
2.	Kesesuaian materi bentuk geometri dengan tahapan pembelajaran mengenal bentuk geometri sambil bermain.	✓			
3.	Kesesuaian materi KI dan KD.	✓			
4.	Kesesuaian materi dengan indikator perkembangan kognitif anak.	✓			
5.	Ketepatan permainan sirkuit <i>hit and jump</i> .	✓			
<b>Penyajian</b>					
6.	Keterkaitan materi bentuk geometri dengan permainan.	✓			
7.	Kerentutan konsep.	✓			
<b>Perkembangan</b>					
8.	Menstimulasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun.	✓			
9.	Menstimulasi keaktifan anak saat melakukan permainan.	✓			
10.	Menstimulasi perhatian anak	✓			
<b>Jumlah</b>		10			
<b>Total</b>		40			

**D. Komentar Dan Saran:**

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan:**

Permainan ini dinyatakan:

- ①. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Nb. (Mohon memberi lingkaran pada nomer sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 24 Mei 2024

Validator/ Ahli Materi



Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 199005082019031011





## Lampiran 06. Surat Pernyataan Ahli Media

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RESET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)



### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199206042019032014

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media permainan sirkuit pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Desy Susanti

NIM : 2011061013

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Harap saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Singaraja, 24 Mei 2024  
Validator/Ahli Media,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199206042019032014

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RESET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 198303022006041001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media permainan sirkuit pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun" yang disusun oleh:

Nama : Ni Putu Desy Susanti

NIM : 2011061013

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Harap saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Singaraja, 24 Mei 2024  
Validator/Ahli Media,

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

NIP. 198303022006041001

## Lampiran 07. Hasil Penilaian Ahli Media

### ANGKET PENILAIAN PERMAINAN SIRKUIT *HIT AND JUMP* UNTUK MENSTIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

#### (INSTRUMEN AHLI MEDIA)

Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Sirkuit <i>Hit And Jump</i> Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun
Sasaran Pengguna	: Anak usia 5-6 tahun
Peneliti	: Ni Putu Desy Susanti
Instansi Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
NIP	: 199206042019032014
Hari/Tanggal	: Jumat/24 Mei 2024

#### A. Pengantar

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap Permainan Sirkuit *Hit And Jump* dalam penelitian berjudul: “ Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun”. Pendapat dan kritik, saran penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit *Hit And Jump* ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini.



**B. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap jawaban dengan memberikan skor (1-4) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor penilaian dengan bobot penilaian sebagai berikut:

NO.	SKOR	KETERANGAN
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
3.	Skor 3	Setuju (S)
4.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)

Contoh;

No.	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Desain permainan menarik bagi anak	4
2.	Gambar pada media permainan dapat mendukung kegiatan bermain sambil belajar	4

3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya, mengucapkan terimakasih.

**C. Instrumen Penilaian**

No.	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Desain permainan terasa menarik bagi anak.	3

2.	Gambar pada media permainan dapat mendukung kegiatan bermain sambil belajar.	4
3.	Kejelasan ukuran media pada setiap pos permainan.	3
4.	Kombinasi warna pada media permainan setiap pos tepat dan sesuai.	4
5.	Bahan dan alat media permainan mudah untuk didapat.	4
6.	Peraturan permainan mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.	3
7.	Rintangan dalam permainan di setiap pos menantang bagi anak usia 5-6 tahun.	3
8.	Permainan dapat dilakukan dan aman untuk usia 5-6 tahun.	4
9.	Gerakan di setiap pos dalam permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.	4
10.	Media permainan disetiap pos aman untuk digunakan.	4
11.	Permainan mencakup kemampuan konsentrasi anak.	3
12.	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	3
<b>Jumlah</b>		12
<b>Total</b>		42

**D. Komentar Dan Saran:**

- 1). Untuk gambar tangan 2) buat kanvas & keri
- 2). Lem / perkat & cek ketebalan agar sama  
terkena lem supaya kuat.

s). Gambar kati & baut kanaan & kwi  
a). Pos 1 katan bria & vansi & nambir yaku-  
kagan .

**E. Kesimpulan:**

Permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Nb. (Mohon memberi lingkaran pada nomer sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Singaraja, 24 Mei 2024

Validator/Ahli Media



Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199206042019032014



**ANGKET PENILAIAN PERMAINAN SIRKUIT *HIT AND JUMP* UNTUK  
MENSTIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**(INSTRUMEN AHLI MEDIA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk  
Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun  
Sasaran Pengguna : Anak usia 5-6 tahun  
Peneliti : Ni Putu Desy Susanti  
Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha  
Nama Validator : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198303022006041001  
Hari/Tanggal : Jumat/24 Mei 2024

**A. Pengantar**

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap Permainan Sirkuit *Hit And Jump* dalam penelitian berjudul: “ Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun”. Pendapat dan kritik, saran penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit *Hit And Jump* ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

**B. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap jawaban dengan memberikan skor (1-4) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor penilaian dengan bobot penilaian sebagai berikut:

NO.	SKOR	KETERANGAN
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
3.	Skor 3	Setuju (S)
4.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)

Contoh;

No.	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Desain permainan menarik bagi anak	4
2.	Gambar pada media permainan dapat mendukung kegiatan bermain sambil belajar	4

3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya, mengucapkan terimakasih.

**C. Instrumen Penilaian**

No.	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Desain permainan terasa menarik bagi anak.	4

2.	Gambar pada media permainan dapat mendukung kegiatan bermain sambil belajar.	4
3.	Kejelasan ukuran media pada setiap pos permainan.	4
4.	Kombinasi warna pada media permainan setiap pos tepat dan sesuai.	4
5.	Bahan dan alat media permainan mudah untuk didapat.	4
6.	Peraturan permainan mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun.	4
7.	Rintangannya dalam permainan di setiap pos menantang bagi anak usia 5-6 tahun.	4
8.	Permainan dapat dilakukan dan aman untuk usia 5-6 tahun.	4
9.	Gerakan di setiap pos dalam permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.	4
10.	Media permainan di setiap pos aman untuk digunakan.	4
11.	Permainan mencakup kemampuan konsentrasi anak.	4
12.	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	4
<b>Jumlah</b>		12
<b>Total</b>		48

**D. Komentar Dan Saran:**

.....  
 .....

.....  
.....

**E. Kesimpulan:**

Permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Nb. *(Mohon memberi lingkaran pada nomer sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).*

Singaraja, 24 Mei 2024

Validator/Ahli Media



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

NIP. 198303022006041001

### Lampiran 08. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

#### ANGKET PENILAIAN PERMAINAN SIRKUIT *HIT AND JUMP* UNTUK MENSTIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

##### (INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL)

No.	Aspek	Indikator	Responden			
			SS	S	TS	STS
1.	Desain Pesan	Desain produk menarik.	✓			
		Warna masing-masing media menarik.	✓			
		Kejelasan gambar pada media permainan.	✓			
		Kejelasan ukuran media permainan.	✓			
2.	Materi	Ketepatan isi materi geometri.	✓			
		Kemudahan memahami materi geometri.	✓			
		Manfaat media permainan.	✓			
3.	Penggunaan	Kemudahan permainan.	✓			
		Diberikan petunjuk permainan.	✓			
		Media permainan	✓			

		aman digunakan untuk anak.	✓			
4.	Motivasi	Permainan yang dapat membantu menstimulasi konsentrasi anak	✓			
		Permainan yang dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

**Komentar dan Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

Tabanan, 27 Mei 2024

Ni Nengah Mubandani, S.P.





**ANGKET PENILAIAN PERMAINAN SIRKUIT *HIT AND JUMP* UNTUK  
MENSTIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**(INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL)**

No.	Aspek	Indikator	Responden			
			SS	S	TS	STS
1.	Desain Pesan	Desain produk menarik.	✓			
		Warna masing-masing media menarik.	✓			
		Kejelasan gambar pada media permainan.	✓			
		Kejelasan ukuran media permainan.	✓			
2.	Materi	Ketepatan isi materi geometri.	✓			
		Kemudahan memahami materi geometri.	✓			
		Manfaat media permainan.	✓			
3.	Penggunaan	Kemudahan permainan.	✓			
		Diberikan petunjuk permainan.	✓			
		Media permainan	✓			

		aman digunakan untuk anak.	✓			
4.	Motivasi	Permainan yang dapat membantu menstimulasi konsentrasi anak	✓			
		Permainan yang dapat membantu anak dalam proses belajar	✓			

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

**Komentar dan Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

Tabanan, 27 Mei 2024.

  
 Ni Wayan Yanti


**Lampiran 09. Lembar Angket Observasi *Pre-Nontest* Dan *Post-Nontest***

**1. Rubrik Penilaian**

No.	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan.	Anak belum mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan meskipun sudah dibimbing oleh guru.	Anak mulai mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan tetap dibimbing oleh guru.	Anak mulai mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan tanpa dibimbing oleh guru.	Anak mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan tanpa dibimbing oleh guru.
2.	Anak mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan.	Anak belum mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan meskipun sudah	Anak mulai mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan namun tetap	Anak mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan tanpa	Anak mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan sekaligus mengajak teman-teman

		dibimbing oleh guru.	dibimbing oleh guru.	dibimbing oleh guru.	dan berkonsentrasi tanpa dibimbing oleh guru.
3.	Mengenal emosi diri dan orang lain.	Anak belum dapat mengenal emosi diri dan orang lain meskipun sudah dibimbing oleh guru.	Anak mulai dapat mengenal emosi diri dan orang lain namun tetap dibimbing oleh guru.	Anak sudah dapat mengenal emosi diri dan orang lain tanpa dibimbing oleh guru.	Anak dapat membandingkan dan mengenal emosi diri dan orang lain tanpa dibimbing guru.
4.	Anak dapat menyelesaikan tugas.	Anak belum dapat menyelesaikan tugas meskipun sudah dibimbing guru.	Anak mulai dapat menyelesaikan tugas namun tetap dibimbing oleh guru.	Anak sudah dapat menyelesaikan tugas tanpa dibimbing guru.	Anak dapat berkonsentrasi menyelesaikan tugas tanpa dibimbing guru.
5.	Anak aktif berdiskusi.	Anak belum aktif saat berdiskusi meskipun sudah dibimbing oleh guru.	Anak mulai aktif saat berdiskusi meskipun tetap dibimbing oleh guru.	Anak sudah aktif dalam berdiskusi tanpa dibimbing oleh guru.	Anak mampu mendengarkan dan aktif pada saat berdiskusi tanpa

					dibimbing oleg guru.
--	--	--	--	--	-------------------------

**Keterangan:**

BB : Belum Berkembang.

MB : Mulai Berkembang.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan.

BSB : Berkembang Sangat Baik.

**LEMBAR ANGGKET OBSERVASI**

NAMA :

ABSEN :

KELAS :

No.	Indikator	Penilaian				Catatan Observasi
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan.					
2.	Anak mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan.					
3.	Anak mampu melaksanakan ibadah sebelum dan sesudah kegiatan.					
4	Anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.					

5	Anak mau mendengarkan dan aktif dalam berdiskusi.					
---	---	--	--	--	--	--

**Keterangan:**

BB : Belum Berkembang.

MB : Mulai Berkembang.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan.

BSB : Berkembang Sangat Baik.





**Lampiran 10. Nilai *Pre-Nonest* Dan *Post-Nontest***

<b>No. Absen</b>	<b><i>Pre-Nontest</i> (Xi)</b>	<b><i>Post-Nontest</i> (Yi)</b>
1.	30	80
2.	50	95
3.	25	75
4.	50	95
5.	55	100
6.	40	85
7.	45	90
8.	50	95
9.	30	80
10.	55	100
11.	45	90
12.	25	75
13.	45	90
14.	55	100
15.	50	95
16.	55	100
17.	40	85
18.	50	95
19.	55	100
20.	45	90



## Lampiran 11. Gambar Produk

Pos	Permainan
<p><b>Pos 1</b> Melompat sesuai dengan bentuk geometri.</p>	
<p><b>Pos 2</b> Memukul sesuai dengan irama musik dan gambar.</p>	

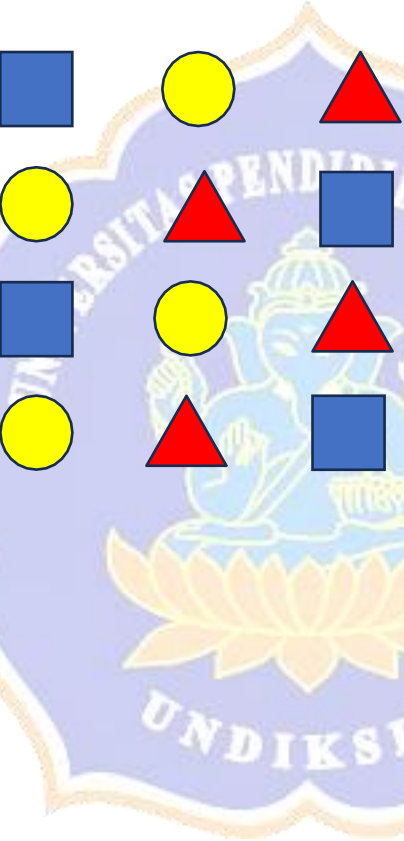
**Pos 3**  
Melompa  
t sesuai  
gambar  
kaki dan  
tangan




**Pos 4**  
Memukul  
sesuai  
warna  
bola.



**Lampiran 12. Cara Bermain Sirkuit *Hit And Jump***

Pos	Media Permainan	Cara Bermain
<p><b>Pos 1</b></p>	<p>Melompat sesuai dengan bentuk geometri.</p>  <p>The diagram shows a 4x3 grid of geometric shapes. The shapes are arranged as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Row 1: Blue square, Yellow circle, Red triangle</li> <li>Row 2: Yellow circle, Red triangle, Blue square</li> <li>Row 3: Blue square, Yellow circle, Red triangle</li> <li>Row 4: Yellow circle, Red triangle, Blue square</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak diminta duduk rapi.</li> <li>2. Anak satu persatu di beri beberapa gambar geometri.</li> <li>3. Kemudian anak mengambil dan memilih satu gambar geometri.</li> <li>4. Anak yang sudah mengambil dan memilih satu gambar geometri, anak melompat sesuai gambar geometri yang dipilih, misalnya anak memilih segitiga berarti anak harus melompat</li> </ol>

		diatas gambar segitiga.
<b>Pos 2</b>	<p>Memukul sesuai dengan irama musik dan gambar</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah anak berhasil menyelesaikan permainan pada pos 1, anak melanjutkan ke permainan pos 2.</li> <li>2. Pada permainan pos 2 anak diminta untuk duduk dan berhadapan dengan pendidik.</li> <li>3. Kemudian anak diminta untuk berkonsentrasi melihat gerakan tangan memukul dari pendidik sesuai dengan gambar dan irama musik.</li> </ol>

		<p>4. Setelah itu anak diminta menggerakkan tangan memukul berbarengan dengan pendidik sesuai dengan gambar dan irama musik.</p>
<p><b>Pos 3</b></p>	<p>Melompat sesuai gambar kaki dan tangan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selanjutnya setelah anak berhasil menyelesaikan permainan pada pos 2 anak akan melanjutkan permainan pada pos 3.</li> <li>2. Permainan pos 3 anak diminta berdisi dan melakukan gerakan melompat.</li> <li>3. Anak melakukan gerakan melompat sesuai dengan gambar kaki dan tangan. Misalnya pada gambar 2 kaki, anak melompat</li> </ol>

		<p>menggunakan 2 kaki ke gambar kaki, kemudian meletakkan tangan pada gambar tangan, begitupun dengan seterusnya.</p>
<p><b>Pos 4</b></p>	<p>Memukul sesuai warna bola</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yang terakhir setelah anak dapat menyelesaikan permainan pada pos 3 anak melanjutkan permainan terakhir yaitu pos 4.</li> <li>2. Anak diminta duduk dan melakukan gerakan memukul.</li> <li>3. Anak berkonsentrasi mendengarkan arahan dari pendidik.</li> <li>4. Pendidik akan memberi dan menaruh bola berwarna secara acak</li> </ol>



		<p>di atas meja dan memberi instruksi memukul dengan kedua tangan atau satu tangan, kemudian anak memukul gambar tangan sesuai intruksi dari pendidik dan warna bola yang diberikan oleh pendidik. Misalnya guru menaruh bola kuning dan memberi intruksi memukul dengan tangan kanan, anak memukul dengan tangan kanan pada gambar tangan berwarna kuning, begitupun dengan intruksi yang lain.</p>
--	---	--

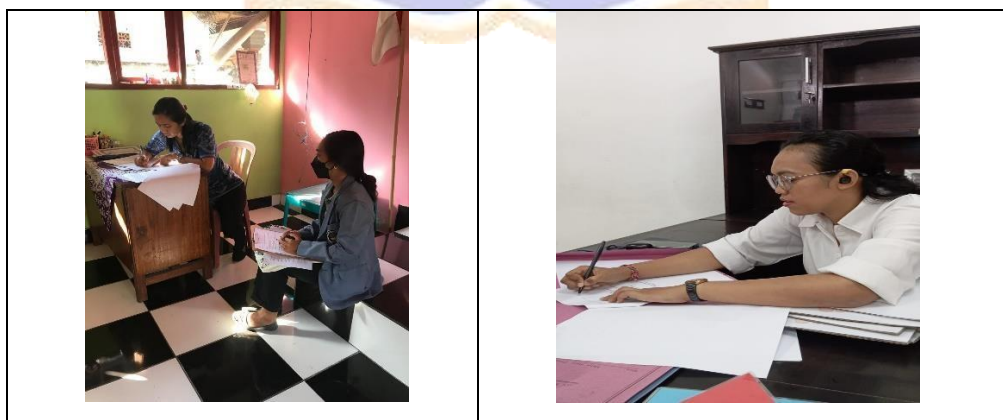


### Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian

**Gambar 1. Observasi**



**Gambar 2. Pengumpulan Data**



**Gambar 3. Uji Coba**



**Gambar 4. Pelaksanaan Pre-Nontest Dan Post-Nontest**





## RIWAYAT HIDUP



**Ni Putu Desy Susanti** lahir di Marga Tabanan pada tanggal 02 Desember 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Wayan Subadi dan Ibu Ni Made Parwati. Penulis beralamat di Banjar Basa, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Nomor telepon penulis 085964169448. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Marga dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Marga dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Marga dan pada tahun 2020 penulis melanjutkan S1 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sampai dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Permainan Sirkuit *Hit And Jump* Untuk Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun”. Penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha.