

LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat Observasi Awal

	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	
	<hr/>	
Nomor	: 5182/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 14 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth. Kepala Sekolah TK Shinta Kumara di tempat</p> <p>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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p> <p>Nama : Ketut Vani Dwijayanti NIM : 2111061010 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p>  <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
<hr/>		
 <p> http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905 </p>		

Lampiran 02. Surat Balasan Obsevasi Awal



PEMERINTAH DESA PEMARON TAMAN KANAK – KANAK SHINTA KUMARA

Jalan Dewa Putu Kerta, Desa Pemaron

Nomor : 16/TK.PM/XI/2024
Perihal : Kesiediaan Menerima Mahasiswa

Kepada Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Dasar FIP Undiksha di
Tempat

Berdasarkan surat permohonan saudara nomor : 8722/UN.48.10.6/LT/2024 tanggal 21 oktober 2024, dengan ini kami bersedia untuk menerima dan memberikan keterangan untuk pengumpulan data kepada mahasiswa Jurusan PG PAUD di Instansi kami guna melengkapi syarat – syarat mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Adapun mahasiswa yang melakukan pengumpulan data di sekolah kami adalah sebagai berikut :

No	Nama	Nim	Prodi
1	Ketut Vani Dwijayanti	2111061010	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
2	Ni Made Sona Dwiyanti	2111061019	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 19 November 2024
Kepala TK Shinta Kumara Desa Pemaron



Ni Made Duhni Ardhini, S.Pd

Lampiran 03. Surat Izin 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	
Nomor : 5175/UN48.10.1/LT/2024		Singaraja, 14 April 2025
Lampiran : -		
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)		
Yth. Kepala Sekolah TK Shinta Kumara di tempat		
<p>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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama : Ketut Vani Dwijayanti NIM : 2111061010 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		
		

Lampiran 04 Surat Balasan Izin Penelitian**TK SHINTA KUMARA DESA PEMARON**

Jalan Dewa Putu Kerta Desa Pamaron, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali

SURAT KETERANGAN
No 26/E.10/Tk.Pm/V/2025

Berdasarkan surat permohonan saudara tanggal 8 Mei 2025 perihal pengumpulan data, maka Kepala TK Shinta Kumara dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa atas nama:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah mengadakan pengambilan data di TK Shinta Kumara guna melengkapi data syarat-syarat Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Singaraja 23 Mei 2025
Kepala TK Shinta Kumara



Ni Made Darmi Arthini, S.Pd., AUD.

Lampiran 05. Daftar Nama Siswa Kelompok B1

DAFTAR NAMA SISWA KELOMPOK B

TK Shinta Kumara

No	Nama Siswa	Kelompok
1	Komang Ayu Nabila Sari	Kelompok B1
2	Komang Devani Trisna Dewi	Kelompok B1
3	Komang Raina Mahadewi	Kelompok B1
4	Kadek Novia Dwicahyani	Kelompok B1
5	Komang Zeyan Kusalarantana	Kelompok B1
6	Gede Ari Dananjaya	Kelompok B1
7	Kadek Deva Surya Putra	Kelompok B1
8	Putu Arta Wibawa	Kelompok B1
9	Kadek Rika Pratiwi	Kelompok B1
10	Putu Agus Darmawan	Kelompok B1
11	Ni Ketut Lisa Apriliani Putri	Kelompok B1
12	Kadek Kirani Mahaputri	Kelompok B1
13	Ni Putu Ariani	Kelompok B1
14	I Putu Anya Mahendra	Kelompok B1
15	Made Eldira Sutarmi Kirania	Kelompok B1
16	Kadek Karine Desvita Vinanda	Kelompok B1
17	Putu Mayuri Mulyandari Putri	Kelompok B1
18	Ketut Andra Askara Darma Anugraha	Kelompok B1
19	Dewa Made Darmesta Aska Birendra	Kelompok B1
20	Ida Bagus Affandra Daneswara	Kelompok B1
21	Putu Sudarma Kusumanjaya	Kelompok B1
22	Kadek Manik Danu Widiarta	Kelompok B1
23	Anak Agung Ngurah Alvin Rditya Darma	Kelompok B1
24	Putu Gilang Purna Darma	Kelompok B1
25	Putu Okta Ayu Lestari	Kelompok B1

Lampiran 06. Storyboard Media

No	Tampilan	Keterangan
1		<p>Tampilan media</p> <p>Deskripsi: Pada media monopoli ini terdapat 24 petak, masing-masing petak memiliki permasalahan yang berbeda-beda</p>
2		<p>Deskripsi :</p> <p>Pada tahap ini anak akan berkumpul untuk memulai permainan</p>
3		<p>Deskripsi :</p> <p>Pada petak ini memuat permainan puzzle, jika dalam permainan anak berhenti pada petak puzzle maka anak harus menyelesaikan permainan tersebut terlebih dahulu sebelum memulai permainan kembali.</p>
4		<p>Deskripsi :</p> <p>Pada petak mencampur warna, anak akan di berikan pilihan beberapa warna untuk di campurkan. Sebelum itu anak diminta untuk menebak warna dari warna yang mereka pilih.</p>
5		<p>Deskripsi :</p> <p>Pada petak ini anak di berikan satu kata rahasia (seperti r-mah), dari kata tersebut anak akan menebak dan menyempurnakan kata yang diberikan dengan menebak huruf yang dihilangkan</p>

6	<div data-bbox="400 232 727 427" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Menyusun balok </div>	<p>Deskripsi :</p> <p>Dalam petak ini anak diminta untuk Menyusun balok-balok sesuai dengan bentuk yang ditentukan (seperti rumah). Pada area bermain ini, setiap anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan belajar melalui aktivitas menyusun balok.</p>
7	<div data-bbox="416 562 743 779" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Sambung kata </div>	<p>Deskripsi :</p> <p>Pada petak ini anak akan memilih kalimat secara acak dan menentukan kata yang sesuai dengan kalimat yang dipilih</p> <p>Contohnya :</p> <p>Ibu memasak di....</p>
8	<div data-bbox="408 864 727 1048" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Bercerita </div>	<p>Deskripsi :</p> <p>Pada petak bercerita anak diminta menceritakan sebuah cerita sederhana seperti, kegiatan sehari-hari dll</p>



Lampiran 07. Surat Pengantar Uji Judges



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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

Nomor : 8110/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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

Nomor : 8110/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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

Nomor : 8112/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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

Nomor : 8111/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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

Nomor : 8109/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 08. Surat Uji Instrumen



Nomor : 8113/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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

Nomor : 8114/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



[fipundiksha](https://www.instagram.com/fipundiksha)



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 09. Surat Keterangan Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGE*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putu Rahayu Ujianti S.Psi. M. Psi. Psikolog.
NIP : 198001032008012018
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Mei 2025

Putu Rahayu Ujianti S.Psi. M. Psi. Psikolog.
NIP: 198001032008012018



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGE*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP : 199005082019031011
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Mei 2025



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

Lampiran 10. Lembar Uji Validitas Instrumen

A. Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Kesesuaian Kurikulum				
1	Meteri dalam media permainan monopoli sesuai dengan capaian perkembangan kognitif			
2	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran anak			
3	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan permainan monopoli untuk mengembangkan kognitif			
4	Gambar dan animasi yang di gunakan dalam media permainan monopoli sesuai dengan materi			
5	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli mudah di pahami			
Kelayakan Materi				
6	Media permainan monopoli dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar			
7	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran			
8	Media permainan monopoli mudah di mainkan			
9	Media permainan monopoli meningkatkan suasana aktif anak saat kegiatan pembelajaran			
Bahasa				
10	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang di gunakan dalam media permainan monopoli			
11	Penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli konsisten			
12	Bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli sesuai untuk anak umur 5-6 tahun			

B. Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Tampilan Media				
1	Kesesuaian desain cover media permainan monopoli dengan tema pembelajaran			
2	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan dan huruf tulisan pada media permainan monopoli			
3	Kesesuaian warna tulisan dengan background			

4	Kemenarikan penyajian gambar			
5	Kesesuaian kombinasi warna desain media permainan monopoli			
6	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli			
Isi Media				
7	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli			
8	Kemenarikan aktivitas dengan penjelasan materi media permainan monopoli			
9	Kualitas animasi pada media permainan monopoli			
10	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi dalam media permainan monopoli			
Pengoprasian				
11	Kemudahan penggunaan media permainan monopoli			
12	Kejelasan petunjuk dan penggunaan media permainan monopoli			

C. Instrumen Respon Guru/Praktisi

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Tampilan media				
1	Secara keseluruhan media permainan monopoli menarik			
2	Kualitas gambar atau animasi dalam media jelas dan menarik			
3	Warna materi sesuai dan selaras dengan materi yang di sajikan dalam media permainan monopoli			
4	Tulisan atau teks dalam media permainan monopoli dapat di baca dengan jelas			
5	Kesesuaian kombinasi warna pada media permainan monopoli dengan materi yang di sajikan			
Penyajian materi				
6	Kesesuaian materi yang dimuat dalam media permainan monopoli dengan tujuan dan capaian pembelajaran			
7	Penyajian dari media permainan monopoli sesuai untuk mengembangkan kognitif			
Pengoprasian				

8	Media permainan monopoli dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas			
9	Media permainan monopoli terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan dalam pengoprasian			
10	Media permainan monopoli dapat digunakan secara berulang-ulang			

D. Instrumen Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Keterampilan bermain				
	Menunjukkan sikap aktif berpartisipasi dalam permainan monopoli			
	Mengikuti setiap aturan permainan			
	Menunjukkan rasa senang dan antusias saat bermain			
Kemampuan berpikir				
	Mencoba mencari Solusi saat menghadapi tantangan dalam setiap permainan			
	Menunjukkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permainan			
	Membuat pilihan, jawaban dengan pertimbangan atau alasan tertentu			
Kreatifitas				
	Menunjukkan cara unik dalam menyelesaikan tantangan dalam setiap permainan			
	Menunjukkan ketertarikan terhadap warna, gambar, dan bentuk ketika bermaian			
	Mau bekerja sama dan menunggu giliran saat bermain			

E. Instrumen Efektivitas Kemampuan berpikir Kritis

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori warna.			
2.	Anak mampu menyusun balok berdasarkan bentuk yang ditentukan			
3.	Mampu mengingat dan menceritakan cerita secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari			

4	Anak mampu membuat cerita sesuai dengan gaya mereka masing-masing			
5.	Anak mampu memahami huruf dan kata			
6.	Mampu merangkai kata secara sederhana			
7.	Anak mampu mengingat angka dari 1-20 secara berurutan			
8.	Anak mampu menyebutkan angka dari 1-20 secara berurutan			
9.	Mampu menyelesaikan tantangan dalam suatu pola atau urutan melalui permainan-permainan dalam monopoli			
10.	Anak dapat melatih kemampuan pemecahan masalah			



Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges I

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara

Peneliti : Ketut Vani Dwijayanti

Pembimbing : Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog.

A. Definisi Konseptual

Pembelajaran kognitif pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan mereka, yaitu sebuah proses aktif di mana anak-anak belajar untuk berpikir, mengeksplorasi lingkungan sekitar, mencari dan mengolah informasi, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui serangkaian kemampuan mental yang saling terkait. Kemampuan-kemampuan ini meliputi perhatian untuk memfokuskan pikiran, memori untuk menyimpan dan mengingat informasi, bahasa sebagai alat komunikasi dan berpikir, pemecahan masalah untuk mencari solusi, penalaran untuk menarik kesimpulan logis, konseptualisasi untuk memahami ide dan kategori, serta imajinasi untuk membentuk gambaran mental dan ide-ide baru.

Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media nyata (konkrit) berupa permainan Monopoli yang di dalamnya terdapat materi terkait perkembangan kognitif pada anak dengan disertai dengan gambar-gambar, dan kombinasi warna-warna cerah yang menarik.

B. Definisi Operasional

Capaian Pembelajaran yang tertera pada muatan pembelajaran kognitif yaitu Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis, memecahkan masalah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Sementara tujuan pembelajarannya adalah: 1) Peserta didik mampu mengembangkan kecerdasan dan pemahaman mengenai dunia sekitar

mereka. 2) Peserta didik mampu menghasilkan ide baru serta inovatif dalam penyelesaian sebuah tugas atau proyek berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang tertera maka ada beberapa aspek yang perlu dikembangkan yaitu 1) kesesuaian kurikulum, dalam hal ini materi yang disajikan dalam media sesuai dengan capaian dan tujuan dibuatnya media, 2) kelayakan materi, media yang dibuat sesuai dengan cakupan materi pembelajaran

C. Kisi-kisi Ahli Materi

No.	Indikator	Indikator	Nomor Butir Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian Kurikulum	Meteri dalam media permainan monopoli sesuai dengan capaian perkembangan kognitif	1	1
		Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran anak	2	1
		Mareri dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan permainan monopoli untuk mengembangkan kognitif	3	1
		Gambar dan animasi yang di gunakan dalam media permainan monopoli sesuai dengan materi	4	1
		Materi yang disajikan dalam media permaian monopi mudah di pahami	5	1
2.	Kelayakan Materi	Meida permainan monopoli dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar	6	1
		Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran	7	1

		Media permainan monopoli mudah di mainkan	8	1
		Media permainan monopoli meningkatkan suasana aktif anak saat kegiatan pembelajaran	9	1
3.	Bahasa	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang di gunakan dalam media permainan monopoli	10	1
		Penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli konsisten	11	1
		Bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli sesuai untuk anak umur 5-6 tahun	12	1
Jumlah				12



**INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

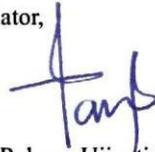
B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Kesesuaian Kurikulum				
1	Meteri dalam media permainan monopoli sesuai dengan capaian perkembangan kognitif	✓		
2	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran anak	✓		
3	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan permainan monopoli untuk mengembangkan kognitif	✓		
4	Gambar dan animasi yang di gunakan dalam media permainan monopoli sesuai dengan materi	✓		
5	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli mudah di pahami	✓		
Kelayakan Materi				
6	Media permainan monopoli dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar	✓		
7	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran	✓		
8	Media permainan monopoli mudah di mainkan	✓		
9	Media permainan monopoli meningkatkan suasana aktif anak saat kegiatan pembelajaran	✓		
Bahasa				
10	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang di gunakan dalam media permainan monopoli	✓		
11	Penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli konsisten	✓		
12	Bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli sesuai untuk anak umur 5-6 tahun	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 198001032008012018

INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SIHINTA KUMARA

C. Petunjuk

3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
4. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

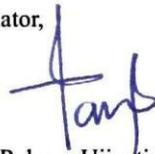
D. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Tampilan Media				
1	Kesesuaian desain cover media permainan monopoli dengan tema pembelajaran	✓		
2	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan dan huruf tulisan pada media permainan monopoli	✓		
3	Kesesuaian warna tulisan dengan background	✓		
4	Kemenarikan penyajian gambar	✓		
5	Kesesuaian kombinasi warna desain media permainan monopoli	✓		
6	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓		
Isi Media				
7	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓		
8	Kemenarikan aktivitas dengan penjelasan materi media permainan monopoli	✓		
9	Kualitas animasi pada media permainan monopoli	✓		
10	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi dalam media permainan monopoli	✓		
Pengoprasian				
11	Kemudahan penggunaan media permainan monopoli	✓		
12	Kejelasan petunjuk dan penggunaan media permainan monopoli	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 198001032008012018

**INSTRUMEN RESPON GURU/PRAKTIISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

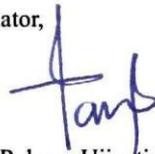
B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Tampilan media				
1	Secara keseluruhan media permainan monopoli menarik	✓		
2	Kualitas gambar atau animasi dalam media jelas dan menarik	✓		
3	Warna materi sesuai dan selaras dengan materi yang di sajikan dalam media permainan monopoli	✓		
4	Tulisan atau teks dalam media permainan monopoli dapat di baca dengan jelas	✓		
5	Kesesuaian kombinasi warna pada media permainan monopoli dengan materi yang di sajikan	✓		
Penyajian materi				
6	Kesesuaian materi yang dimuat dalam media permainan monopoli dengan tujuan dan capaian pembelajaran	✓		
7	Penyajian dari media permainan monopoli sesuai untuk mengembangkan kognitif	✓		
Pengoprasian				
8	Media permainan monopoli dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas	✓		
9	Media permainan monopoli terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan dalam pengoprasian	✓		
10	Media permainan monopoli dapat digunakan secara berulang-ulang	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 198001032008012018

INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

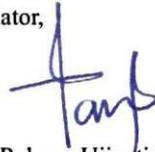
B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Keterampilan bermain				
	Menunjukkan sikap aktif berpartisipasi dalam permainan monopoli	✓		
	Mengikuti setiap aturan permainan	✓		
	Menunjukkan rasa senang dan antusias saat bermain	✓		
Kemampuan berpikir				
	Mencoba mencari Solusi saat menghadapi tantangan dalam setiap permainan	✓		
	Menunjukkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permainan	✓		
	Membuat pilihan, jawaban dengan pertimbangan atau alasan tertentu	✓		
Kreatifitas				
	Menunjukkan cara unik dalam menyelesaikan tantangan dalam setiap permainan	✓		
	Menunjukkan ketertarikan terhadap warna, gambar, dan bentuk ketika bermain	✓		
	Mau bekerja sama dan menunggu giliran saat bermain	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 198001032008012018

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS KOGNITIF
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom saran/komentar yang telah tersedia.

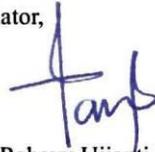
B. Penilaian

No.	Pernyataan	Relevan	Penilaian Tidak Relevan	Catatan
1.	Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori warna.	✓		
2.	Anak mampu menyusun balok berdasarkan bentuk yang ditentukan	✓		
3.	Mampu mengingat dan menceritakan cerita secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari	✓		
4.	Anak mampu membuat cerita sesuai dengan gaya mereka masing-masing	✓		
5.	Anak mampu memahami huruf dan kata	✓		
6.	Mampu merangkai kata secara sederhana	✓		
7.	Anak mampu mengingat angka dari 1-20 secara berurutan	✓		
8.	Anak mampu menyebutkan angka dari 1-20 secara berurutan	✓		
9.	Mampu menyelesaikan tantangan dalam suatu pola atau urutan melalui permainan-permainan dalam monopoli	✓		
10.	Anak dapat melatih kemampuan pemecahan masalah	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 198001032008012018

Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges II

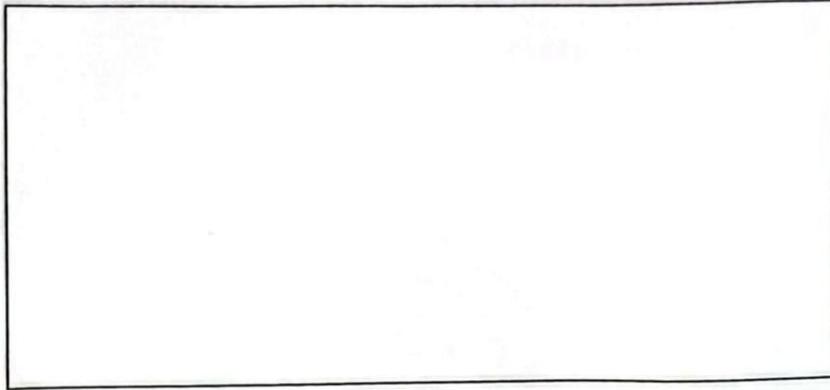
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK SHINTA KUMARA

