

LAMPIRAN



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. 1172/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 : Ida Ayu Putu Sweniti
NIM : 1611061052
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Panggung Boneka Interaktif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 5 Juli 2020
Ketua UP-PBMDenpasar,

Prof. Dr. Anak Agung
Gede Agung, M.Pd. NIP
19560520 198303 1002



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. 1173/UN48.10.6/KM/2020

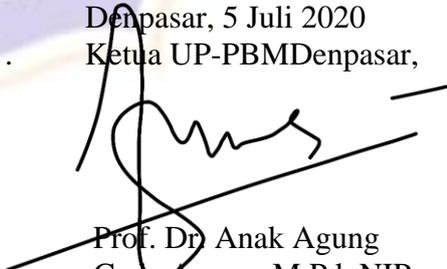
Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar (UP-PBM) Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ida Ayu Putu Sweniti
NIM : 1611061052
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Panggung Boneka Interaktif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar 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-PBMDenpasar,


Prof. Dr. Anak Agung
Gede Agung, M.Pd. NIP
19560520 198303 1002

Lampiran 02. Surat Ijin Penelitian TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar



YAYASAN KEMALA BHAYANGKARI

TK. KEMALA BHAYANGKARI 1 DENPASAR

JALAN WR. SUPRATMAN NO. 9

DENPASAR

Telp. 081353006644

Email: tk.kemalabhayangkari1.denpasar@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO : 204/11/VII/2020/TK

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Desak Putu Prewiti, S.Pd, AUD
NIP : 19620118 198810 2001
Jabatan : Kepala TK. Kemala Bhayangkari 1 Denpasar

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ida Ayu Putu Sweniti
NIM : 1611061052
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : S-1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang Benar Telah Melaksanakan Penelitian Yang Berjudul "Pengembangan Media Panggung Boneka Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun Ajaran 2019/2020"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Denpasar, 14 Juli 2020

Kepala TK. Kemala Bhayangkari 1 Denpasar

(Desak Putu Prewiti, S.Pd, AUD)
19620118 198810 2001

Lampiran 03. Surat Ijin Pengumpulan Data TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar



YAYASAN KEMALA BHAYANGKARI

TK. KEMALA BHAYANGKARI 1 DENPASAR

JALAN WR. SUPRATMAN NO. 9

DENPASAR

Telp. 081353006644

Email: tk.kemalabhayangkari1.denpasar@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO : 205/11/VII/2020/TK

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Desak Putu Prewiti, S.Pd, AUD
NIP : 19620118 198810 2001
Jabatan : Kepala TK. Kemala Bhayangkari 1 Denpasar

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ida Ayu Putu Sweniti
NIM : 1611061052
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : S-1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Saya izinkan untuk melakukan pengumpulan data di Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar pada bulan juli 2020 sehubungan dengan penelitian skripsi yang dilakukannya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Denpasar, 14 Juli 2020

Kepala TK. Kemala Bhayangkari 1 Denpasar

(Desak Putu Prewiti, S.Pd, AUD)
19620118 198810 2001

Lampiran 04. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar



YAYASAN KEMALA BHAYANGKARI

TK. KEMALA BHAYANGKARI 1 DENPASAR

JALAN WR. SUPRATMAN NO. 9

DENPASAR

Telp. 081353006644

Email: tk.kemalabhayangkari1.denpasar@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO : 206/11/VII/2020/TK

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Desak Putu Prewiti, S.Pd, AUD
NIP : 19620118 198810 2001
Jabatan : Kepala TK. Kemala Bhayangkari 1 Denpasar

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ida Ayu Putu Sweniti
NIM : 1611061052
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : S-1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan uji coba instrumen kepada Guru pada tanggal 14 juli 2020 untuk kepentingan penelitian (Pengumpulan data) di TK Kemala Bhayngkari 1 Denpasar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Denpasar, 14 Juli 2020

Kepala TK. Kemala Bhayangkari 1 Denpasar



(Desak Putu Prewiti, S.Pd, AUD)
19620118 198810 2001

Lampiran 05. Surat Keterangan Ahli Materi (*Judges*)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.
NIP : NIP. 195904221986032001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ida Ayu Putu Sweniti
NIM : 1611061052
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : S1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020." dan dinyatakan telah layak.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 17 Juli 2020
Judges,


Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.
NIP. 195904221986032001

Lampiran 06. Hasil Kuesioner Ahli Materi

LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA INTERAKTIF

Nama : Pra. Ni Nyoman Garing, M. Hum

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek isi materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli materi akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas materi media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checkbox* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli materi sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Meteri sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
2	Materi di tampilkan secara sistematis.		✓			
3	Kalimat pada materi jelas dan bahasa mudah dipahami.	✓				
4	Materi yang di tampilkan sesuai pada tingkat kemampuan siswa.		✓			
5	Materi yang di tampilkan jelas dan spesifik.		✓			
6	Materi yang di tampilkan sesuai pada apa yang telah dirumuskan.		✓			
7	Materi sesuai dengan boneka yang ditampilkan		✓			
8	Media yang di tampilkan jelas.		✓			
9	Contoh media yang di berikan sesuai dengan materi.	✓				
10	Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas.		✓			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media panggung boneka interaktif

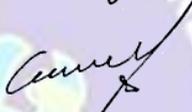
Semoga Pengembangan Panggung Boneka Media panggung boneka dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa

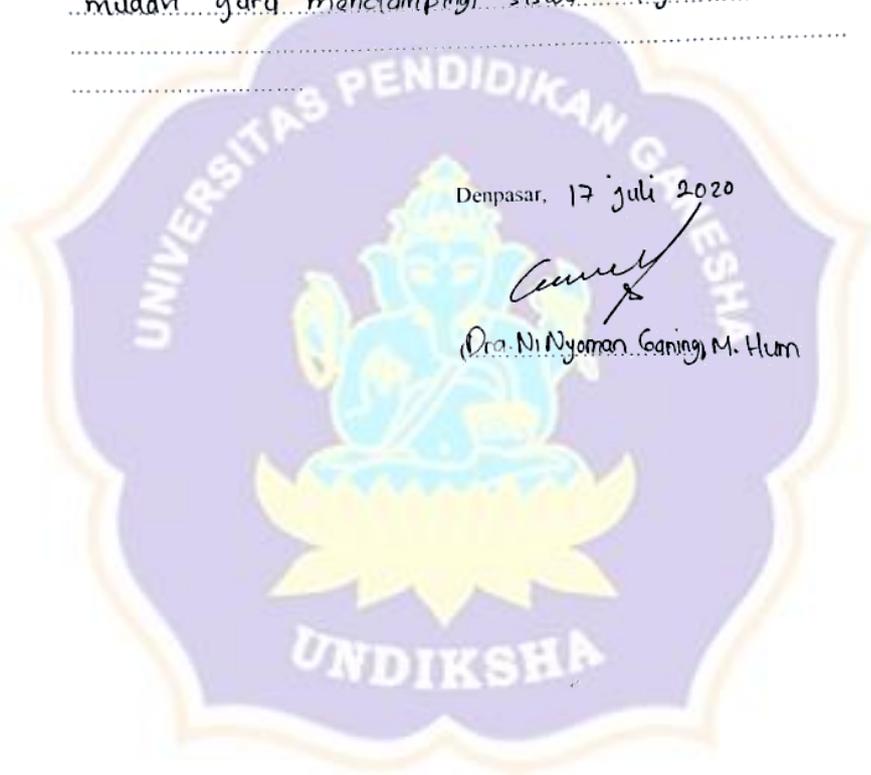
2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

Agar guru atau calon guru bisa melanjutkan upaya
Pengembangan media pembelajaran di kelas untuk
memotivasi siswa mengikuti kegiatan, selain memper-
mudah guru mendampingi siswa belajar dan bermain

Denpasar, 17 Juli 2020


Dra. Ni Nyoman Gading M. Hum



Lampiran 07. Hasil Kuesioner Ahli Media

LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA INTERAKTIF

Nama : Loh Ayu Tirtayani, S.Psi, M.Psi Psikolog

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli media akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checkbox* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Petunjuk penggunaan media, sudah jelas		√			
2	Media panggung boneka interaktif, mudah digunakan.	√				
3	Tampilan panggung dan boneka, memiliki kualitas baik		√			
4	Media panggung boneka interaktif, memungkinkan proses belajar, dan dapat dilakukan dimana saja		√			
5	Media panggung boneka interaktif memungkinkan proses belajar, dan dapat dilakukan kapan saja		√			
6	Pemilihan kata dan kalimat mudah dipahami siswa.		√			
7	Media panggung boneka interaktif, dapat meningkatkan interaksi sosial anak.	√				
8	Membangkitkan rasa ingin tahu siswa	√				
9	Media yang dikembangkan menarik	√				
10	Media yang dikembangkan kreatif		√			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan Anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media panggung boneka interaktif

“Media boneka panggung ini mampu menyajikan gambaran-gambaran interaksi sosial yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai suatu tontonan yang menarik dan interaktif dengan anak, media ini tentu akan sangat berguna bagi pendidik”.

2. Saran

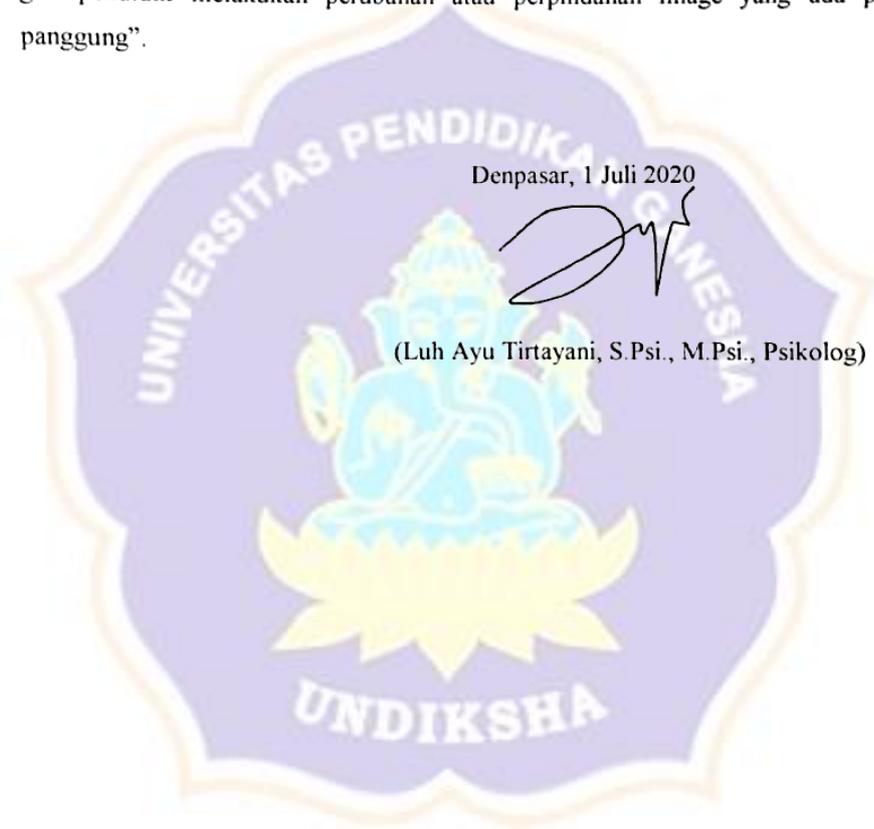
Kemukakanlah saran Anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

“Sediakan beberapa tema atau situasi yang dapat dipilih bagi pendidik serta sesuai kebutuhan anak didik usia dini. Perlu disediakan beberapa pilihan cerita sebagai seting/skenario dasar yang memberikan peluang bagi pendidik untuk melakukan elaborasi cerita. Media perlu disusun sedemikian rupa, sehingga memungkinkan guru/pendidik melakukan perubahan atau perpindahan image yang ada pada panggung”.

Denpasar, 1 Juli 2020



(Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog)



**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA
INTERAKTIF**

Nama

: Desck Putu Prewahis Pd. ACD

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli media akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Petunjuk penggunaan media, sudah jelas.	✓				
2	Media panggung boneka interaktif, mudah digunakan.	✓				
3	Tampilan panggung boneka interaktif, memiliki kualitas baik		✓			
4	Media panggung boneka interaktif, memungkinkan proses belajar, dan dapat di lakukan dimana saja	✓				
5	Media panggung boneka interaktif memungkinkan proses belajar, dan dapat dilakukan kapan saja			✓		
6	Pemilihan kata dan kalimat mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media panggung boneka interaktif, dapat meningkatkan interaksi sosial anak.			✓		
8	Membangkitkan rasa ingin tahu siswa					
9	Media yang di kembangkan menarik	✓				
10	Media yang di kembangkan kreatif			✓		

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media panggung boneka interaktif

Media panggung boneka interaktif sudah menarik dan berkualitas harus tetap di pertahankan !

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

Media yang digunakan sudah jelas dan menarik perlu di kembang lagi supaya lebih baik.



Lampiran 08. Hasil Kuesioner Guru

LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA INTERAKTIF

Nama : Ni. Nyn. Ayu. Trusnawati S. Pd. AuD

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.

2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.

3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberikan tanda *checkbox* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.		✓			
2	Media ditampilkan secara sistematis.		✓			
3	Media di tampilkan sesuai pada apa yang di rumuskan.		✓			
4	Media diukur pada tingkat kemampuan anak.		✓			
5	Media yang ditampilkan jelas.	✓				
6	Media yang di tampilkan sesuai dengan tema yang di bahas.	✓				
7	Media yang ditampilkan jelas dan sefesifik.	✓				
8	Pemilihan warna yang mendukung dalam media.	✓				
9	Media mudah untuk digunakan		✓			
10	Media mampu meningkatkan interaksi sosial anak		✓			
11	Meningkatkan kualitas belajar siswa		✓			
12	Media mudah di gunakan dimana saja	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Kemala Bhayangkari mengenai media panggung boneka interaktif

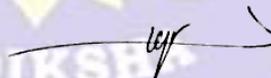
media sudah ada media sudah bagus
sudah tetapi kalau bisa

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

- bahwa ada kerangka boneka di atas
sudah bagus, kalau bisa ada
ada kerangka, sudah di atas main
boneka di atas
- boneka di atas di atasnya di atas
lebar boneka boneka di atas

Denpasar,


(Nisya Ayu Triandayani s pd AUP
NIP 1966111318903201)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG
BONEKA INTERAKTIF**

Nama : I. Gusti Ayu Aristya Dewi . S. Pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.		✓			
2	Media ditampilkan secara sistematis.		✓			
3	Media di tampilkan sesuai pada apa yang di rumuskan.		✓			
4	Media diukur pada tingkat kemampuan anak.		✓			
5	Media yang ditampilkan jelas.		✓			
6	Media yang di tampilkan sesuai dengan tema yang di bahas.		✓			
7	Media yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
8	Pemilihan warna yang mendukung dalam media.	✓				
9	Media mudah untuk digunakan		✓			
10	Media mampu meningkatkan interaksi sosial anak	✓				
11	Meningkatkan kualitas belajar siswa		✓			
12	Media mudah di gunakan dimana saja	✓				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Kemala Bhayangkari mengenai media panggung boneka interaktif

media sudah bagus , namun boneka tangan kurang besar lagi sedikit

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

panggungnya agar lebih menarik dalam pemilihan warnanya

Denpasar, 14 Juli 2020



(I. Est. Ayu. Arista Dwi, S.Pd)

LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA INTERAKTIF

Nama : Ni Wayan Regini

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:
Sangat Setuju : 5
Setuju : 4
Kurang Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1
4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.		√			
2	Media ditampilkan secara sistematis.		√			
3	Media di tampilkan sesuai pada apa yang di rumuskan.		√			
4	Media diukur pada tingkat kemampuan anak.	√				
5	Media yang ditampilkan jelas.	√				
6	Media yang di tampilkan sesuai dengan tema yang di bahas.		√			
7	Media yang ditampilkan jelas dan sefesifik.	√				
8	Pemilihan warna yang mendukung dalam media.		√			
9	Media mudah untuk digunakan		√			
10	Media mampu meningkatkan interaksi sosial anak		√			
11	Meningkatkan kualitas belajar siswa	√				
12	Media mudah di gunakan dimana saja	√				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Kemala Bhayangkari mengenai media panggung boneka interaktif

*Bonekanya kurang besar dan panjang
kurang nyaman di tangan.*

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

*Revisi panggungnya lebih besar agar dalam
tangan dapat bergerak keluar panggung.*

Denpasar, 14 Juli 2020

Ni Wayan Ringin
(Ni Wayan Ringin)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG
BONEKA INTERAKTIF**

Nama : Tukirah

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
 2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
 3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom angka.
- Keterangan Skala:
- | | |
|---------------------|-----|
| Sangat Setuju | : 5 |
| Setuju | : 4 |
| Kurang Setuju | : 3 |
| Tidak Setuju | : 2 |
| Sangat Tidak Setuju | : 1 |
4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.		✓			
2	Media ditampilkan secara sistematis.		✓			
3	Media di tampilkan sesuai pada apa yang di rumuskan.	✓				
4	Media diukur pada tingkat kemampuan anak.		✓			
5	Media yang ditampilkan jelas.		✓			
6	Media yang di tampilkan sesuai dengan tema yang di bahas.		✓			
7	Media yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
8	Pemilihan warna yang mendukung dalam media.		✓			
9	Media mudah untuk digunakan		✓			
10	Media mampu meningkatkan interaksi sosial anak	✓				
11	Meningkatkan kualitas belajar siswa		✓			
12	Media mudah di gunakan dimana saja		✓			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Kemala Bhayangkari mengenai media panggung boneka interaktif

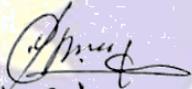
Media sudah bagus

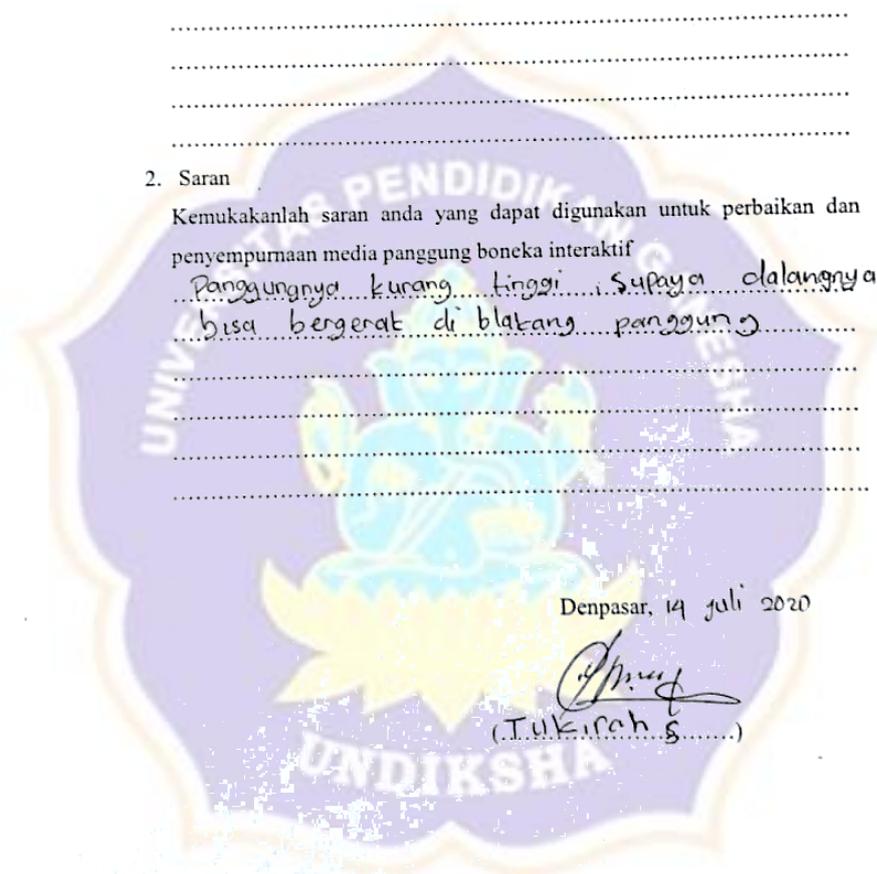
2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

Panggungnya kurang tinggi, supaya dalangnya bisa bergerak di batang panggung

Denpasar, 14 Juli 2020


(T. Ukirah S.)



**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG
BONEKA INTERAKTIF**

Nama : A. A. Isti Agung Sri Adnyani

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberikan tanda *checkbox* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.		✓			
2	Media ditampilkan secara sistematis.		✓			
3	Media di tampilkan sesuai pada apa yang di rumuskan.		✓			
4	Media diukur pada tingkat kemampuan anak.			✓		
5	Media yang ditampilkan jelas.		✓			
6	Media yang di tampilkan sesuai dengan tema yang di bahas.		✓			
7	Media yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
8	Pemilihan warna yang mendukung dalam media.		✓			
9	Media mudah untuk digunakan		✓			
10	Media mampu meningkatkan interaksi sosial anak		✓			
11	Meningkatkan kualitas belajar siswa		✓			
12	Media mudah di gunakan dimana saja		✓			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Kemala Bhayangkari mengenai media panggung boneka interaktif

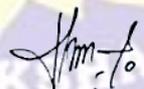
Media yang di tampilkan sudah bagus dan sesuai dengan tema

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

Media boneka kurang besar (jari tangan kurang bisa masuk) bahan yang di gunakan untuk badan boneka lebih baik kain

Denpasar, 14 Juli 2020


(A. A. Sri Agung Sri Adnyani)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG
BONEKA INTERAKTIF**

Nama : Ni Nyoman Sunetri

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media panggung boneka interaktif Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial Anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media panggung boneka interaktif ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberikan tanda *checkbox* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Kemala Bhayangkari dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	✓				
2	Media ditampilkan secara sistematis.		✓			
3	Media di tampilkan sesuai pada apa yang di rumuskan.	✓				
4	Media diukur pada tingkat kemampuan anak.	✓				
5	Media yang ditampilkan jelas.	✓				
6	Media yang di tampilkan sesuai dengan tema yang di bahas.	✓				
7	Media yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
8	Pemilihan warna yang mendukung dalam media.	✓				
9	Media mudah untuk digunakan		✓			
10	Media mampu meningkatkan interaksi sosial anak	✓				
11	Meningkatkan kualitas belajar siswa	✓				
12	Media mudah di gunakan dimana saja		✓			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Kemala Bhayangkari mengenai media panggung boneka interaktif

Media sudah bagus tetapi dalam penggunaannya guru tidak bisa melihat boneka warna dan mainkan nadi guru di bagian celar untuk bisa melihat boneka warna dan dimainkan.

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media panggung boneka interaktif

Boneka kurang besar tangan susah di masukkan

Denpasar

18-juli 2020

Ni Nyorari Surejati Spd



Lampiran 09. Panduan Media Boneka Interaktif

A. Pengertian Panggung Boneka Interaktif

Panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimanainteraksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang ditampilkan dihadapan penonton. Sedangkan boneka adalah suatu bentuk tiruan dari manusia, binatang atau tumbuhan yang terbuat dari kain ataupun kayu. Bagi anak, boneka merupakan benda yang tidak asing. Sebagian dari mereka menganggap boneka sebagai teman, sehingga dapat menceritakan keluh kesah atau kegiatan yang dilaluinya. Kustiawan (2006: 73) menyatakan bahwa boneka merupakan tiruan/ model manusia atau hewan yang biasanya bagi masyarakat digunakan untuk berbagai keperluan misalnya sebagai mainan anak, hiasan/ maskot, dan pentas sandiwara. Dan Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Interaktif adalah komunikasi dua arah atau mempunyai timbal balik, interaktif dalam pembelajaran bisa bersumber dari manusia.

Jadi media panggung boneka interaktif merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi guna mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan sistem penyampaian pengajaran yang menggunakan panggung boneka agar komunikasi dapat terjalin dua arah dan mempunyai timbal balik serta memberikan respon yang aktif. Media panggung boneka interaktif bisa dikatakan media yang berupa sosok manusia maupun hewan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dimainkan di balik panggung (*stage*) dan dimanipulasi oleh pemain boneka yang bersembunyi di balik panggung tersebut.

B. Alat dan bahan Panggung Boneka Interaktif

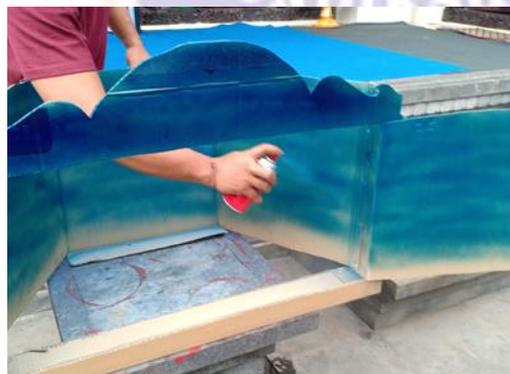
- 1) Gunting / katek
- 2) Mesin tembak
- 3) Kardus
- 4) Cat air / cat pilox
- 5) Kain parasut
- 6) Benang

C. Langkah-langkah Pembuatan Media Panggung Boneka Interaktif

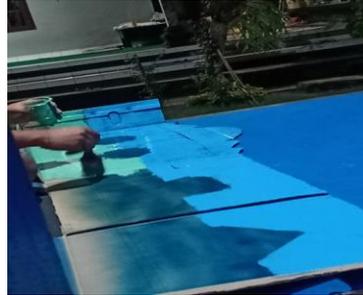
- 1) Potong kardus bagian depan seperti membuat bingkai jendela



- 2) Perwarnaan dasar panggung menggunakan cat pilox



- 3) Hias panggung boneka dengan menggambar menggunakan cat air



- 4) Pemasangan tirai pada panggung boneka interaktif



D. Tahap Penggunaan Media Panggung Boneka interaktif

- 1) Guru menyiapkan boneka sesuai dengan karakter yang dikehendaki.
- 2) Guru menyiapkan boneka yang akan digunakan di atas panggung, kemudian menerangkan cara menggunakan boneka dan contoh cara menggerakkannya sambil berbicara.
- 3) Kemudian guru mengajak anak supaya mau mencoba memainkan boneka sesuai peran yang ada pada cerita, anak yang paling berani diajak memotivasi teman-teman yang lain.
- 4) Guru memilih dua atau tiga anak untuk maju. Anak yang dipilih dapat anak yang paling berani, setelah itu dipilih anak yang pemalu.
- 5) Tahap awal memainkan boneka, anak didampingi dahulu oleh guru agar ceritanya dapat lebih terarah dan berjalan lancar. Selanjutnya anak memainkan boneka secara spontan tanpa didampingi guru.

6) Cara memainkan media panggung boneka interaktif

E. Cara memainkan panggung boneka yaitu.

- 1) Orang yang bercerita atau menggerakkan boneka (dalang) bersembunyi di balik panggung. Sehingga audien tidak melihat dalang, melainkan hanya melihat panggung dan boneka-boneka.
- 2) Panggung boneka interaktif dapat dimainkan lebih dari satu orang,

F. Evaluasi media panggung boneka interaktif

Bercerita menggunakan panggung boneka interaktif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak

- 1) Melalui media panggung boneka interaktif, anak-anak dapat melihat secara langsung pesan atau pelajaran melalui dialog-dialog boneka, atau tanya jawab dengan anak-anak tentang perilaku yang baik bagi mereka.
- 2) Cerita panggung boneka dapat disajikan dalam dialog-dialog langsung, yang terjadi antara boneka dengan anak-anak sehingga anak menjadi lebih aktif dan responsif dalam mengikuti cerita panggung boneka.
- 3) Media panggung boneka interaktif dapat memberikan kesan yang mendalam pada daya ingat seseorang terutama anak-anak.

Lampiran 10. Jadwal Penelitian

Kegiatan	WAKTU DALAM BULAN DAN TAHUN											
	TAHUN 2019/2020											
	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pengajuan Judul	■											
Penyusunan Proposal	■	■	■	■								
Seminar Proposal					■							
Perbaikan Proposal					■							
Pelaksanaan Penelitian								■	■	■		
Analisis Data								■	■	■		
Penulis Laporan								■	■	■		
Ujian Skripsi								■	■	■		
Laporan Selesai/Revisi								■	■	■		

Lampiran 11.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TK KEMALA BHAYANGKARI 1 DENPASAR TAHUN
PEMBELAJARAN 2019/2010

Semester /Minggu/hari ke- : II/1/5
Hari/Tanggal :
Kelompok / Usia : B (5-6 Tahun)
Tema / Sub Tema : Keluarga / Anggota Keluarga
Kompetensi Dasar (KD) : 3.13 - 4.13

A. Materi Dalam Kegiatan

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar,
2. Mendengarkan cerita/drama dengan media boneka tangan
3. Mengenal masing-masing karakter dalam keluarga
4. Menyebut kegiatan-kegiatan yang dilakukan “anggota keluarga”
5. Memperagakan cara menggunakan media boneka tangan
6. Lagu “Keluarga”, dan cerita/drama ” Budi yang penyayang”

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

C. Alat dan Bahan

1. Panggung boneka interaktif,
2. Boneka tangan

D. Kegiatan Belajar

Kegiatan Belajar		Waktu	Sumber
Pembukaan	1. Berdoa sebelum belajar 2. Mendengarkan cerita “Keluarga Budi yang penyayang”	30’	Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar dimulai Cerita “Keluarga Budi yang penyayang”

Inti	3. Mengetahui masing-masing karakter dalam keluarga 4. Menyebutkan kegiatan yang dilakukan anggota keluarga	60'	Cerita "Keluarga Budi yang penyayang"
Istirahat	Cuci tangan, makan, minum	30'	Bekal anak
Penutup	5. Memeragakan cara menggunakan media boneka tangan 6. Menyanyi lagu "Keluarga"	30'	Boneka tangan Lagu Keluarga

E. PENILAIAN

1. Lingkup Perkembangan, STPPA, dan Indikator

No	Lingkup Perkembangan	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)	KD	Indikator
I	Sosial Emosional	a.2 Mengendalikan perasaan. b.1 Menjaga diri sendiri dari lingkungannya b.3 Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. c.2 Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.	3.13 4.13	a. Mau bermain dengan teman b. Tidak cengeng c. Berhenti bermain pada waktunya d. Mengetahui dan menghindari cara bermain yang dapat membahayakan dirinya dan orang lain

2. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

Mengetahui,
Kepala TK,

Desak Putu Prewiti, S.Pd. Aud
NIP.196201181988102001

Guru Kelompok B

Ni Nyoman Ayu Trisnawati, S.pd. Aud
NIP.19661113199032001

SKENARIO KEGIATAN DI KELAS

Lagu “Keluarga”

Satu – satu ayah dan ibu

Dua – dua semua saudara

Tiga – tiga bersama-sama

Itulah itulah Keluarga

Cerita “Budi yang penyayang”

Cerita 1 (halaman rumah)

Disebuah desa tinggallah sebuah keluarga yang sangat tentram dan bahagia. Mereka adalah keluarga Budi. Budi tinggal bersama Ayah, Ibu dan adik perempuannya yang bernama Intan. Budi sangat sayang pada keluarganya. Dengarlah...tampak dari jauh terdengar suara anak laki-laki yang sedang bernyanyi dengan riang gembira....(lagu satu-satu aku sayang ibu.....) siapa ya yang sedang bernyanyi? Ohhhh ternyata Budi yang sedang bernyanyi sambil menyiram tanaman.

Intan : Waduhhh...waduhhh....waduh.... kak Budi rajin sekali, lagi menyiram tanaman ya kak?

Budi : Iya Tan, kakak lagi menyiram tanaman, bantu Ibu menyiram bunga, kamu mau ikut bantu juga?

Intan : Iya kak, aku mau bantu, oh ya kak, kenapa kita harus menyiram bunga-bunga itu kak?

Budi : Iya Tan, karena bunga ini seperti manusia, coba kalau sehari aja Intan tidak minum air, bagaimana rasanya?

Intan : Ya haus dong kak, terus....bisa mati dong, ihhh kasihan tanamannya kalau mati

Budi : Nah...., kita harusnya bersyukur manusia diberi kaki untuk jalan, jadi bisa mencari air sendiri, kalau tanaman kan tidak bisa cari air sendiri. Makanya Tan, kita harus menyayangi tanaman itu, salah satunya dengan cara menyirami dengan air supaya mereka tetap tumbuh dan segar.

Intan : Ngomong-ngomong tentang segar, kak Budi juga sepertinya belum mandi ya? Intan siram ya biar segar.....hihihi (sambil ketawa)

Budi : Aduhhh....jangan....nanti bajunya basah...baiklah kalau gitu kakak mandi dulu ya... (lagu tentang mandi)

Cerita 2 (di dalam rumah)

Malam harinya di dalam rumah Ibu sedang mengajar Budi dan Intan, sambil nunggu ayah pulang

Budi : Ibu, sudah malam kok ayah belum pulang ya?

Ibu : Iya, tadi ayahmu telephone katanya hari ini pulang agak lambat karena dikantor ada banyak pekerjaan.

Intan : Bu...itu sepertinya suara sepeda motor ayah, sepertinya ayah sudah pulang

Ayah : Selamat malam...Budi....Intan...., wah...ternyata kalian lagi sedang

- asik belajar ya..
- Budi : Iya ayah... kami sedang belajar membaca. Ayah kenapa pulanginya sampai malam?
- Ayah : iya...tadi di kantor banyak pekerjaan yang harus diselesaikan, jadinya sampai malam. Ohya... Budi dan Intan karena kalian rajin belajar ini ayah punya hadiah buat kalian...yang coklat buat Budi dan yang orange buat Intan....
- Intan : Aku nggak mau yang orange, aku maunya yang coklat
- Ayah : Kalau begitu tukar saja sama kakakmu
- Budi : Aku nggak mau yah, aku suka yang coklat
- Ayah : sudah...sudah...kak Budi sayang sama dik Intan apa nggak?
- Budi : ya..sayang lah yah..
- Ayah : Kalau sayang, bagaimana kalau mengalah sama adikmu, kali ini kak Budi dapat yang orange...
- Budi : Baiklah Ini Tan, yang coklat buat kamu...
- Intan : Terima kasih ya kak... aku sayang sama kakak, nanti kalau ayah kasih hadiah lagi yang coklat buat kakak dah ya...terimakasih ayah
- Budi : Terima kasih yah...
- Ayah : Iya sama-sama... Nah begitu kan lebih baik, itu tandanya anak ayah saling menyayangi.
- Ibu : Ayo semua, makan malam sudah siap....
- Mereka pun menuju ke ruang makan untuk makan malam bersama.....

Cerita 3 (sekolah)

Pagi itu Budi dan Intan berangkat ke sekolah. Setiba di sekolah mereka langsung menuju kelas masing-masing,dan belajar bersama-sama dengan teman dan guru. Saat bel istirahat tiba, anak-anak berhamburan ke luar kelas untuk bermain di halaman. Budi bersama Andi dan Agus bermain bersama.

- Budi : Teman-teman kita main kelereng yuk
- Andi : Ah, bosan main kelereng terus
- Budi : Terus mau main apa?
- Agus : Kita main petan umpet aja, gimana?
- Budi&Andi : Ok. Setuju... ayo kita cari yang jaga, yang kalah yang jaga ya...?
- Bertiga : Hompipa alailo gambreng, mak lampir pakek baju rombeng.....
- Budi&Agus : Andi yang jaga
- Andi : Siap teman-teman.....tu wag a pat ma, nam ju pan lan luh
 Mana teman-teman yang? Agus kena.... Itu Budi dibelakang pohon...
 Agus karang giliranmu yang jaga
- Agus : Ahhh kamu curang, aku ga mau jaga, ngitungnya cepet sekali sambil mengintip, pokoknya aku ga mau
- Andi : Siapa yang curang, kamunya aja yang lambat berlari, ngapai kamu ngumpetnya deket sekali, pokoknya Agus yang jaga sekarang
- Agus : Gak....pokoknya aku gak mau, kamu curang
- Budi : ehhhh...sudah teman-teman ngapain kalian ribut, ini kan cuma permainan, tidak mungkin semuanya ngumpetkan? Kalau tidak ada yang jaga namanya bukan petak umpet. Gimana bisa menerima

aturan permainan ini ga? Mungkin lain kali kamu itu harus cari tempat persembunyian yang lebih aman

Agus : iya deh, aku mau jaga, tu wa, ga, pa.....ehhhh bel masuk sudah berbunyi ayo kita masuk kelas.

Cerita 4 (di jalan)

Budi dan Intan berjalan pulang dari sekolah. Mereka berjalan sambil bercerita tentang kejadian-kejadian di sekolah.

Intan : Kak, tadi temanku ada yang berbagi kue sama aku

Budi : Kue apa? Enak tidak?

Intan : Kue brownis, ada kejunya, wah.... Pokoknya enaaakkk banget

Budi : Bagian kakak mana, masa cuma dengan ceritanya saja

Intan : Oh iya, maaf ya kak, tadi lupa, aku makan semuanya habis enak sihhehe hehehe

Tiba-tiba mereka mendengar suara.....meong.....meong....

Intan : Ehh ka, coba dengar! Sepertinya ada suara kucing

Budi : mana?oh iya, kita cari yuk

Intan : Lihat kak! Itu di bawah pohon ada kucing kecil, sepertinya lemas sekali, ihhh kucingnya kotor dan kurus, sepertinya tidak ada yang merawat

Budi : Tan, bagaimana kalau kucing ini kita bawa pulang saja, biar kita yang merawatnya

Intan : Jangan kak, kucing ini kan kotor, jangan-jangan malah bawa penyakit ke rumah

Budi : apa kamu tidak kasihan, kucing ini kedinginan dan kelaparan, coba bayangkan seandainya kita yang tidak punya rumah pasti kita juga kedinginan dan kelaparan.

Intan : Iya ya kak, kasihan juga kucing ini ayo kita bawa pulang.

Sesampainya di rumah mereka segera mencari ibunya.

Intan : Swastiastu....Bu...ibu....

Ibu : Iya swastiastu, eh... anaku sudah pulang, eh... bawa apa ini....

Intan : ini bu, tadi ada kucing di jalan sepertinya kedinginan dan kelaparan. Kata kak Budi biar kita saja yang merawatnya, kasihan bu....

Ibu : Betul kalian mau merwatnya? Kalian harus siap memandikan dan memberi makan setiap hari. Jangan sampai kucing itu kelaparan, menyiksa binatang dan membiarkannya mati karena kelaparan dan haus itu dibenci sama Tuhan. Tuhan akan marah apabila umatnya tidak saling menyayangi. Maka dari itu, Tuhan menciptakan manusia ke bumi ini untuk saling menyayangi, baik itu sayang kepada teman, sayang kepada saudara, sayang kepada binatang dan juga sayang kepada tanaman.

Lampiran 12 Hasil Dokumentasi di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar



Menjelaskan Media Panggung Boneka Interaktif



Kepala Sekolah Mengisi Kuesioner



Guru Mengisi Kuesioner



Penilaian Media Panggung Boneka Interaktif



Foto Bersama Guru-Guru TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar



Foto Bersama Kepala Sekolah TK

DAFTAR RIWAYAN HIDUP



Ida Ayu Putu Sweniti, lahir di Gunung Biau pada tanggal 21 April 1997. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Ida Bagus Putu Kana dan Ibu Desak Made Sukemi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Br Dinas Gunung Biau, Desa Muncan, Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Muncan dan lulus pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 1 Selat pada tahun 2012. Pada tahun 2015 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Selat 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.