

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
PAUD Inti Budi Asis



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undika.ac.id

Nomor : 1296/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Observasi Data

Yth. Kepala Sekolah PAUD Inti Budi Asih
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Disertasi/Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Pujiatun
NIM : 2429171009
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikian disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 04 Maret 2026

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSEI
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

TK Dharma Widya Kumara



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1296/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Observasi Data

Yth. Kepala Sekolah TK Dharma Widya Kumara
di tempat

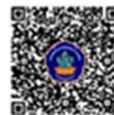
Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Disertasi/Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Pujiatun
NIM : 2429171009
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 04 Maret 2026

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

TK Kumara Sari



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1296/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Observasi Data

Yth. Kepala Sekolah TK Kumara Sari
di tempat

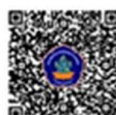
Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Disertasi/Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Pujiatun
NIM : 2429171009
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 04 Maret 2026

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSEI
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

TK Arie Rama



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1296/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Observasi Data

Yth. Kepala Sekolah TK Arie Rama
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Disertasi/Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Pujiatun
NIM : 2429171009
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 04 Maret 2026

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

TK Santo Yoseph 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1296/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Observasi Data

Yth. Kepala Sekolah TK Santo Yoseph 1
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Disertasi/Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Pujiatun
NIM : 2429171009
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 04 Maret 2026

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

TK Ganesha



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1296/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Observasi Data

Yth. Kepala Sekolah TK Ganesha
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Disertasi/Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Pujiatun
NIM : 2429171009
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 04 Maret 2026

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 2. Modul Ajar
Kelas Eksperimen

Langkah-langkah Pembelajaran :

Nama Sekolah : TK Kumara Sari

Nama Guru : Ni Made Desyanti, S.Sos.H

Topik : Mengenal Pola Warna

Durasi waktu : 07.30-11.00 Wita (3,5 jam)

Pertemuan VI Kamis, 12 Maret 2026	I. PEMBUKAAN (± 30 Menit) • <i>Guru membuka kelas dengan menyapa anak :</i> - Berdoa, salam, menyanyi, presensi - Guru mengajak anak membuat kesepakatan kelas, , teknik STOP (hening sejenak mata ditutup, ambil nafas agar anak menjadi tenang) - Ice breaking meniru gerakan senam Anak Indonesia Hebat” • <i>Pertanyaan Pemantik :</i> - Apa yang dimaksud dengan Pola ? - Pola ada berapa macam ? jelaskan - Pola : <i>OOO, O...O, ...OO dst..</i> - Apa akibatnya jika kita tidak tahu Pola ? • Guru mengajak anak untuk menonton Smart TV tentang topik : “Mengenal Pola Warna”	Media Smart Board TV
	II. KEGIATAN INTI (± 90 Menit) • Guru menampilkan gambar permainan Canva di layar Smart Board TV yang sesuai topik hari ini • Guru memberikan pengarahan cara bermain yang baik dan benar, dengan harapan anak mampu mengerjakan soal dengan semangat • Anak-anak belajar Menyusun Pola, warna, hitungan, huruf, angka, dll • Kemudian anak-anak mulai mencoba satu persatu ke depan • Anak-anak belajar antri ke depan untuk mencoba memainkan permainan Canva yang menarik anak	Media Smart Board TV

	III. ISTIRAHAT (60 Menit) - Bermain di playground - Cuci tangan, berdoa - Makan minum bekal anak masing-masing	
	IV. PENUTUP (30 Menit) • Recalling kegiatan hari ini dengan bertanya "Apa yang paling menyenangkan hari ini?" • Tepuk tangan apresiasi bersama untuk semua pencapaian anak hari ini • Bernyanyi lagu penutup yang ceria tentang kebanggaan diri • Merencanakan kegiatan esok hari • Yel-yel semangat untuk kegiatan esok hari • Doa penutup dengan penuh syukur dan persiapan pulang yang gembira	

Mengetahui,
Kepala TK Santo Yoseph I



Ni Luh Nita, S.Pd

Denpasar, 12 Maret 2026
Guru Kelompok B



Ni Made Desyanti, S.Sos.H



Kelas Kontrol

Langkah-langkah Pembelajaran :

Nama Sekolah : PAUD Inti Budi Asih

Nama Guru : Estie Wahyuningtyas, S.Pd

Topik : Hidup Sehat

Durasi waktu : 07.30-11.00 Wita (3,5 jam)

Pertemuan I Jumat, 05 Maret 2026	I. PEMBUKAAN (± 30 Menit) • Guru membuka kelas dengan menyapa anak : - Berdoa, salam, menyanyi, presensi - Guru mengajak anak membuat kesepakatan kelas, , teknik STOP (hening sejenak mata ditutup, ambil nafas agar anak menjadi tenang) - Ice breaking meniru gerakan 7 Anak Indonesia Hebat • Pertanyaan Pemantik : - Bagaimana caranya agar tubuh kita sehat, kuat ? - Sebutkan makanan 4 sehat 5 sempurna ? - Minuman buah apa yang anak-anak sukai ? sebutkan. - Apa akibatnya jika kita tidak suka makan buah ? • Guru mengajak anak untuk menonton Smart TV tentang topik : "Menjaga kesehatan dengan konsumsi makanan dan minuman sehat dan bergizi agar tubuh menjadi kuat"	Smart TV
	II. KEGIATAN INTI (± 90 Menit) • Mencocokkan gambar sesuai warna • Mencari jalan yang tepat • Selesaikan urutan pola sesuai warna	LKA 

	III. ISTIRAHAT (60 Menit) - Bermain di playground - Cuci tangan, berdoa - Makan minum bekal anak masing-masing	
	IV. PENUTUP (30 Menit) • Recalling kegiatan hari ini dengan bertanya "Apa yang paling menyenangkan hari ini?" • Tepuk tangan apresiasi bersama untuk semua pencapaian anak hari ini • Bernyanyi lagu penutup yang ceria tentang kebanggaan diri • Merencanakan kegiatan esok hari • Yel-yel semangat untuk kegiatan esok hari • Doa penutup dengan penuh syukur dan persiapan pulang yang gembira	

Mengetahui,
Kepala TK Santo Yoseph I



Ni Made Yuni Yanti, S.Pd

Denpasar, 05 Maret 2026
Guru Kelompok B



Estie Wahyuningtyas, S.Pd



Langkah-langkah Pembelajaran :

Nama Sekolah : PAUD Inti Budi Asih

Nama Guru : Estie Wahyuningtyas, S.Pd

Topik : Kebersihan diri

Durasi waktu : 07.30-11.00 Wita (3,5 jam)

Pertemuan II Jumat, 06 Maret 2026	I. PEMBUKAAN (± 30 Menit) • Guru membuka kelas dengan menyapa anak : - Berdoa, salam, menyanyi, presensi - Guru mengajak anak membuat kesepakatan kelas, , teknik STOP (hening sejenak mata ditutup, ambil nafas agar anak menjadi tenang) - Ice breaking meniru gerakan senam 1,2,3 • Pertanyaan Pemantik : - Bagaimana caranya agar tubuh kita selalu bersih terhindar dari kuman ? - Sebutkan peralatan yang dipakai untuk menjaga kebersihan diri ? - Siapa yang sudah bisa mandi sendiri ? apa saja barang yang ada di kamar mandi, sebutkan. - Apa akibatnya jika kita tidak suka mandi/keramas? • Guru mengajak anak untuk menonton Smart TV tentang topik : "Merawat ciptaan Tuhan"	Media Smart Board TV 
	II. KEGIATAN INTI (± 90 Menit) • Menyusun urutan huruf sesuai warna • Menulis huruf sesuai warna • Menghitung jumlah hurufnya • Tulis lambang bilangannya • Menghubungkan gambar dengan pasangannya	 

	III. ISTIRAHAT (60 Menit) - Bermain di playground - Cuci tangan, berdoa - Makan minum bekal anak masing-masing	
	IV. PENUTUP (30 Menit) • Recalling kegiatan hari ini dengan bertanya "Apa yang paling menyenangkan hari ini?" • Tepuk tangan apresiasi bersama untuk semua pencapaian anak hari ini • Bernyanyi lagu penutup yang ceria tentang kebanggaan diri • Merencanakan kegiatan esok hari • Yel-yel semangat untuk kegiatan esok hari • Doa penutup dengan penuh syukur dan persiapan pulang yang gembira	

Mengetahui,
Kepala TK Santo Yoseph I



Ni Made Yuni Yanti, S.Pd

Denpasar, 06 Maret 2026
Guru Kelompok B

Estie Wahyuningtyas, S.Pd



Lampiran 3. Instrumen Penelitian Berpikir Komputasional

INSTRUMENT BERPIKIR KOMPUTASIONAL

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

A. Definisi Konseptual

Berpikir Komputasional merupakan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan cara berpikir logis, sistematis, dan terstruktur dalam memahami serta menyelesaikan suatu masalah. Berpikir komputasional mencakup proses pemecahan masalah (*decomposition*), pengenalan pola (*pattern recognition*), abstraksi (*abstraction*), dan berpikir algoritmik (*algorithmic thinking*) yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak usia dini (Fauziyah et al., 2025).

Dalam konteks anak kelompok B taman kanak-kanak, berpikir komputasional dipahami sebagai kemampuan anak untuk mengamati masalah sederhana, mengenali pola, menyaring informasi penting, serta mengikuti atau menyusun urutan langkah sederhana melalui aktivitas bermain dan pembelajaran yang bermakna, khususnya melalui media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva.

B. Definisi Operasional

Berpikir Komputasional dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan dalam menunjukkan keterampilan berpikir logis dan sistematis melalui aktivitas bermain koding plugged berbasis Canva. Kemampuan ini tercermin dari cara anak memahami, memproses, dan menyelesaikan tugas-tugas sederhana yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Pengukuran kemampuan berpikir komputasional dilakukan melalui

instrumen observasi yang dikembangkan berdasarkan empat komponen utama, yaitu *decomposition*, *pattern recognition*, *abstraction*, dan *algorithmic thinking* (S. Lestari & Roesdiana, 2023).

Komponen *decomposition* menggambarkan kemampuan anak dalam memecah suatu masalah atau tugas sederhana menjadi beberapa langkah kecil yang lebih mudah dipahami. Pada tahap ini, anak mampu mengidentifikasi bagian-bagian dari suatu objek atau aktivitas yang diberikan serta memahami hubungan antarbagian tersebut sebagai langkah awal dalam menyelesaikan masalah.

Komponen *pattern recognition* berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali dan memahami pola-pola yang berulang pada gambar, objek, atau aktivitas yang disajikan. Selain itu, anak juga menunjukkan kemampuan dalam menciptakan pola sederhana secara mandiri sebagai bentuk pemahaman terhadap keteraturan dan pengulangan yang terdapat dalam suatu tugas.

Komponen *abstraction* menunjukkan kemampuan anak dalam menyaring informasi dengan mengabaikan hal-hal yang tidak relevan dan memusatkan perhatian pada ciri atau informasi penting dari suatu objek atau tugas. Kemampuan ini terlihat ketika anak mampu menyebutkan karakteristik utama dari objek yang diamati serta fokus pada aspek yang mendukung penyelesaian tugas.

Komponen *algorithmic thinking* menggambarkan kemampuan anak dalam memahami, mengikuti, dan menyusun langkah-langkah sederhana secara berurutan dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. Anak mampu mengikuti instruksi langkah demi langkah serta menyusun urutan tindakan sederhana berdasarkan logika yang dipahami.

Secara keseluruhan, kemampuan berpikir komputasional anak dinilai berdasarkan perilaku yang tampak selama proses pembelajaran menggunakan media permainan

interaktif koding plugged berbasis Canva, yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

C. Kisi-Kisi

No	Variabel	Komponen	Indikator	No
1	Berpikir Komputasional	<i>Decomposition</i> (Pemecahan Masalah)	Mampu memecah masalah sederhana menjadi beberapa langkah kecil.	1
				2
			Mampu mengidentifikasi bagian-bagian dari suatu objek atau tugas.	3
				4
2		<i>Pattern recognition</i> (Pengenal Pola)	Mampu mengenali pola berulang pada gambar atau objek.	5
				6
				7
			Mampu membuat pola sederhana sendiri	8
3		<i>Abstraction</i> (Abstraksi)	Mampu mengabaikan informasi yang tidak penting dalam suatu tugas.	9
				10
			Mampu menyebutkan ciri penting dari suatu objek	11
				12
4		<i>Algorithmic thinking</i> (Berpikir Algoritmik / Logaritma Sederhana)	Mampu mengikuti langkah-langkah sederhana secara berurutan.	13
				14
			Mampu menyusun langkah-langkah sederhana untuk mencapai tujuan.	15
				16
				17

D. Instrumen

No	Pertanyaan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
Decomposition (Pemecahan Masalah)					
1	Anak mampu menyebutkan langkah awal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.				
2	Anak mampu melanjutkan langkah berikutnya saat menyelesaikan tugas sederhana.				
3	Anak mampu mengenali bagian-bagian dari objek yang digunakan dalam permainan.				
4	Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tugas yang harus dikerjakan satu per satu.				
Pattern recognition (Pengenalan Pola)					
5	Anak mampu mengenali pola gambar yang berulang pada media permainan.				
6	Anak mampu menunjuk gambar atau objek yang memiliki pola yang sama.				
7	Anak mampu melanjutkan pola sederhana yang belum lengkap.				
8	Anak mampu menyusun pola sederhana sesuai contoh yang diberikan.				
9	Anak mampu membuat pola sederhana sendiri menggunakan gambar atau objek.				
Abstraction (Abstraksi)					
10	Anak mampu mengabaikan gambar atau informasi yang tidak diperlukan dalam tugas.				
11	Anak fokus pada bagian penting saat menyelesaikan permainan.				
12	Anak mampu menyebutkan ciri utama dari objek yang diamati.				

13	Anak mampu membedakan ciri penting dan tidak penting dari suatu objek.				
Algorithmic thinking (Berpikir Algoritmik / Logaritma Sederhana)					
14	Anak mampu mengikuti instruksi permainan secara berurutan.				
15	Anak mampu menyelesaikan tugas sesuai langkah-langkah yang diberikan.				
16	Anak mampu menyusun urutan langkah sederhana untuk mencapai tujuan permainan.				
17	Anak mampu menjelaskan kembali langkah-langkah yang telah dilakukan secara sederhana.				

E. Masukan dan Saran

Denpasar, Pebruari 2026



Lampiran 4. Instrumen Penelitian Regulasi Afektif

INSTRUMENT REGULASI AFEKTIF

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR
KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B
TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

A. Definisi Konseptual

Regulasi Afektif merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi. Regulasi afektif mencakup kemampuan untuk mempertahankan emosi positif, mengendalikan emosi negatif, serta menyesuaikan respons emosional dalam interaksi sosial (Erlangga, 2025).

Dalam konteks anak usia dini, regulasi afektif dipahami sebagai kemampuan anak untuk mengekspresikan perasaan senang, mengendalikan rasa kecewa atau marah, serta menyesuaikan perilaku emosionalnya saat berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam kegiatan bermain dan belajar (Yulmasleli, 2020).

B. Definisi Operasional

Regulasi Afektif dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus Tunjung Denpasar Selatan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara positif dan adaptif selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan interaktif coding plugged berbasis Canva. Regulasi afektif anak diukur melalui instrumen observasi yang disusun berdasarkan tiga komponen utama, yaitu pengelolaan emosi positif, pengelolaan emosi negatif, dan penyesuaian sosial (Miftaviana et al., 2025).

Komponen pengelolaan emosi positif mencerminkan kemampuan anak dalam mengekspresikan kegembiraan secara tepat selama kegiatan permainan serta mempertahankan perilaku positif, seperti antusias, kooperatif, dan ramah ketika bekerja sama dengan teman.

Komponen pengelolaan emosi negatif menunjukkan kemampuan anak dalam menenangkan diri ketika mengalami kekecewaan akibat permainan yang tidak berjalan sesuai keinginan serta kemampuan anak dalam mengurangi perilaku impulsif, seperti mudah marah, menangis berlebihan, atau menyerah saat menghadapi kesulitan.

Komponen penyesuaian sosial (social adjustment) menggambarkan kemampuan anak dalam mengikuti aturan sederhana yang berlaku selama kegiatan bermain serta berinteraksi dengan teman secara wajar, saling menghargai, dan menunjukkan sikap sosial yang positif.

Kemampuan regulasi afektif anak dinilai berdasarkan perilaku yang tampak selama proses pembelajaran menggunakan media permainan interaktif coding plugged berbasis Canva.

C. Kisi-Kisi

No	Variabel	Komponen	Indikator	No Butir
1	Regulasi Afektif	Pengelolaan Emosi Positif	Mampu mengekspresikan kegembiraan secara tepat dalam situasi permainan.	1
				2
			Mampu mempertahankan perilaku positif saat bekerja sama dengan teman.	3
				4
2		Pengelolaan Emosi Negatif	Mampu menenangkan diri ketika merasa kecewa saat permainan tidak sesuai keinginan.	5
				6

3			Mampu mengurangi perilaku impulsif ketika menghadapi kesulitan.	7
				8
		Penyesuaian Sosial (Social Adjustment)	Mampu mengikuti aturan sederhana dalam kegiatan bermain.	9
				10
			Mampu berinteraksi dengan teman secara sesuai dan saling menghargai.	11
				12

D. Instrumen

No	Pertanyaan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
<i>Pengelolaan Emosi Positif</i>					
1	Anak mengekspresikan rasa senang atau gembira secara wajar saat mengikuti permainan.				
2	Anak mengungkapkan kegembiraan secara verbal, seperti mengatakan “aku bisa” “hore” atau “saya senang”, ketika bermain				
3	Anak menunjukkan antusiasme positif selama kegiatan permainan berlangsung.				
4	Anak mempertahankan sikap positif saat bekerja sama dengan teman dalam permainan.				
<i>Pengelolaan Emosi Negatif</i>					
5	Anak mampu menenangkan diri ketika merasa kecewa karena hasil permainan tidak sesuai keinginan.				
6	Anak tidak mudah menangis atau marah saat mengalami kesulitan dalam permainan.				
7	Anak mampu menahan diri untuk tidak bertindak impulsif ketika menghadapi tantangan.				

8	Anak berusaha menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan.				
<i>Penyesuaian Sosial (Social Adjustment)</i>					
9	Anak mengikuti aturan sederhana yang berlaku selama kegiatan bermain.				
10	Anak mematuhi instruksi guru saat permainan berlangsung.				
11	Anak berinteraksi dengan teman secara sopan dan sesuai dengan situasi permainan.				
12	Anak menunjukkan sikap saling menghargai terhadap teman saat bermain bersama.				

E. Masukan dan Saran

Denpasar, Pebruari 2026



Lampiran 5. Instrumen Ahli Media

INSTRUMENT AHLI MEDIA BERPIKIR KOMPUTASIONAL

PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

A. Definisi Konseptual

Instrumen ahli media berpikir komputasional adalah seperangkat alat ukur yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva yang dikembangkan, ditinjau dari aspek desain media, kemudahan penggunaan, kesesuaian konten, serta kemampuannya dalam menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak usia dini (Puspitasari et al., 2025).

Berpikir komputasional merupakan kemampuan berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah melalui proses pengenalan pola (*pattern recognition*), penguraian masalah (*decomposition*), penyusunan langkah-langkah (*algoritma*), dan penarikan kesimpulan (*abstraksi*) (Sipahutar & Silalahi, 2024).

Media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva adalah media pembelajaran digital berbentuk permainan interaktif yang dirancang menggunakan platform Canva, yang memuat aktivitas koding sederhana berbasis urutan perintah dan pola, serta disesuaikan dengan karakteristik anak kelompok B taman kanak-kanak untuk membantu menstimulasi berpikir komputasional dan mengembangkan regulasi afektif seperti kesabaran, motivasi, dan kepercayaan diri.

Dengan demikian, instrumen ahli media berpikir komputasional secara konseptual berfungsi untuk menilai apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang layak, menarik, mudah digunakan,

serta relevan dalam menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B taman kanak-kanak.

B. Definisi Operasional

Instrumen ahli media berpikir komputasional dioperasionalkan dalam bentuk angket penilaian yang diisi oleh ahli media pembelajaran untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva yang dikembangkan. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 4, yaitu skor 1 (sangat tidak sesuai), skor 2 (tidak sesuai), skor 3 (sesuai), dan skor 4 (sangat sesuai) (Ciptahadi et al., 2024).

Instrumen ini dirancang untuk mengukur kelayakan media melalui beberapa aspek operasional. Aspek tampilan media mencakup kejelasan tampilan visual, kesesuaian penggunaan warna dan gambar dengan karakteristik anak usia dini, keterbacaan teks, serta kerapian dan keteraturan tata letak elemen media. Aspek navigasi dan interaktivitas meliputi kemudahan penggunaan media oleh anak, kejelasan fungsi tombol atau ikon, konsistensi alur permainan, serta respons media terhadap tindakan atau input yang diberikan oleh pengguna (Momang, 2021).

Aspek kesesuaian konten mencakup kesesuaian materi permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, keterpaduan aktivitas permainan dengan konsep berpikir komputasional seperti pengenalan pola, penyusunan urutan, dan logika sederhana, serta kesesuaian konten dengan tahap perkembangan anak kelompok B taman kanak-kanak. Aspek bahasa dan instruksi meliputi penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak, serta kejelasan petunjuk yang disajikan dalam permainan (Momang, 2021).

Selanjutnya, aspek stimulasi berpikir komputasional mencakup kemampuan media dalam menstimulasi anak untuk mengenali pola, menyusun urutan langkah, memecahkan masalah sederhana, dan berpikir logis secara bertahap. Aspek dukungan regulasi afektif mencakup kemampuan media dalam memberikan umpan balik positif, meningkatkan motivasi belajar anak, melatih kesabaran, serta mengurangi rasa frustrasi anak selama mengikuti aktivitas permainan (Momang, 2021).

Hasil penilaian yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan media permainan interaktif coding plugged berbasis Canva sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B taman kanak-kanak.

C. Kisi-Kisi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Desain Tampilan & Visual	Warna kontras sesuai usia TK	1
		Tata letak elemen tombol intuitif	2
		Gambar/ikon relevan dengan aktivitas pembelajaran	3
2	Antarmuka dan Navigasi	Navigasi mudah dan konsisten	4
		Instruksi visual jelas	5
		Responsif terhadap input anak	6
3	Konten Kognitif Komputasi	Menstimulasi urutan logika	7
		Aktivitas pengenalan pola	8
		Aktivitas menyelesaikan tugas sederhana	9
4	Bahasa dan Instruksi	Bahasa sederhana dan sesuai usia	10

		Instruksi audio/video memandu anak	11
		Umpan balik positif diberikan	12
5	Keterlibatan Emosional / Regulasi Afektif	Game mendorong rasa percaya diri	13
		Menjaga konsentrasi anak	14
		Umpan balik mengurangi frustrasi	15
Total			15

D. Instrumen

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Tampilan & Visual					
1	Warna yang digunakan pada media kontras dan sesuai dengan karakteristik anak usia taman kanak-kanak.				
2	Tata letak elemen tombol dan menu pada media disusun secara intuitif sehingga mudah digunakan oleh anak.				
3	Gambar dan ikon yang digunakan relevan dengan aktivitas pembelajaran dalam permainan.				
Antarmuka dan Navigasi					
4	Navigasi dalam media mudah digunakan dan konsisten antar halaman atau aktivitas.				
5	Instruksi visual yang ditampilkan dalam media jelas dan mudah dipahami oleh anak.				
6	Media memberikan respons yang baik terhadap setiap input atau tindakan yang dilakukan anak.				
Konten Kognitif Komputasi					
7	Aktivitas dalam media menstimulasi anak untuk menyusun urutan langkah secara logis.				

8	Media menyediakan aktivitas yang membantu anak mengenali pola sederhana.				
9	Media menyediakan aktivitas yang melatih anak menyelesaikan tugas atau masalah sederhana.				
Bahasa dan Instruksi					
10	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan sesuai dengan usia anak taman kanak-kanak.				
11	Instruksi dalam bentuk audio dan/atau video mampu memandu anak dalam menggunakan media.				
12	Media memberikan umpan balik positif ketika anak berhasil menyelesaikan aktivitas.				
Keterlibatan Emosional / Regulasi Afektif					
13	Permainan dalam media mendorong rasa percaya diri anak saat menyelesaikan tantangan.				
14	Media mampu menjaga konsentrasi dan perhatian anak selama kegiatan bermain dan belajar.				
15	Umpan balik yang diberikan media membantu mengurangi rasa frustrasi anak ketika mengalami kesulitan.				

E. Masukan

Denpasar, Pebruari 2026



Lampiran 6. Instrumen Ahli Materi

INSTRUMENT AHLI MATERI BERPIKIR KOMPUTASIONAL

PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

A. Definisi Konseptual

Instrumen ahli materi berpikir komputasional adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kualitas materi pembelajaran yang terdapat dalam media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva, ditinjau dari kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, serta keterpaduannya dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak kelompok B taman kanak-kanak.

Berpikir komputasional merupakan kemampuan berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah melalui proses pengenalan pola (*pattern recognition*), penguraian masalah (*decomposition*), penyusunan langkah-langkah (*algoritma* sederhana), dan penarikan kesimpulan (*abstraksi*) yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini (Fauziyah et al., 2025).

Materi berpikir komputasional dalam media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva adalah konten pembelajaran yang disajikan dalam bentuk aktivitas permainan yang mengarahkan anak untuk mengenali pola, menyusun urutan langkah, serta menyelesaikan masalah sederhana secara bertahap, sekaligus menumbuhkan regulasi afektif seperti motivasi, kesabaran, dan rasa percaya diri (Momang, 2021).

Dengan demikian, instrumen ahli materi berpikir komputasional secara konseptual berfungsi untuk menilai apakah materi yang disajikan dalam media telah

sesuai dengan tujuan pembelajaran, benar secara konsep, relevan dengan tahap perkembangan anak, serta mampu menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B taman kanak-kanak.

B. Definisi Operasional

Instrumen ahli materi berpikir komputasional dioperasionalkan dalam bentuk angket penilaian yang diisi oleh ahli materi atau ahli pembelajaran anak usia dini untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan isi materi yang terdapat dalam media permainan interaktif coding plugged berbasis Canva. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 4, yaitu skor 1 (sangat tidak sesuai), skor 2 (tidak sesuai), skor 3 (sesuai), dan skor 4 (sangat sesuai) (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023).

Instrumen ini dirancang untuk mengukur kelayakan materi melalui beberapa aspek operasional. Aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mencakup kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran berpikir komputasional, dukungan materi terhadap pengembangan regulasi afektif anak, serta kesesuaian materi dengan karakteristik anak kelompok B taman kanak-kanak. Aspek keakuratan dan kebenaran materi mencakup ketepatan konsep berpikir komputasional yang disajikan, kelogisan urutan penyajian materi, serta ketiadaan kesalahan konsep dalam materi permainan (Hardiyanti et al., 2023).

Aspek kedalaman dan cakupan materi mencakup ketercakupannya unsur pengenalan pola, penyusunan urutan langkah, serta pemecahan masalah sederhana yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini. Aspek kesesuaian materi dengan perkembangan anak mencakup kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan tahap

perkembangan kognitif anak, kemudahan materi untuk dipahami, serta kemampuan materi dalam mendorong anak untuk aktif berpikir dan mencoba (Ningtyas & Rahmawati, 2023).

Aspek integrasi materi dengan media permainan mencakup keterpaduan antara isi materi dengan aktivitas permainan interaktif, kemudahan anak dalam memahami materi melalui pengalaman bermain, serta kesesuaian materi dengan prinsip belajar sambil bermain (*learning by playing*) (Laksemi et al., 2025). Skor yang diperoleh dari instrumen ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kelayakan materi berpikir komputasional dalam media permainan interaktif koding plugged berbasis Canva sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir komputasional dan regulasi afektif anak kelompok B taman kanak-kanak.

C. Kisi-Kisi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran berpikir komputasional anak TK	1
		Materi mendukung stimulasi regulasi afektif anak (motivasi, percaya diri)	2
		Materi sesuai dengan karakteristik anak kelompok B TK	3
2	Keakuratan dan Kebenaran Materi	Konsep berpikir komputasional disajikan secara benar	4
		Urutan materi disusun secara logis dan sistematis	5
		Materi tidak mengandung kesalahan konsep	6

3	Kedalaman dan Cakupan Materi	Materi mencakup pengenalan pola (<i>pattern recognition</i>)	7
		Materi mencakup penyusunan urutan langkah (algoritma sederhana)	8
		Materi mencakup pemecahan masalah sederhana	9
4	Kesesuaian Materi dengan Perkembangan Anak	Materi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun	10
		Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan anak	11
		Materi mendorong anak aktif berpikir dan mencoba	12
5	Integrasi Materi dengan Media Permainan	Materi terintegrasi dengan aktivitas permainan interaktif	13
		Materi mudah dipahami melalui tampilan dan aktivitas permainan	14
		Materi mendukung pembelajaran melalui pengalaman bermain (<i>learning by playing</i>)	15
Total			

D. Instrumen

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran berpikir komputasional untuk anak taman kanak-kanak.				
2	Materi yang disajikan mendukung stimulasi regulasi afektif anak, seperti motivasi dan rasa percaya diri.				

3	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik anak kelompok B taman kanak-kanak.				
Kedalaman dan Cakupan Materi					
4	Konsep berpikir komputasional disajikan secara benar dalam materi permainan.				
5	Urutan penyajian materi disusun secara logis dan sistematis.				
6	Materi permainan tidak mengandung kesalahan konsep.				
Kedalaman dan Cakupan Materi					
7	Materi permainan mencakup aktivitas pengenalan pola (<i>pattern recognition</i>).				
8	Materi permainan mencakup aktivitas penyusunan urutan langkah atau algoritma sederhana.				
9	Materi permainan mencakup aktivitas pemecahan masalah sederhana.				
Kesesuaian Materi dengan Perkembangan Anak					
10	Materi permainan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.				
11	Tingkat kesulitan materi permainan sesuai dengan kemampuan anak.				
12	Materi permainan mendorong anak untuk aktif berpikir dan mencoba.				
Integrasi Materi dengan Media Permainan					
13	Materi berpikir komputasional terintegrasi dengan aktivitas permainan interaktif dalam media.				
14	Materi mudah dipahami anak melalui tampilan dan aktivitas permainan.				
15	Materi mendukung pembelajaran melalui pengalaman bermain (<i>learning by playing</i>).				

E. Masukan

Denpasar, Pebruari 2026

Penguji Ahli 1



Lampiran 7. Hasil Uji Judges Instrumen Berpikir Komputasional
Ahli 1

LEMBAR JUDGES BERPIKIR KOMPUTASIONAL

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

No Pernyataan	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		

Denpasar, 04 Februari 2026

Penguji Ahli I



Didith Pramunditya Ambara S.Psi. M.A
NIP : 1974 05202008121003

Ahli 2

**LEMBAR JUDGES BERPIKIR KOMPUTASIONAL,
PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

No Pernyataan	Penialain		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		

Denpasar, 04 Februari 2026
Penguji Ahli 2,


 Gusti Ngurah Setra Agustika, S.Si., M.Pd
 NIP: 198605172015041001

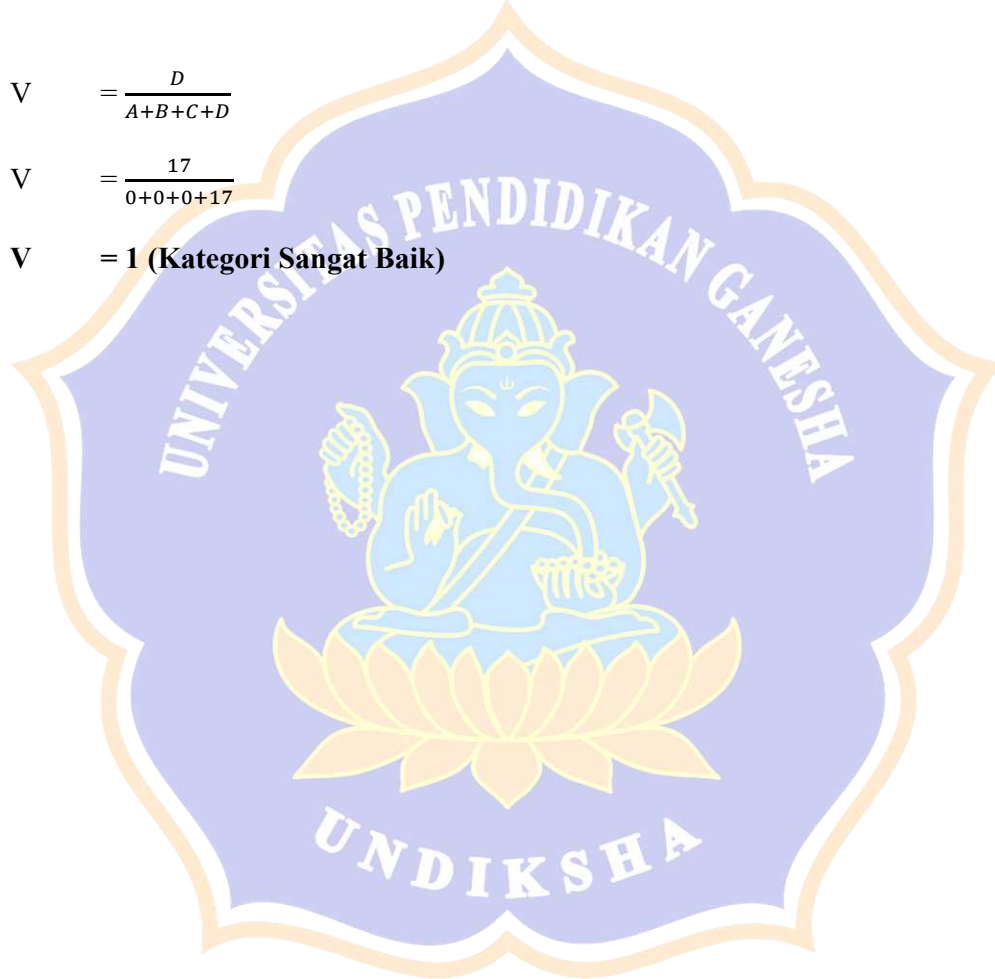
Perhitungan

<i>Judges/Penilai</i>		Penilai 1	
		Tidak relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17

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

$$V = \frac{17}{0+0+0+17}$$

$$V = 1 \text{ (Kategori Sangat Baik)}$$



Lampiran 8. Hasil Uji Judges Instrumen Regulasi Afektif
Ahli 1

LEMBAR *JUDGES* REGULASI AFEKTIF

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

No Pernyataan	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

Denpasar, Pebruari 2026

Penguji Ahli 1,



Didith Pramunditya Ambara S.Psi, M.A

NIP : 1974 05202008121003

Ahli 2

LEMBAR JUDGES REGULASI AFEKTIF

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

No Pernyataan	Penialain		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

Denpasar, 04 Pebruari 2026

Penguji Ahli 2,

Gusti Ngurah Sastra Agustika S.Si., M.Pd
NIP: 198605172015041001

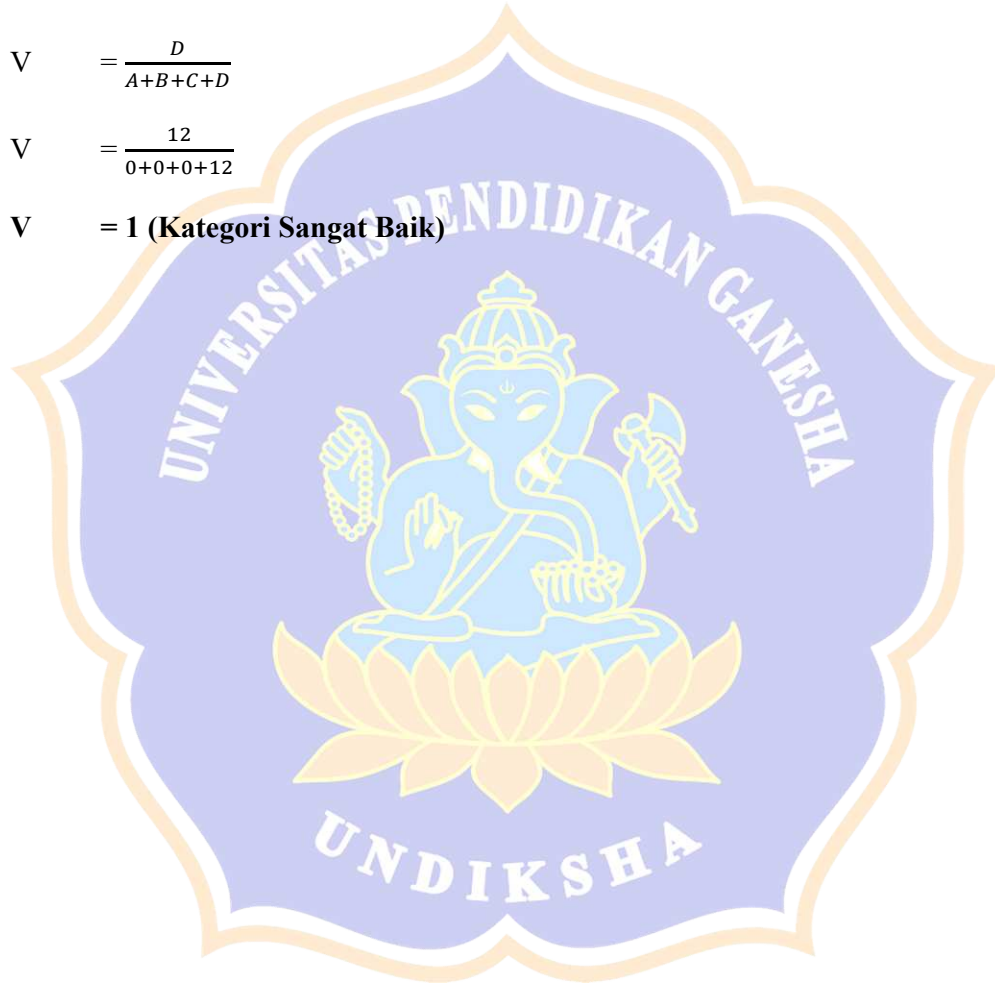
Perhitungan

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

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

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

$$V = 1 \text{ (Kategori Sangat Baik)}$$



Lampiran 9. Hasil Uji Judges Instrumen Ahli Media
Ahli 1

LEMBAR UJI JUDGES INSTRUMENT AHLI MEDIA
PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

No Pernyataan	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Denpasar, 04 Februari 2026
Penguji Ahli I,



Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A
NIP : 197405202008121003

Ahli 2

LEMBAR UJI *JUDGES* INSTRUMENT AHLI MEDIA

PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

No Pernyataan	Penialain		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Denpasar, 04 Pebruari 2026

Penguji Ahli 2,



Gusti Ngurah Sestra Agustika S.Si., M.Pd
NIP: 198605172015041001

Perhitungan

<i>Judges/Penilai</i>		Penilai 1	
		Tidak relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

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

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1 \text{ (Kategori Sangat Baik)}$$



Lampiran 10. Hasil Uji Juges Instrumen Ahli Materi
Ahli 1

LEMBAR UJI *JUDGES* INSTRUMENT AHLI MATERI
PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN

No Pernyataan	Penilaian		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Denpasar, 04 Februari 2026
Penguji Ahli 1,



Didith Pramanditya Ambara S.Psi. M.A
NIP : 1974 05202008121003

Ahli 2

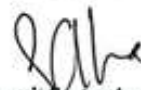
LEMBAR UJI *JUDGES* INSTRUMENT AHLI MATERI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF KODING PLUGGED
BERBASIS CANVA UNTUK MENSTIMULASI BERPIKIR KOMPUTASIONAL
DAN REGULASI AFEKTIF ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
GUGUS TUNJUNG DENPASAR SELATAN**

No Pernyataan	Penialain		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Denpasar, 04 Pebruari 2026

Penguji Ahli 2,



Gusti Ngurah Sastra Agustika S.Si., M.Pd
NIP: 198605172015041001

Perhitungan

<i>Judges/Penilai</i>		Penilai 1	
		Tidak relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

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

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1 \text{ (Kategori Sangat Baik)}$$



Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Butir

Uji Validitas Berpikir Komputasional																
No	Pernyataan															Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	2	2	2	36
2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	38
3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	56
4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	36
5	2	2	2	4	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	37
6	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	4	3	3	2	49
7	2	2	3	2	3	4	4	3	2	4	2	3	3	2	3	42
8	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	53
9	2	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	2	4	3	43
10	3	3	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	4	2	3	47
11	2	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	4	2	2	43
12	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2	4	48
13	4	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	4	2	4	4	49
14	2	2	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	48
15	2	4	4	3	4	3	3	2	4	4	2	4	3	4	2	48
16	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	2	41
17	3	4	2	4	4	2	3	3	4	2	2	2	4	3	4	46
18	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	41
19	3	2	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	3	4	46

Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Berpikir Komputasional																
No	Pernyataan															Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	2	2	2	36
2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	38
3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	56
4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	36
5	2	2	2	4	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	37
6	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	4	3	3	2	49
7	2	2	3	2	3	4	4	3	2	4	2	3	3	2	3	42
8	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	53
9	2	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	2	4	3	43
10	3	3	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	4	2	3	47
11	2	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	4	2	2	43
12	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2	4	48
13	4	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	4	2	4	4	49
14	2	2	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	48
15	2	4	4	3	4	3	3	2	4	4	2	4	3	4	2	48
16	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	2	41
17	3	4	2	4	4	2	3	3	4	2	2	2	4	3	4	46
18	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	41
19	3	2	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	3	4	46
20	4	4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	3	2	4	49

Lampiran 13. Rekapitulasi Post Test Berpikir Komputasional

Berpikir Komputasional (Post Test) Kontrol																
No	Pernyataan															Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	1	3	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	1	1	31
2	2	3	1	3	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	33
3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	3	3	1	33
4	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	28
5	3	3	3	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	36
6	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	1	2	1	1	30
7	3	3	3	2	2	1	3	3	1	2	3	2	1	2	1	32
8	1	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	1	3	32
9	2	1	2	3	3	1	2	3	3	1	2	1	1	3	3	31
10	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	1	1	3	2	3	35
11	3	2	3	2	1	2	3	1	2	1	1	3	1	1	3	29
12	3	2	1	1	1	3	3	2	1	3	2	2	1	1	3	29
13	2	1	3	2	2	3	3	3	1	2	1	3	3	3	2	34
14	1	3	3	2	1	1	2	3	2	1	3	2	1	2	3	30
15	3	2	3	3	2	2	1	3	1	1	1	3	2	2	3	32
16	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	1	3	3	1	3	37
17	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	2	1	31
18	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	3	1	3	1	2	24
19	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	39
20	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	34

21	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	32
22	1	2	2	2	1	2	3	2	1	3	1	1	2	2	1	26
23	1	1	3	3	2	2	3	3	1	2	2	1	2	1	2	29
24	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	3	3	3	2	36
25	1	3	2	2	3	1	2	3	1	3	2	3	2	2	1	31
26	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	2	2	1	2	30
27	1	1	2	1	3	3	1	1	1	3	1	3	2	1	1	25
28	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	31
29	2	3	1	2	1	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	25
30	2	2	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	2	3	2	27
31	3	1	2	3	2	3	3	3	3	1	1	1	1	3	2	32
32	1	1	1	2	3	1	3	1	2	2	1	3	1	3	3	28
33	1	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	3	1	3	3	29
34	1	3	1	2	3	3	1	1	2	2	3	1	2	3	2	30
35	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	2	1	33
36	3	3	3	1	1	1	2	3	1	2	2	3	2	2	3	32
37	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	24
38	1	1	3	1	2	3	3	1	1	3	3	3	2	2	1	30
39	2	1	2	1	2	3	3	3	1	2	1	1	3	2	2	29
40	3	3	1	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	1	3	32
41	1	1	1	1	2	3	1	3	1	3	3	3	2	2	3	30
42	2	1	3	1	2	3	1	3	3	2	2	1	2	1	2	29
43	3	3	3	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	28
44	3	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	30

45	2	2	1	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	1	1	28
46	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	29
47	3	3	1	2	2	3	3	1	2	1	2	1	1	2	3	30
48	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	35
49	3	2	3	1	2	2	1	3	1	1	3	1	1	3	3	30
50	2	1	2	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2	3	31
51	3	3	3	1	3	3	2	1	1	3	3	1	1	1	3	32
52	2	2	2	2	1	2	1	2	3	1	3	1	1	1	2	26
53	3	2	3	2	1	1	3	2	1	3	3	1	3	3	1	32
54	1	3	2	2	2	3	1	1	3	1	1	3	1	2	2	28
55	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	1	3	1	1	3	33
56	2	3	1	3	3	1	1	2	3	3	1	2	2	3	1	31
57	2	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	1	1	25
58	3	2	3	1	1	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	33
59	1	2	1	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	1	2	28
60	1	2	1	2	3	2	1	2	2	3	1	2	3	2	3	30
61	3	1	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	1	30
62	1	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	1	1	1	3	31
63	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	3	30
64	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	3	1	1	3	2	27
65	1	2	3	1	2	3	1	3	2	1	3	3	2	2	3	32
66	3	2	1	1	3	1	1	2	3	3	2	2	1	2	1	28
67	2	1	3	3	1	2	1	3	3	1	3	1	2	1	1	28
68	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	1	28

69	1	1	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	3	2	2	26
70	2	1	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	1	31
71	3	3	1	1	3	3	2	3	2	1	3	1	1	3	3	33
72	3	2	1	1	2	1	3	3	1	1	2	2	1	3	3	29
73	3	1	3	1	3	3	1	3	1	2	2	3	2	2	2	32
74	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	39
75	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	1	30

Berpikir Komputasional (Post Test) Eksperimen																
No	Pernyataan															Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	3	3	41
2	3	2	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	4	4	2	46
3	2	3	4	2	2	2	4	3	4	3	3	2	4	2	4	44
4	3	2	3	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	3	2	45
5	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	46
6	4	2	2	2	4	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	40
7	4	2	3	2	4	3	4	3	4	2	2	4	2	3	4	46
8	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	2	47
9	4	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	2	2	3	4	47
10	4	3	3	3	2	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	48
11	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	38
12	4	4	2	3	4	4	2	2	3	2	2	2	3	2	3	42

13	2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	3	2	3	44
14	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	48
15	4	2	3	2	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	4	41
16	2	2	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	2	2	4	42
17	3	4	4	4	2	2	4	2	4	3	4	2	4	3	2	47
18	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	46
19	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	46
20	2	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	2	41
21	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	3	43
22	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	49
23	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	2	4	2	3	45
24	3	2	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	3	2	3	41
25	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	4	2	2	3	3	46
26	3	4	2	3	2	3	2	4	3	2	4	4	2	2	3	43
27	4	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	4	2	3	4	46
28	3	3	3	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	48
29	4	3	4	2	2	3	4	3	2	4	3	4	4	2	3	47
30	4	2	3	3	3	2	3	4	4	3	2	4	2	2	3	44
31	2	4	4	4	2	4	2	3	2	4	3	3	3	3	4	47
32	2	3	4	3	3	4	2	2	4	2	4	4	3	3	3	46
33	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	3	4	49
34	4	2	3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	51
35	2	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	2	43
36	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	3	40

37	3	3	2	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	50
38	4	3	3	3	2	4	4	3	2	4	2	4	3	4	2	47
39	2	2	2	2	4	4	3	3	2	2	3	4	4	2	2	41
40	3	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	42
41	4	2	4	2	2	4	4	3	3	4	2	2	2	2	2	42
42	2	3	4	2	4	4	3	4	3	2	3	2	4	2	4	46
43	2	2	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	2	3	4	42
44	2	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	2	45
45	3	3	2	3	4	3	4	4	4	2	3	4	2	2	4	47
46	2	2	2	3	4	3	2	3	2	2	4	2	2	2	4	39
47	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	49
48	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	51
49	4	2	3	2	4	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3	40
50	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	2	4	3	2	48
51	4	4	4	3	2	4	3	2	3	4	4	3	4	4	2	50
52	4	4	2	3	2	4	4	2	3	2	2	3	2	2	3	42
53	4	3	2	4	2	3	2	2	2	2	3	3	4	2	4	42
54	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	39
55	3	2	4	2	4	4	2	4	2	2	2	2	4	2	3	42
56	4	3	3	3	2	4	4	2	4	2	2	3	4	4	2	46
57	4	2	2	4	2	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	48
58	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	4	52
59	3	4	2	3	4	2	4	2	2	2	4	3	4	4	4	47
60	4	2	2	3	3	3	2	2	4	2	3	4	2	2	3	41

61	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	2	3	3	48
62	3	2	2	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	42
63	4	4	4	2	3	4	3	4	2	4	2	3	2	3	3	47
64	3	4	2	2	4	2	4	4	2	3	2	4	3	4	3	46
65	4	4	4	2	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	3	49
66	4	3	4	2	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	46
67	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	4	3	46
68	4	4	2	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	51
69	2	4	3	2	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2	4	43
70	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	51
71	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
72	2	2	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	49
73	3	2	2	2	3	2	2	4	3	4	4	4	2	3	2	42
74	2	4	2	2	4	3	4	2	3	3	4	3	2	2	4	44
75	3	3	2	2	2	4	4	2	3	3	2	3	4	4	3	44



Lampiran 14. Rekapitulasi Post Tes Regulasi Afektif

Regulasi Afektif (Post Test) Kontrol																		
No	Pernyataan																	Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	3	3	2	3	2	1	1	3	2	2	1	3	1	1	3	3	2	36
2	3	1	2	3	1	1	2	1	2	3	1	1	3	3	3	3	1	34
3	3	3	1	2	2	1	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	2	39
4	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3	3	2	3	3	1	2	3	35
5	1	2	2	2	3	1	1	3	1	3	3	3	2	3	1	1	3	35
6	2	1	1	3	3	2	1	3	2	2	1	3	1	2	3	3	2	35
7	3	2	2	3	1	2	1	3	3	3	2	2	3	3	1	2	1	37
8	2	2	3	3	2	3	1	2	3	1	3	2	2	2	3	2	1	37
9	3	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	3	1	1	2	1	35
10	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	3	1	3	2	3	32
11	2	3	1	3	1	2	3	1	1	2	3	2	1	3	3	1	3	35
12	1	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	32
13	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	3	3	2	3	30
14	1	1	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	36
15	1	3	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	1	3	1	1	3	32
16	1	1	2	3	3	3	2	1	1	2	3	1	3	1	3	3	1	34
17	2	3	3	2	3	1	1	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	39
18	2	3	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	2	30
19	1	2	1	3	3	3	3	1	1	3	3	2	2	2	1	3	2	36
20	3	1	3	2	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	2	1	2	34

21	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	2	1	2	1	1	35
22	1	1	3	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	1	2	33
23	1	1	2	3	3	2	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	3	35
24	1	2	3	1	1	3	1	3	2	1	1	2	3	1	3	3	2	33
25	1	3	1	2	3	3	3	3	1	2	1	1	2	2	1	3	2	34
26	2	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	28
27	2	1	1	2	3	1	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	34
28	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	1	3	39
29	2	1	3	1	2	3	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	39
30	3	1	2	3	3	2	3	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	37
31	1	3	2	3	1	3	1	3	2	1	2	2	1	3	3	1	2	34
32	2	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	23
33	1	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1	3	3	1	2	1	32
34	2	2	1	2	2	2	3	1	3	3	2	2	1	2	3	1	3	35
35	1	2	1	1	3	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	30
36	2	3	1	1	2	2	1	1	3	1	1	3	2	2	1	1	2	29
37	2	1	1	3	1	1	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	2	37
38	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	29
39	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	2	3	3	33
40	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	3	2	32
41	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	2	3	1	3	36
42	3	1	3	2	1	1	1	3	2	3	1	2	1	3	2	2	3	34
43	1	3	3	2	1	3	3	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	36
44	1	1	2	1	2	3	3	3	1	3	1	3	3	2	1	2	3	35

45	1	2	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	36
46	1	2	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	3	2	2	1	1	34
47	3	3	3	3	1	1	2	2	2	2	1	3	3	1	3	3	2	38
48	3	3	3	3	1	3	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	2	36
49	2	1	2	3	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	2	36
50	3	3	3	1	1	1	2	2	3	3	1	3	1	1	1	3	2	34
51	1	1	1	1	1	2	3	1	3	2	2	1	1	1	3	1	3	28
52	1	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	36
53	1	1	3	3	3	1	3	3	1	1	3	2	3	2	1	1	2	34
54	1	1	3	2	3	1	1	2	1	3	3	1	2	3	2	1	1	31
55	2	3	1	1	3	1	2	2	1	3	3	1	3	3	1	1	1	32
56	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	1	1	1	2	32
57	2	3	3	1	3	1	3	1	2	1	2	3	2	2	3	3	3	38
58	1	1	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	1	1	2	3	36
59	1	2	1	1	1	3	3	2	3	1	3	2	1	3	1	1	1	30
60	2	2	2	2	1	3	3	3	1	2	1	3	2	3	2	1	1	34
61	3	2	2	2	1	1	3	1	3	3	2	3	1	2	1	1	2	33
62	1	1	2	1	1	3	3	1	2	3	2	1	3	3	1	3	2	33
63	1	2	1	1	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	33
64	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	2	30
65	2	1	2	3	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	1	1	1	35
66	2	3	2	2	3	1	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	1	34
67	3	3	1	1	3	1	1	3	1	3	2	3	3	1	1	2	1	33
68	3	3	2	2	1	2	3	1	2	1	1	1	3	3	1	1	2	32

69	1	2	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	35
70	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	2	1	3	31
71	1	3	2	3	3	2	1	3	1	1	3	1	1	1	2	3	2	33
72	1	3	3	2	2	1	2	1	1	3	2	3	1	1	3	3	2	34
73	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	2	3	34
74	1	1	1	2	3	1	2	2	3	1	3	2	2	2	3	3	2	34
75	3	2	1	3	3	3	1	2	1	1	3	2	2	3	3	3	3	39

Regulasi Afektif (Post Test) Eksperimen																		
No	Pernyataan																	Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	2	3	2	4	2	2	2	3	4	3	2	3	4	3	4	2	3	48
2	4	2	2	4	3	2	2	2	3	4	2	2	4	2	4	2	3	47
3	4	4	4	3	2	2	4	4	2	4	3	2	2	4	2	3	3	52
4	2	3	3	3	2	3	4	2	2	4	3	2	4	2	3	4	4	50
5	4	2	3	4	3	3	4	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	46
6	3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	57
7	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	51
8	3	2	3	3	2	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	54
9	2	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	50

10	4	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	2	4	51
11	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	48
12	4	2	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2	4	2	4	3	3	47
13	2	2	4	4	2	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	50
14	2	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	56
15	3	3	4	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	44
16	2	4	3	4	2	4	3	4	2	2	2	2	3	4	3	3	4	51
17	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	2	4	44
18	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	3	4	2	4	53
19	3	3	2	2	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	4	2	2	49
20	3	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	53
21	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	2	2	3	55
22	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	52
23	3	4	4	3	4	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	53
24	3	4	4	2	3	2	3	4	4	4	2	3	2	4	3	4	2	53
25	2	3	3	2	4	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	48
26	2	2	3	2	3	2	2	4	4	3	2	4	2	4	4	2	3	48
27	3	4	2	2	4	3	4	3	2	4	2	3	4	4	2	2	4	52
28	4	4	4	3	2	4	2	2	2	3	4	3	4	2	2	3	4	52
29	2	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	2	2	4	4	55
30	3	3	4	3	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	2	4	3	54
31	3	4	2	2	3	4	2	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	54
32	3	4	3	2	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	2	4	2	53
33	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	2	56

34	2	4	3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3	4	2	4	2	53
35	2	2	4	2	4	2	3	4	3	3	4	4	2	3	2	2	3	49
36	4	2	2	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	49
37	4	4	2	3	4	4	4	2	4	2	2	3	2	3	4	2	2	51
38	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	56
39	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	2	4	4	4	3	56
40	3	4	2	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	4	4	3	3	50
41	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	51
42	2	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	56
43	3	3	4	2	2	3	4	2	4	4	3	2	4	3	4	3	4	54
44	3	3	3	4	4	4	2	4	3	2	3	2	4	4	3	3	3	54
45	3	4	2	2	3	4	2	2	3	4	3	4	4	2	3	3	4	52
46	4	3	2	3	2	2	2	3	3	4	4	4	2	2	3	4	4	51
47	2	3	4	3	2	3	4	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	47
48	4	3	3	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	50
49	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	2	4	56
50	4	4	3	4	4	3	2	3	4	2	4	3	2	2	4	4	2	54
51	2	2	4	2	2	4	4	2	3	4	2	3	3	3	4	2	2	48
52	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	48
53	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	53
54	2	2	4	2	2	4	3	4	2	4	4	3	3	2	3	2	4	50
55	4	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	54
56	3	4	2	2	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	52
57	2	4	4	4	2	4	4	2	3	2	2	3	4	2	3	2	2	49

58	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	2	2	2	3	46
59	4	3	4	2	3	2	4	2	3	2	2	3	2	3	4	4	3	50
60	4	4	2	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	2	4	56
61	4	3	4	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	2	4	2	4	49
62	2	3	2	2	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	52
63	2	2	3	3	3	3	2	2	4	2	4	4	2	3	2	3	3	47
64	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	2	2	2	53
65	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	48
66	2	2	2	3	4	2	4	2	4	4	3	2	4	4	2	4	2	50
67	3	3	4	2	4	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	2	3	53
68	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	52
69	4	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	4	4	4	2	4	55
70	3	2	3	4	4	4	2	2	4	3	2	4	3	3	2	2	3	50
71	2	3	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	3	3	2	3	2	52
72	2	4	2	2	4	3	3	2	3	2	2	4	3	4	2	3	2	47
73	3	3	4	2	3	2	4	3	2	4	4	2	4	4	4	3	2	53
74	3	3	2	3	4	3	2	2	2	4	2	3	4	2	4	2	2	47
75	2	2	2	4	3	4	4	3	4	2	2	4	4	3	4	4	3	54

Lampiran 15. Dokumentasi