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Kesesuaian Kurikulum				
1	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan capaian perkembangan kognitif	✓		
2	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran anak	✓		
3	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan permainan monopoli untuk mengembangkan kognitif	✓		
4	Gambar dan animasi yang di gunakan dalam media permainan monopoli sesuai dengan materi	✓		
5	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli mudah di pahami	✓		
Kelayakan Materi				
6	Media permainan monopoli dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar	✓		
7	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran	✓		
8	Media permainan monopoli mudah di mainkan	✓		
9	Media permainan monopoli meningkatkan suasana aktif anak saat kegiatan pembelajaran	✓		
Bahasa				
10	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang di gunakan dalam media permainan monopoli	✓		
11	Penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli konsisten	✓		
12	Bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli sesuai untuk anak umur 5-6 tahun	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Mei 2025

Validator



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

NIP: 199005082019031011

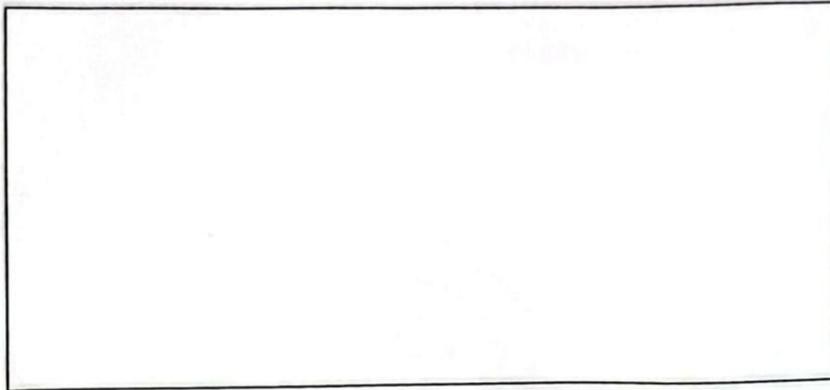
INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SIHINTA KUMARA

C. Petunjuk

3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
4. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

D. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Tampilan Media				
1	Kesesuaian desain cover media permainan monopoli dengan tema pembelajaran	✓		
2	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan dan huruf tulisan pada media permainan monopoli	✓		
3	Kesesuaian warna tulisan dengan background	✓		
4	Kemenarikan penyajian gambar	✓		
5	Kesesuaian kombinasi warna desain media permainan monopoli	✓		
6	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓		
Isi Media				
7	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓		
8	Kemenarikan aktivitas dengan penjelasan materi media permainan monopoli	✓		
9	Kualitas animasi pada media permainan monopoli	✓		
10	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi dalam media permainan monopoli	✓		
Pengoprasian				
11	Kemudahan penggunaan media permainan monopoli	✓		
12	Kejelasan petunjuk dan penggunaan media permainan monopoli	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Mei 2025

Validator



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

NIP: 199005082019031011

**INSTRUMEN RESPON GURU/PRAKTIKSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA**

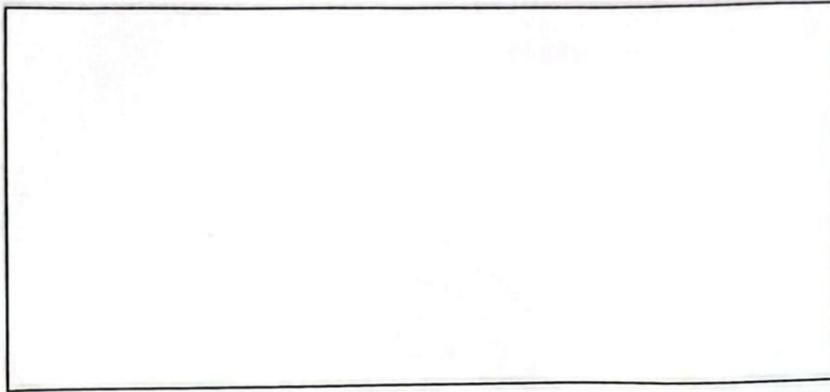
A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Tampilan media				
1	Secara keseluruhan media permainan monopoli menarik	✓		
2	Kualitas gambar atau animasi dalam media jelas dan menarik	✓		
3	Warna materi sesuai dan selaras dengan materi yang di sajikan dalam media permainan monopoli	✓		
4	Tulisan atau teks dalam media permainan monopoli dapat di baca dengan jelas	✓		
5	Kesesuaian kombinasi warna pada media permainan monopoli dengan materi yang di sajikan	✓		
Penyajian materi				
6	Kesesuaian materi yang dimuat dalam media permainan monopoli dengan tujuan dan capaian pembelajaran	✓		
7	Penyajian dari media permainan monopoli sesuai untuk mengembangkan kognitif	✓		
Pengoprasian				
8	Media permainan monopoli dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas	✓		
9	Media permainan monopoli terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan dalam pengoprasian	✓		
10	Media permainan monopoli dapat digunakan secara berulang-ulang	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen



Singaraja, Mei 2025

Validator



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

NIP: 199005082019031011

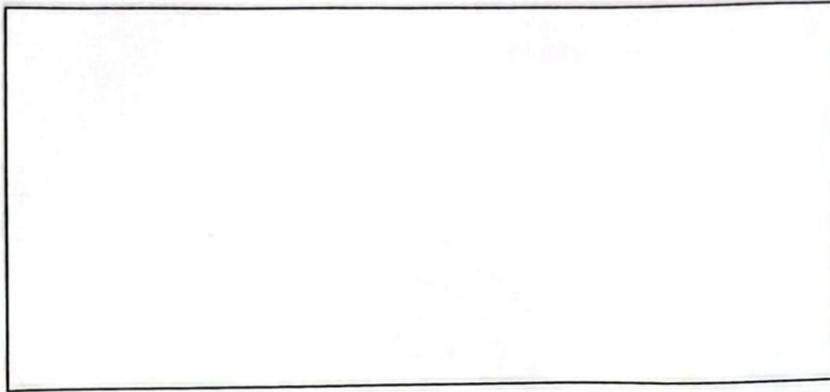
INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
Keterampilan bermain				
	Menunjukkan sikap aktif berpartisipasi dalam permainan monopoli	✓		
	Mengikuti setiap aturan permainan	✓		
	Menunjukkan rasa senang dan antusias saat bermain	✓		
Kemampuan berpikir				
	Mencoba mencari Solusi saat menghadapi tantangan dalam setiap permainan	✓		
	Menunjukkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permainan	✓		
	Membuat pilihan, jawaban dengan pertimbangan atau alasan tertentu	✓		
Kreatifitas				
	Menunjukkan cara unik dalam menyelesaikan tantangan dalam setiap permainan	✓		
	Menunjukkan ketertarikan terhadap warna, gambar, dan bentuk ketika bermain	✓		
	Mau bekerja sama dan menunggu giliran saat bermain	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Mei 2025

Validator



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

NIP: 199005082019031011

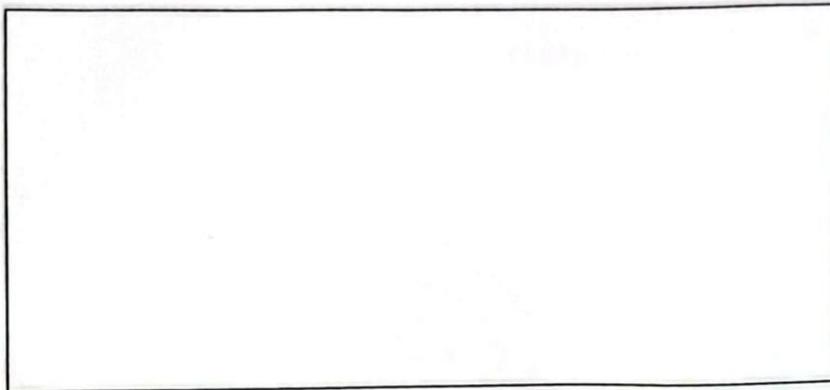
**INSTRUMEN EFEKTIVITAS KOGNITIF
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK
SHINTA KUMARA**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No.	Pernyataan	Relevan	Penilaian Tidak Relevan	Catatan
1.	Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori warna.	✓		
2.	Anak mampu menyusun balok berdasarkan bentuk yang ditentukan	✓		
3.	Mampu mengingat dan menceritakan cerita secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari	✓		
4.	Anak mampu membuat cerita sesuai dengan gaya mereka masing-masing	✓		
5.	Anak mampu memahami huruf dan kata	✓		
6.	Mampu merangkai kata secara sederhana	✓		
7.	Anak mampu mengingat angka dari 1-20 secara berurutan	✓		
8.	Anak mampu menyebutkan angka dari 1-20 secara berurutan	✓		
9.	Mampu menyelesaikan tantangan dalam suatu pola atau urutan melalui permainan-permainan dalam monopoli	✓		
10.	Anak dapat melatih kemampuan pemecahan masalah	✓		

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, Mei 2025

Validator



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

NIP: 199005082019031011

Lampiran 13. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Instrumen

A. Instrumen Validitas Isi Instrumen

Pada uji validitas isi instrumen ini dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog. dan Bapak Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi. Hasil penilaian dari kedua *judges* ditabulasi sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
<i>Judges</i> II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen adalah sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1,00$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1,00. Maka, instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

B. Instrumen Validitas Media

Pada uji validitas isi instrumen ini dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog. dan Bapak Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Hasil penilaian dari kedua *judges* ditabulasi sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
<i>Judges</i> II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen adalah sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1,00$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi penilaian siswa memperoleh skor 1,00. Maka, instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

C. Instrumen Validitas Kepraktisan Guru

Pada uji validitas isi instrumen ini dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog. dan Bapak Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Hasil penilaian dari kedua *judges* ditabulasi sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
<i>Judges</i> II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen adalah sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi penilaian kenyamanan memperoleh skor 1,00. Maka, instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

D. Instrumen Validitas Kepraktisan Siswa

Pada uji validitas isi instrumen ini dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Ibu Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog. dan Bapak Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Hasil penilaian dari kedua *judges* ditabulasi sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Relevan
<i>Judges</i> II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabulasi diatas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen adalah sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$$V = 1,00$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi penilaian kebahagiaan memperoleh skor 1,00. Maka, instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

Lampiran 14. Surat Keterangan Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGE*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putu Rahayu Ujjianti S.Psi. M. Psi. Psikolog.
NIP : 198001032008012018
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Mei 2025

Putu Rahayu Ujjianti S.Psi. M. Psi. Psikolog.
NIP: 198001032008012018



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.
NIP : 199410232024062002
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 5 Juni 2025

Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.
NIP. 199410232024062002

Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Materi

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI**

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Shinta Kumara

Peneliti : Ketut Vani Dwijayanti

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

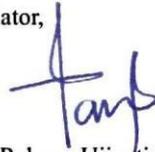
B. Tabel Penelitian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kesesuaian Kurikulum					
1	Meteri dalam media permainan monopoli sesuai dengan capaian perkembangan kognitif		✓		
2	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran anak		✓		
3	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan permainan monopoli untuk mengembangkan kognitif	✓			
4	Gambar dan animasi yang di gunakan dalam media permainan monopoli sesuai dengan materi	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli mudah di pahami	✓			
Kelayakan Materi					
6	Media permainan monopoli dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar	✓			
7	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran	✓			
8	Media permainan monopoli mudah di mainkan	✓			
9	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓		
Bahasa					
10	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang di gunakan dalam media permainan monopoli	✓			
11	Penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli konsisten	✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli sesuai untuk anak umur 5-6 tahun	✓			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

NIP. 198001032008012018

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI**

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Shinta Kumara

Peneliti : Ketut Vani Dwijayanti

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penelitian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kesesuaian Kurikulum					
1	Meteri dalam media permainan monopoli sesuai dengan capaian perkembangan kognitif		✓		
2	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran anak		✓		
3	Materi dalam media permainan monopoli sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan permainan monopoli untuk mengembangkan kognitif		✓		
4	Gambar dan animasi yang di gunakan dalam media permainan monopoli sesuai dengan materi	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli mudah di pahami	✓			
Kelayakan Matel					
6	Meida permainan monopoli dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar	✓			
7	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓		
8	Media permainan monopoli mudah di mainkan		✓		
9	Media permainan monopoli dapat meningkatkan suasana aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓		
Bahasa					
10	Kesederhanaan dan kemudahan bahasa yang di gunakan dalam media permainan monopoli		✓		
11	Penggunaan bahasa dalam media permainan monopoli konsisten		✓		
12	Bahasa yang digunakan dalam media permainan monopoli sesuai untuk anak umur 5-6 tahun	✓			

C. Komentar

diteruskan lagi dengan kemampuan anak, penulisan dan bahasa pada media sebaiknya mengurakan huruf kecil.

Dalam materi sambung kata, sebaiknya dihapkan kalimat sederhana. Kegiatan menebak kata juga perlu disiapkan agar tidak berbeda dengan kelompok lainnya / tingkat kesulitannya sama.

Singaraja, 20 Mei 2025

Validator,



Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.

NIP. 199410232024062002

Lampiran 16. Surat Keterangan Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGE*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP : 199005082019031011
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 20 Mei 2025

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP : 198705082012122001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ketut Vani Dwijayanti
NIM : 2111061010
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, Mei 2025
Validator,

Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIP: 198705082012122001

Lampiran 17. Hasil Uji Ahli Media

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara

Peneliti : Ketut Vani Dwiajaynti

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

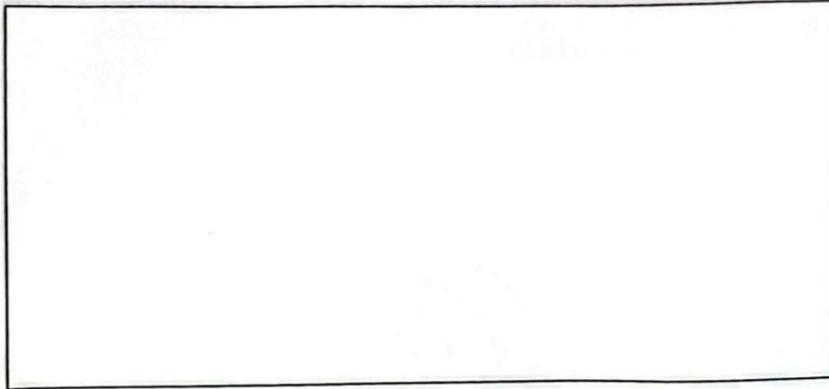
2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Tabel Penelitian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
1	Kesesuaian desain cover media permainan monopoli dengan tema pembelajaran		✓		
2	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan dan huruf tulisan pada media permainan monopoli		✓		
3	Kesesuaian warna tulisan dengan background	✓			
4	Kemenarikan penyajian gambar	✓			
5	Kesesuaian kombinasi warna desain media permainan monopoli	✓			
6	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓			
Isi Media					
7	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓			
8	Kemenarikan aktivitas dengan penjelasan materi media permainan monopoli	✓			
9	Kualitas animasi pada media permainan monopoli	✓			
10	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi dalam media permainan monopoli	✓			
Pengoprasian					
11	Kemudahan penggunaan media permainan monopoli		✓		
12	Kejelasan petunjuk dan penggunaan media permainan monopoli	✓			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen



Singaraja, Mei 2025

Validator



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

NIP: 199005082019031011

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara

Peneliti : Ketut Vani Dwiajaynti

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Tabel Penelitian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
1	Kesesuaian desain cover media permainan monopoli dengan tema pembelajaran		✓		
2	Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan dan huruf tulisan pada media permainan monopoli		✓		
3	Kesesuaian warna tulisan dengan background		✓		
4	Kemenarikan penyajian gambar	✓			
5	Kesesuaian kombinasi warna desain media permainan monopoli	✓			
6	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓			
Isi Media					
7	Kesesuaian tata letak dan gambar media permainan monopoli	✓			
8	Kemenarikan aktivitas dengan penjelasan materi media permainan monopoli	✓			
9	Kualitas animasi pada media permainan monopoli	✓			
10	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi dalam media permainan monopoli	✓			
Pengoprasian					
11	Kemudahan penggunaan media permainan monopoli	✓			
12	Kejelasan petunjuk dan penggunaan media permainan monopoli		✓		

8	Kemenaikan aktivitas dengan penjelasan materi media permainan monopoli	✓			
9	Kualitas animasi pada media permainan monopoli	✓			
Pengoprasian					
10	Kemudahan penggunaan media permainan monopoli	✓			
11	Kejelasan petunjuk dan penggunaan media permainan monopoli		✓		

E. Komentar

lebih baik jika sebagai part dibuat sendiri

F. Kesimpulan

Media monopoli ini dinyatakan

- 1 Layak digunakan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
- 3 Tidak layak digunakan

: Lingkari salah satu

Singaraja,

Validator



Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D.

NIP. 198705082012122001

Lampiran 18. Hasil Validitas Materi dan Media

Uji Validitas Produk

Analisis validitas isi produk menggunakan rumus validitas. Hasil dari uji validitas oleh ahli akan dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X : Rata-rata skor

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah keseluruhan subjek

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$X > 4,2$	Sangat Valid
$3,4 < X \leq 4,2$	Valid
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Valid
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Valid
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Valid

A. Perhitungan Kelayakan Isi

Uji Ahli Materi						
Butir	Penilaian		$\sum X$	n	X	Keterangan
	I	II				
Butir 1	3	3	6	2	3	Valid
Butir 2	3	3	6	2	3	Valid
Butir 3	4	3	7	2	3,5	Valid
Butir 4	4	4	8	2	4	Valid
Butir 5	4	4	8	2	4	Valid
Butir 6	4	4	8	2	4	Valid
Butir 7	4	3	7	2	3,5	Valid
Butir 8	4	3	7	2	3,5	Valid
Butir 9	3	3	6	2	3	Valid
Butir 10	4	3	7	2	3,5	Valid
Butir 11	4	4	8	2	4	Valid
Butir 12	4	4	8	2	4	Valid
Total	45	41	86	24	3,583333	Valid

B. Perhitungan Kelayakan Media

Uji Ahli Media						
Butir	Penilaian		ΣX	n	X	Keterangan
	I	II				
Butir 1	3	3	6	2	3	Valid
Butir 2	3	3	6	2	3	Valid
Butir 3	4	3	7	2	3,5	Valid
Butir 4	4	4	8	2	4	Valid
Butir 5	4	4	8	2	4	Valid
Butir 6	4	4	8	2	4	Valid
Butir 7	4	4	8	2	4	Valid
Butir 8	4	4	8	2	4	Valid
Butir 9	4	4	8	2	4	Valid
Butir 10	4	4	8	2	4	Valid
Butir 11	3	4	7	2	3,5	Valid
Butir 12	4	3	7	2	3,5	Valid
Total	45	44	89	24	3,708333	Valid

C. Perhitungan Kelayakan Media

Perhitungan Kelayakan Media						
Butir	Penilaian		Σx	n	X	Keterangan
	I	II				
Butir 1-12	45	41	86	24	3,58	Valid
Butir 1-12	45	44	89	24	3,70	Valid

Berdasarkan uraian pada tabel di atas, analisis kelayakan ahli instrumen memperoleh indeks validitas sebesar 3,58 dan analisis kelayakan ahli media memperoleh indeks validitas sebesar 3,70 dengan kriteria menurut pedoman konversi PAP skala empat apabila nilai rata-rata menunjukkan rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ artinya produk yang dikembangkan valid.

Lampiran 19. Hasil Uji Kepraktisan

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara
Peneliti	: Ketut Vani Dwijayanti
Pembimbing	: Putu Rahayu Ujjianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog.

A. Definisi Konseptual

Pembelajaran kognitif pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan mereka, yaitu sebuah proses aktif di mana anak-anak belajar untuk berpikir, mengeksplorasi lingkungan sekitar, mencari dan mengolah informasi, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui serangkaian kemampuan mental yang saling terkait. Kemampuan-kemampuan ini meliputi perhatian untuk memfokuskan pikiran, memori untuk menyimpan dan mengingat informasi, bahasa sebagai alat komunikasi dan berpikir, pemecahan masalah untuk mencari solusi, penalaran untuk menarik kesimpulan logis, konseptualisasi untuk memahami ide dan kategori, serta imajinasi untuk membentuk gambaran mental dan ide-ide baru.

Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media nyata (konkrit) berupa permainan Monopoli yang di dalamnya terdapat materi terkait perkembangan kognitif pada anak dengan disertai dengan gambar-gambar, dan kombinasi warna-warna cerah yang menarik.

B. Definisi Operasional

Monopoli Kreasi Kognitif anak usia dini merupakan sebuah adaptasi dari permainan monopoli klasik yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan modifikasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah pada anak usia dini. media ini dirancang

dengan 7 kombinasi permainan yang menarik seperti, puzzle, mencampur warna, tebak kata, menyusun balok, sambung kata, bercerita dan berhitung.

C. Kisi – kisi Instrumen Respon Guru/Praktisi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Instrumen	Jumlah Butir
1.	Tampilan media	Secara keseluruhan media permainan monopoli menarik	1	5
		Kualitas gambar atau animasi dalam media jelas dan menarik	2	
		Warna materi sesuai dan selaras dengan materi yang di sajikan dalam media permainan monopoli	3	
		Tulisan atau teks dalam media permainan monopoli dapat di baca dengan jelas	4	
		Kesesuaian kombinasi warna pada media permainan monopoli dengan materi yang di sajikan	5	
2.	Penyajian materi	Kesesuaian materi yang dimuat dalam media permainan monopoli dengan tujuan dan capaian pembelajaran	6	2
		Penyajian dari media permainan monopoli sesuai untuk mengembangkan kognitif	7	
3.	Pengoprasian	Media permainan monopoli dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas	8	3
		Media permainan monopoli terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan dalam pengoprasian	9	
		Media permainan monopoli dapat digunakan secara berulang-ulang	10	
Jumlah			10	

Sumber : (Astafiria, 2021)

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI
TAMAN KANAK-KANAK SHINTA KUMARA

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, adapun deskripsi penilaian sebagai berikut

4 = Sangat Setuju (ST)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Tampilan media					
1	Secara keseluruhan media permainan monopoli menarik	✓			
2	Kualitas gambar atau animasi dalam media jelas dan menarik	✓			
3	Warna materi sesuai dan selaras dengan materi yang di sajikan dalam media permainan monopoli	✓			
4	Tulisan atau teks dalam media permainan monopoli dapat di baca dengan jelas	✓			

5	Kesesuaian kombinasi warna pada media permainan monopoli dengan materi yang di sajikan	✓			
Penyajian materi					
6	Kesesuaian materi yang dimuat dalam media permainan monopoli dengan tujuan dan capaian pembelajaran	✓			
7	Penyajian dari media permainan monopoli sesuai untuk mengembangkan kognitif	✓			
Pengoprasian					
8	Media permainan monopoli dapat digunakan dengan mudah dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas	✓			
9	Media permainan monopoli terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan dalam pengoprasian	✓			
10	Media permainan monopoli dapat digunakan secara berulang-ulang	✓			

C. Komentar untuk Perbaikan Instrumen

Singaraja



ARTHINI S.Pd ACID.

INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Identitas

Nama : Komang Devani Trisna Dewi
 Kelompok : B2
 Nama sekolah : Taman Kanak-kanak Shinta Kumara

B. Petunjuk Pengisian

1. Silakan perhatikan pernyataan yang terdapat didalam lembar koesioner dibawah dan sesuaikan dengan kondisi anda sebenarnya
2. Berikan tanggapan dari setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom tanggapan yang sesuai dengan keadaan anda
3. Tanggapan atas pernyataan-pernyataan sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat tidak Setuju (STS)

C. Lembar Koesioner

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Menunjukkan sikap aktif berpartisipasi dalam permainan monopoli	✓			
2	Mengikuti setiap aturan permainan	✓			
3	Menunjukkan rasa senang dan antusias saat bermain		✓		
4	Menunjukkan ketertarikan mencoba semua jenis permainan dalam monopoli	✓			
5	Mencoba mencari Solusi saat menghadapi tantangan dalam setiap permainan	✓			
6	Menunjukkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permainan		✓		
7	Membuat pilihan, jawaban dengan pertimbangan atau alasan tertentu	✓			
8	Menunjukkan cara unik dalam menyelesaikan tantangan dalam setiap permainan	✓			
9	Menunjukkan ketertarikan terhadap warna, gambar, dan bentuk ketika bermain		✓		
10	Mau bekerja sama dan menunggu giliran saat bermain	✓			

INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Identitas

Nama : kadet Novia Dwicahyani
 Kelompok : B2
 Nama sekolah : Taman Karak. Karak Shinta Kumara

B. Petunjuk Pengisian

1. Silakan perhatikan pernyataan yang terdapat didalam lembar koesioner dibawah dan sesuaikan dengan kondisi anda sebenarnya
2. Berikan tanggapan dari setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom tanggapan yang sesuai dengan keadaan anda
3. Tanggapan atar pernyataan-pernyataan sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat tidak Setuju (STS)

C. Lembar Koesloner

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Menunjukkan sikap aktif berpartisipasi dalam permainan monopoli		✓		
2	Mengikuti setiap aturan permainan	✓			
3	Menunjukkan rasa senang dan antusias saat bermain		✓		
4	Menunjukkan ketertarikan mencoba semua jenis permainan dalam monopoli		✓		
5	Mencoba mencari Solusi saat menghadapi tantangan dalam setiap permainan		✓		
6	Menunjukkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permainan		✓		
7	Membuat pilihan, jawaban dengan pertimbangan atau alasan tertentu		✓		
8	Menunjukkan cara unik dalam menyelesaikan tantangan dalam setiap permainan	✓			
9	Menunjukkan ketertarikan terhadap warna, gambar, dan bentuk ketika bermain		✓		
10	Mau bekerja sama dan menunggu giliran saat bermain		✓		

Lampiran 20. Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan

Rumus Perhitungan Kepraktisan

$$NK = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

NK : Nilai kepraktisan produk

$\sum X$: Total skor yang diberikan oleh guru

SMI : Skor maksimal yang mungkin diberikan oleh guru

Adapun panduan atau kriteria dalam menentukan Tingkat kepraktisan produk adalah sebagai berikut.

No	Skor Presentase (%)	Interpretasi
1	0 – 54	Sangat Kurang
2	55 – 64	Kurang
3	65 – 74	Cukup Baik
4	75 – 89	Baik
5	90 - 100	Sangat Baik

Hasil Perhitungan Respon Guru

		Wali Kelas Kolompok B										Jumlah	Skor Max	%	
No	Nama Guru	Aspek Penilaian										$\sum X$	SMI		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ni Made Darmi Arthini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	100
Jumlah	$\sum X$	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
Skor Maks	SMI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
%		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100				
	Rata-rata	100													

Berdasarkan uraian pada table diatas, hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor sebesar 100%, artinya Tingkat kepraktisan sangat baik.

Hasil Perhitungan Respon Siswa

No	Nama Siswa	Kelompok B1 TK Shinta Kumara										Jumlah ΣX	Skor Maxs SMI	%
		Aspek Penilaian												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Komang Ayu Nambila Sari	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	40	77,5
2	Komang Devani Trisna Dewi	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	40	92,5
3	Komang Raina Mahadewi	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	40	77,5
4	Kadek Novia Dwicahyani	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	32	40	80
5	Komang Zeyan Kusalarantana	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	40	77,5
6	Gede Ari Dananjaya	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37	40	92,5
7	Kadek Deva Surya Putra	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	40	77,5
8	Putu Arta Wibawa	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	40	77,5
9	Kadek Rika Pratiwi	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	40	77,5
10	Putu Agus Darmawan	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	40	92,5
11	Ni Ketut Lisa Apriliani Putri	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	40	77,5
12	Kadek Kirani Mahaputri	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	40	77,5
13	Ni Putu Ariani	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32	40	80
14	I Putu Anva Mahendra	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95
15	Made Eldira Sutarmi Kirania	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	40	77,5
16	Kadek Karine Desvita Vinanda	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	40	77,5
17	Putu Mayuri Mulyandari Putri	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	40	77,5
18	Ketut Andra Askara Darma Anugraha	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	40	77,5
19	Dewa Made Darmesta Aska Birendra	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	40	77,5
20	Ida Bagus Affandra Daneswara	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	40	92,5
21	Putu Sudarma Kusumanjaya	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32	40	80
22	Kadek Manik Danu Widiarta	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	32	40	80
23	Anak Agung Ngurah Alvin Rdiya Darma	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
24	Putu Gilang Purna Darma	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40	92,5
25	Putu Okta Ayu Lestari	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	40	80
Jumlah	ΣX	81	83	80	83	81	82	82	82	82	80			
Skor Maxs	SMI	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100			
%	Rata-rata	81	83	80	83	81	82	82	82	82	80			
											81,6			

Berdasarkan uraian pada table diatas, hasil uji kepraktisan siswa memperoleh skor 81,6% artinya tingkat kepraktisan baik.

Lampiran 21. Hasil Uji Efektivitas

A. Hasil Pre-test

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	Komang Ayu Nabila Sari	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	28
2	Komang Devani Trisna Dewi	4	3	3	2	3	2	3	4	2	3	29
3	Komang Raina Mahadewi	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	27
4	Kadek Novia Dwicahyani	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
5	Komang Zeyan Kusalarantana	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27
6	Gede Ari Dananjaya	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
7	Kadek Deva Surya Putra	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
8	Putu Arta Wibawa	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	27
9	Kadek Rika Pratiwi	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	28
10	Putu Agus Darmawan	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	28
11	Ni Ketut Lisa Apriliani Putri	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
12	Kadek Kirani Mahaputri	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
13	Ni Putu Ariani	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28
14	I Putu Anva Mahendra	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28
15	Made Eldira Sutarmi Kirania	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28
16	Kadek Karine Desvita Vinanda	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	27
17	Putu Mayuri Mulyandari Putri	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
18	Ketut Andra Askara Darma Anugraha	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
19	Dewa Made Darmesta Aska Birendra	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28
20	Ida Bagus Affandra Daneswara	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	28
21	Putu Sudarma Kusumanjaya	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	29
22	Kadek Manik Danu Widiarta	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28
23	Anak Agung Ngurah Alvin Rdiya Darma	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
24	Putu Gilang Purna Darma	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	27
25	Putu Okta Ayu Lestari	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	26

B. Hasil Post-test

Butir Soal Kemampuan Berpikir Kritis												
No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	Komang Ayu Nabila Sari	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	30
2	Komang Devani Trisna Dewi	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	30
3	Komang Raina Mahadewi	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
4	Kadek Novia Dwicahyani	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
5	Komang Zeyan Kusalarantana	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28
6	Gede Ari Dananjaya	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
7	Kadek Deva Surya Putra	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	30
8	Putu Arta Wibawa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9	Kadek Rika Pratiwi	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	30
10	Putu Agus Darmawan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
11	Ni Ketut Lisa Apriliani Putri	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
12	Kadek Kirani Mahaputri	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	28
13	Ni Putu Ariani	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28
14	I Putu Anva Mahendra	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	30
15	Made Eldira Sutarmi Kirania	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28
16	Kadek Karine Desvita Vinanda	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
17	Putu Mayuri Mulyandari Putri	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
18	Ketut Andra Askara Darma Anugraha	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	30
19	Dewa Made Darmesta Aska Birendra	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	29
20	Ida Bagus Affandra Daneswara	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
21	Putu Sudarma Kusumanjaya	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32
22	Kadek Manik Danu Widiarta	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28
23	Anak Agung Ngurah Alvin Rditya Darma	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	29
24	Putu Gilang Purna Darma	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28
25	Putu Okta Ayu Lestari	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	29

Lampiran 22. Hasil Perhitungan Uji Efektivitas

A. Uji Prasyarat (Uji Normalitas)

Tests of Normality				
	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Agama dan Moral	<i>Pretest</i>	0,938	25	0,131
	<i>Posttest</i>	0,926	25	0,072
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan Hasil uji normalitas data dengan SPSS menggunakan rumus perhitungan *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas keseluruhan data dapat dikatakan berdistribusi normal. Hal ini didukung oleh syarat normalitas suatu data adalah nilai signifikansi ($Sig. > 0.05$). Sehingga dapat dikatakan bahwa keseluruhan data berdistribusi normal.

B. Uji Prasyarat (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Agama dan Moral	Based on Mean	0,214	1	48	0,646
	Based on Median	0,255	1	48	0,616
	Based on Median and with adjusted df	0,255	1	47,859	0,616
	Based on trimmed mean	0,299	1	48	0,587

Berdasarkan tabel 4.8 Hasil analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan uji *Levene Test*. Pada kolom *based on mean*, didapatkan nilai signifikan yang menunjukkan bahwa $P > 0.05$. Hasil ini juga menunjukkan bahwa data memiliki varian data yang **homogen**.

C. Uji-t untuk Sempel Berkorelasi (Uji t Variabel Kemampuan Berpikir Kritis)

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower					Upper
Agama dan moral	<i>Pretest</i> - <i>Posttest</i>	-7,60000	4,75876	0,95175	-9,56432	-5,63568	7,985	24	0,000	

Berdasarkan analisis yang dilakukan, hipotesis pada variable kemampuan berpikir kritis didapatkan t hitung sebesar 7,985. Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $db = n1 - 1 = 25 - 1 = 24$ adalah sebesar 1,711. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, dimana $7,985 > 1,711$. Selanjutnya, pada kolom *Sig. (2-tailed)* diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan pembahasan dari tabel statistic di atas, variable kemampuan berpikir kritis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa media monopoli kreasi kognitif efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.



Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan



