

Lampiran 01. Surat Pengantar Penyusunan Skripsi



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

Alamat: Jalan Raya Sesetan 196 Denpasar. Telepon: (0361) 720964
Laman: <http://undiksha.ac.id/>

SURAT PENGANTAR
No. 1171/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar (UP-PBM) Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Fenty Adonis
N I M : 1611061032
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Metode Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020.

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan validasi instrumen dalam rangka penyusunan skripsi.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 5 Juli 2020
Ketua UP-PBM Denpasar,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 1960520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Ijin Penelitian TK Tunas Kasih Nusa Dua

**TAMAN KANAK-KANAK TUNAS KASIH**

Alamat: Jl. By Pas Ngurah Rai 73x, Mumbul,
Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali
Telp. (0361) 774773
Email: tktunaskasihnusadua@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. Surat: 28/TK.TKND/BDG/VI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Titik Murwati, S.Pd
Jabatan : Kepala TK Tunas Kasih Nusa Dua

Mencerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Fenty Adonis
NIM : 1611061032
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : S1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Metode Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nusa Dua, 01 Juli 2020
Kepala TK Tunas Kasih

(Titik Murwati, S.Pd)

Lampiran 03. Surat Ijin Pengumpulan Data TK Tunas Kasih Nusa Dua

**TAMAN KANAK-KANAK TUNAS KASIH**

Alamat: Jl. By Pas Ngurah Rai 73x, Mumbul,
Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali
Telp. (0361) 774773
Email: tkunaskasihnusadua@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. Surat: 26/TK.TKND/BDG/VI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Titik Murwati, S.Pd
Jabatan : Kepala TK Tunas Kasih Nusa Dua

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Fenty Adonis
NIM : 1611061032
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : S1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan uji coba instrumen kepada Guru pada tanggal 20 Juni 2020 untuk kepentingan penelitian (pengumpulan data) di TK Tunas Kasih Nusa Dua

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nusa Dua, 01 Juli 2020
Kepala TK Tunas Kasih

(Titik Murwati, S.Pd)

Lampiran 04. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian TK Tunas Kasih Nusa Dua



TAMAN KANAK-KANAK TUNAS KASIH
 Alamat: Jl. By Pas Ngurah Rai 73x, Mumbul,
 Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali
 Telp. (0361) 774773
 Email: tktunaskasihnusadua@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 No. Surat: 27/TK.TKND/BDG/VI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Titik Murwati, S.Pd
 Jabatan : Kepala TK Tunas Kasih Nusa Dua

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Fenty Adonis
 NIM : 1611061032
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : SI PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Saya izinkan untuk melakukan pengumpulan data di TK Tunas Kasih Nusa Dua pada bulan Juni 2020 sehubungan dengan penelitian skripsi yang dilaksankannya.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nusa Dua, 01 Juli 2020
 Kepala TK Tunas Kasih



(Titik Murwati, S.Pd)

Lampiran 05. Surat keterangan Ahli Materi (*Judges*)**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A
NIP : 19740520 200812 1 003

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Fenty Adonis
NIM : 1611061032
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : S1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Metode Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020" dan dinyatakan telah layak.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 06 Juli 2020

Judges,



Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A
NIP. 19740520 200812 1 003

Lampiran 07. Hasil Kuesioner Ahli Materi

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR****Petunjuk :**

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator		√			
2	Ketepatan dalam penjelasan materi		√			
3	Materi yang disajikan sistematis		√			
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan		√			
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami		√			
6	Materi jelas dan spesifik		√			
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan		√			
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	√				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar		√			
10	Kesesuaian dengan teori		√			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

Tujuan permainan belum mencerminkan peningkatan ke arah perkembangan sosial anak...Dalam panduan bermain belum memperlihatkan rancangan aktivitas aspek perkembangan sosial anak yang diinginkan untuk dicapai.....

.....

.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

.....
.....

Denpasar,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a final flourish on the right side.

.....
(.....)

Lampiran 08. Hasil Kuesioner Ahli Media

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media yang dibuat jelas dan menarik	✓				
2	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih	✓				
3	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓			
4	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
5	Bahan untuk membuat media mudah didapat	✓				
6	Kualitas sketsa gambar baik		✓			
7	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak	✓				
8	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
9	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak	✓				
10	Mudah dalam memainkan	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,



(Dra. Ni Wayan Sumayah, S.Pd., M.Pd)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Media yang dibuat jelas dan menarik		✓			
2	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih	✓				
3	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak	✓				
4	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
5	Bahan untuk membuat media mudah didapat		✓			
6	Kualitas sketsa gambar baik		✓			
7	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak	✓				
8	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
9	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak	✓				
10	Mudah dalam memainkan		✓			

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

- Perbanyak referensi pada sketsa gambar
- Permainan yang Menarik dan dapat Meningkatkan
- perkembangan anak

Denpasar,



(Titik Murwati, S.Pd)

Lampiran 09. Hasil Kuesioner Guru

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator	✓				
2	Ketepatan dalam penjelasan materi		✓			
3	Materi yang disajikan sistematis	✓				
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan	✓				
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami		✓			
6	Materi jelas dan spesifik		✓			
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	✓				
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	✓				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar	✓				
10	Kesesuaian dengan teori	✓				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media yang dibuat jelas dan menarik	✓				
12	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih	✓				
13	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak	✓				
14	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
15	Bahan untuk membuat media mudah didapat		✓			
16	Kualitas sketsa gambar baik		✓			
17	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak	✓				
18	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
19	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak	✓				
20	Mudah dalam memainkan	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Yenny
Janthi Krisna, S.Pd

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator		✓			
2	Ketepatan dalam penjelasan materi	✓				
3	Materi yang disajikan sistematis	✓				
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan		✓			
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami	✓				
6	Materi jelas dan spesifik		✓			
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	✓				
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	✓				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar		✓			
10	Kesesuaian dengan teori	✓				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media yang dibuat jelas dan menarik	✓				
12	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih		✓			
13	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓			
14	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak		✓			
15	Bahan untuk membuat media mudah didapat		✓			
16	Kualitas sketsa gambar baik		✓			
17	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak	✓				
18	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
19	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak		✓			
20	Mudah dalam memainkan		✓			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

Semangat dalam menyelesaikan tugas ya!.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Emy
(Fanty Kocanan, S.B)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator	✓				
2	Ketepatan dalam penjelasan materi	✓				
3	Materi yang disajikan sistematis		✓			
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan	✓				
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami	✓				
6	Materi jelas dan spesifik		✓			
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	✓				
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	✓				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar	✓				
10	Kesesuaian dengan teori		✓			

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media yang dibuat jelas dan menarik	✓				
12	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih	✓				
13	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak	✓				
14	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
15	Bahan untuk membuat media mudah didapat	✓				
16	Kualitas sketsa gambar baik	✓				
17	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak		✓			
18	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
19	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak		✓			
20	Mudah dalam memainkan		✓			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

Perbanyak Referensi Ya.

.....
.....
.....
.....

Denpasar,

(LIBERTY.RINI, S.pd.)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator		✓			
2	Ketepatan dalam penjelasan materi		✓			
3	Materi yang disajikan sistematis	✓				
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan	✓				
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami		✓			
6	Materi jelas dan spesifik	✓				
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan		✓			
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	✓				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar		✓			
10	Kesesuaian dengan teori	✓				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media yang dibuat jelas dan menarik	✓				
12	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih	✓				
13	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak	✓				
14	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
15	Bahan untuk membuat media mudah didapat	✓				
16	Kualitas sketsa gambar baik	✓				
17	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak	✓				
18	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
19	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak	✓				
20	Mudah dalam memainkan	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Mawar

(Mahtalena-D-MiPosumah, S.Pd

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator		✓			
2	Ketepatan dalam penjelasan materi		✓			
3	Materi yang disajikan sistematis	✓				
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan	✓				
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami		✓			
6	Materi jelas dan spesifik	✓				
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	✓				
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	✓				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar	✓				
10	Kesesutan dengan teori	✓				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media yang dibuat jelas dan menarik		✓			
12	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih		✓			
13	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓			
14	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
15	Bahan untuk membuat media mudah didapat		✓			
16	Kualitas sketsa gambar baik	✓				
17	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak	✓				
18	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
19	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak	✓				
20	Mudah dalam memainkan	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Martha Riti
(Martha Riti, S.Pd)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN
KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR**

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan merancang gambar untuk meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B di TK Tunas Kasih Nusa Dua Tahun Ajaran 2019/2020/
2. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek penilaian materi.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi.
4. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator		✓			
2	Ketepatan dalam penjelasan materi	✓				
3	Materi yang disajikan sistematis	✓				
4	Cakupan materi berkaitan dengan media yang digunakan	✓				
5	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami		✓			
6	Materi jelas dan spesifik	✓				
7	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	✓				
8	Contoh yang diberikan sesuai materi	✓				
9	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar		✓			
10	Kesesuaian dengan teori	✓				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media yang dibuat jelas dan menarik		✓			
12	Pemilihan sketsa gambar yang baik dan sesuai dengan jenis permainan yang dipilih		✓			
13	Jumlah permainan merancang gambar sebanyak 3 item sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓			
14	Media merancang gambar, mudah digunakan oleh anak	✓				
15	Bahan untuk membuat media mudah didapat	✓				
16	Kualitas sketsa gambar baik		✓			
17	Bahan yang digunakan dalam permainan, aman untuk anak		✓			
18	Bahan yang digunakan dalam permainan, mudah didapatkan oleh guru	✓				
19	Jenis permainan yang unik dan baru bagi anak	✓				
20	Mudah dalam memainkan	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Kemukakanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media merancang gambar.

.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Christin
Christin Caroline, S.Pd

Lampiran 10. Buku Panduan Game Merancang Gambar

Panduan Permainan Merancang Gambar

A. Pengertian Permainan Merancang Gambar

Purnama (2015) media yang akan diambil adalah media permainan merancang gambar. Permainan ini bertujuan untuk berkomunikasi secara verbal dengan anak lain dan kelompok sehingga anak dapat mengarahkan perhatian, mengajukan pertanyaan, menetapkan peran, memberi penjelasan, narasi negosiasi, saran atau ide, kesepakatan, ketidaksepakatan, berkeksperimen dan memberikan pernyataan lain terkait tugas dengan teman kelompok. Media merancang gambar adalah suatu media yang digunakan dalam sebuah permainan kelompok. Dimana masing-masing anak akan dikelompokkan secara acak kemudian masing-masing kelompok menentukan ketua kelompok lalu kemudian ketua kelompok yang akan mengatur permainan. Setiap anggota kelompok harus mengikuti perintah dari ketua kelompok. Permainan ini menggunakan media gambar kosong yang disembunyikan beberapa kepingan dan nantinya harus ditemukan oleh setiap kelompok kemudian akan disatukan sehingga membentuk kubus atau segitiga, kemudian masing-masing anggota kelompok yang sudah mendapatkan kepingan kemudian mewarnai gambar kosong tersebut dengan warna yang harus sesuai dengan perintah ketua kelompok.

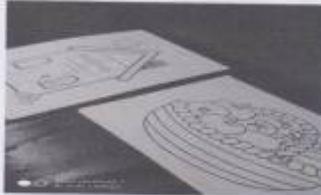
B. Alat dan Bahan Permainan Merancang Gambar

1. Gunting
2. Lem kertas dan lem tembak
3. Kain flannel

4. Crayon atau pensil warna
5. Sketsa gambar kosong
6. Karton atau manila
7. Tali kur

C. Cara Pembuatan Permainan Kooperatif

1. Siapkan karton atau manila, kemudian tempel karton dengan sketsa gambar kosong.



(contoh gambar)

2. Kemudian beri warna pada gambar buah



(contoh media sudah jadi)

3. Tempel kain flannel pada gambar rumah.



(contoh media sudah jadi)

4. Pada kertas manila, buat pola seperti layaknya mengikat tali sepatu.



(contoh media sudah jadi)

D. Cara Bermain Permainan Merancang Gambar

1. Guru terlebih dahulu menentukan kelompok sebelum melakukan permainan, minimal 2 kelompok
2. Setelah menentukan anggota kelompok, pilihlah ketua kelompok.
3. Ketua kelompok berfungsi untuk mengatur setiap anggota kelompok.
4. Masing-masing kelompok kemudian dibariskan kemudian guru akan memberitahu mengenai peraturan dari permainan.
5. Setelah memberitahukan peraturan, ketua kelompok menentukan siapa anggota kelompok yang akan bermain pada permainan satu, dua dan tiga.

6. Di setiap tantangan permainan, baik itu permainan satu, dua dan tiga sudah disiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan (akan disiapkan sketsa kosong serta tali kurnya).
7. Ketua kelompok akan menentukan dalam pemilihan warna, pemilihan tali, dan kain flannel pada saat bermain dengan cara berdiskusi dengan teman kelompok.
8. Kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu dan sesuai dengan perintah ketua adalah kelompok yang menjadi pemenangnya.
9. Jenis permainan ini seperti permainan estafet.

E. Peraturan Permainan Merancang Gambar

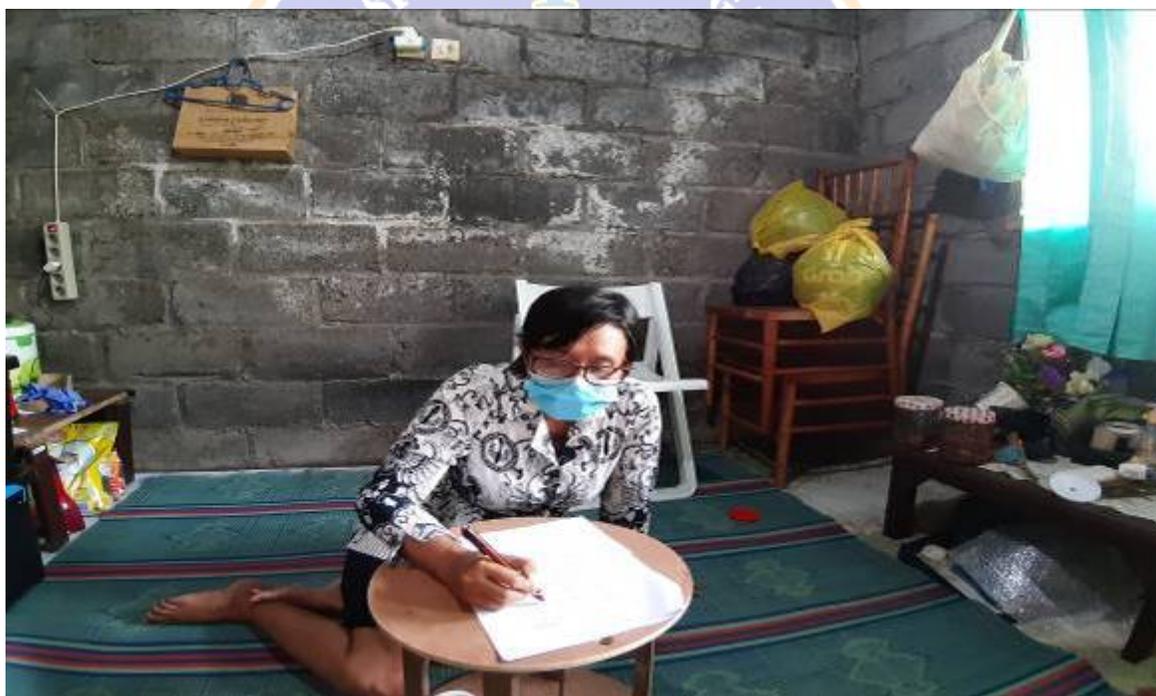
1. Ketua kelompok yang sudah ditentukan disetiap kelompok akan memimpin anggota kelompoknya.
2. Aba-aba atau suruhan dari ketua kelompok harus diikuti dan dipatuhi oleh setiap anggota kelompok.
3. Bagi yang sudah menyelesaikan semua tantangan permainan tetapi tidak sesuai dengan perintah ketua kelompok akan dinyatakan kalah.
4. Kelompok yang dinyatakan curang, akan didiskualifikasi.
5. Guru yang menjadi penanggung jawab dalam permainan ini.

F. Evaluasi permainan merancang gambar yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini.

1. Melalui permainan ini, anak dapat diajarkan untuk bisa bersosialisasi dengan teman barunya.
2. Melalui permainan ini, anak dapat berani untuk bisa memimpin kelompok.
3. Melalui permainan ini, anak dapat belajar untuk patuh terhadap temannya yang menjadi ketua kelompok.
4. Melalui permainan ini, anak belajar untuk saling membantu dengan sesama teman agar dapat memenangkan permainan.



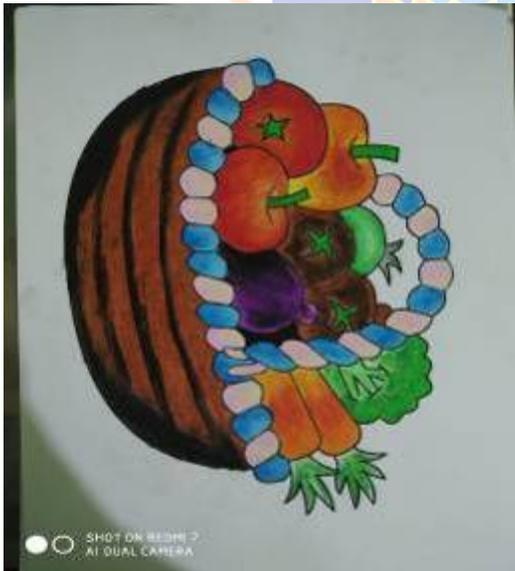
Gambar 01. Lokasi Sekolah TK Tunas Kasih



Gambar 02. Pengisian Lembar Kuesioner oleh Kepala Sekolah



Gambar 03. Penilaian Media oleh Kepala Sekolah



Gambar 04. Media merancang gambar (1)



Gambar 05. Media Merancang Gambar (2)



Gambar 06. Media Merancang Gambar (3)

RIWAYAT HIDUP



Fenty Adonis, lahir di Denpasar pada tanggal 30 Maret 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Denny Delvi Adonis dan Ibu Martha Regina. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen Protestan. Penulis beralamat di Perum Bukit Ungasan Permai Jalan Garuda Blok A. 135 Ungasan Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Ungasan dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Dirgayusa Ungasan dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2016 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Kuta Selatan dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam. Mulai tahun 2016 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha.