

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. 1163/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:

N a m a : Maria Anita Noli
N I M : 1611061023
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan UTANGRA untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Kristen Harapan 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-PBM Denpasar,


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19590520 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. 1162/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:

N a m a : Maria Anita Noli
N I M : 1611061023
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan UTANGRA Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Kristen Harapan 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-PBM Denpasar,

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

Lampiran 02. Surat Ijin Penelitian TK Kristen Harapan Denpasar



YAYASAN PERGURUAN KRISTEN HARAPAN
TK. KRISTEN HARAPAN

JL. RAYA SESETAN NO. 62, TELP. (0361) 224538 (PESAWAT 104)
 FAX. (0361) 224538
 E-mail: tkharapandenpasar@gmail.com http://www.balihopeschool.sch.id
 DENPASAR

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No Surat : 1145/TK-H/VII/2020

Yang bertanda tangan bawah ini,

Nama : Ni Made Realitta Adnyana, S.Pd
 Jabatan : Kepala TK Kristen Harapan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Maria Anita Noli
 NIM : 1611061023
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Media Permainan UTANGRA Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di TK Kristen Harapan Tahun Ajaran 2019 – 2020** “

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 17 Juli 2020.

Kepala TK Kristen Harapan

Ni Made Realitta Adnyana, S.Pd.

Lampiran 03. Surat Ijin Pengumpulan Data TK Kristen Harapan Denpasar



YAYASAN PERGURUAN KRISTEN HARAPAN
TK. KRISTEN HARAPAN

JL. RAYA SESETAN NO. 62, TELP. (0361) 224538 (PESAWAT 104)

FAX. (0361) 224538

E-mail: tkharapandenpasar@gmail.com <http://www.balihopeschool.sch.id>
 DENPASAR

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No Surat : 1145/TK-H/VII/2020

Yang bertanda tangan bawah ini,

Nama : Ni Made Realitta Adnyana, S.Pd
 Jabatan : Kepala TK Kristen Harapan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Maria Anita Noli
 NIM : 1611061023
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Saya ijin untuk melakukan pengumpulan data di TK Kristen Harapan, pada bulan Juli 2020 sehubungan dengan penelitian skripsi yang dilaksanakannya.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 17 Juli 2020.

Kepala TK Kristen Harapan


 Ni Made Realitta Adnyana, S.Pd.

Lampiran 04. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian TK Kristen Harapan Denpasar



YAYASAN PERGURUAN KRISTEN HARAPAN
TK. KRISTEN HARAPAN

JL. RAYA SESETAN NO. 62, TELP. (0361) 224538 (PESAWAT 104)
 FAX. (0361) 224538
 E-mail: tkharapandenpasar@gmail.com <http://www.balihopeschool.sch.id>
 DENPASAR

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No Surat : 1145/TK-H/VII/2020

Yang bertanda tangan bawah ini,

Nama : Ni Made Realitta Adnyana, S.Pd
 Jabatan : Kepala TK Kristen Harapan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa


Nama : Maria Anita Noli
 NIM : 1611061023
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan uji coba instrumen Kepada Guru pada tanggal 17 Juli 2020 untuk kepentingan penelitian (pengumpulan data) di TK Kristen Harapan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 17 Juli 2020.

Kepala TK Kristen Harapan


 Ni Made Realitta Adnyana, S.Pd.

Lampiran 05. Surat Keterangan Ahli Materi (*Judge*)**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Made Putra, M.Pd

NIP : 195612311985011002

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Maria Anita Noli

NIM : 1611061023

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : S1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan uji ahli instrument penilaian dengan judul “Pengembangan Media Permainan UTANGRA Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020” dan dinyatakan telah layak.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat di pergunakan sebagai mana mestinya.

Denpasar, 19 Juli 2020

Judges,


Drs. Made Putra, M.Pd

NIP. 19561231198501 1002

Lampiran 06. Hasil Kuesioner Ahli Materi

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA
OLEH AHLI MATERI

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami	✓				
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak	✓				
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik	✓				
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan	✓				
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan	✓				
	7. Contoh media yang diberikan sesuai dengan materi		✓			
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas	✓				
	Jumlah					

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA.

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

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

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



Denpasar.


(Drs. Md. Puteri, M. Pd.)

Lampiran 07. Hasil Kuesioner Ahli Media

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH AHLI

MEDIA

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		5	4	3	2	1
		ST	S	KS	TS	STS
Efisiensi Media	1. Media mudah digunakan	✓				
	2. Media mudah disimpan	✓				
	3. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
Keakuratan Media	4. Penggunaan warna alas media permainan menarik	✓				
	5. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami		✓			
	6. Penggunaan jenis huruf pada kartu sangat jelas	✓				
	7. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai	✓				
Estetika	8. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai		✓			
	9. Gambar pada kartu sudah jelas	✓				
	10. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik	✓				
	11. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi	✓				
	12. Kartu yang digunakan memiliki keunikan	✓				

Ketahanan Media	13. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan	✓				
Keamanan bagi peserta didik	14. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman	✓				
Jumlah						

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA.

.....

.....

.....

.....

.....

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

.....

.....

.....

.....

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

Denpasar.



(Dra. Ni Nyoman Gani ng. M.Hum.)



LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH AHLI

MEDIA

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		5	4	3	2	1
		ST	S	KS	TS	STS
Efisiensi Media	1. Media mudah digunakan	✓				
	2. Media mudah disimpan	✓				
	3. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
Keakuratan Media	4. Penggunaan warna alas media permainan menarik	✓				
	5. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami	✓				
	6. Penggunaan jenis huruf pada kartu sangat jelas	✓				
	7. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai	✓				
Estetika	8. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai	✓				
	9. Gambar pada kartu sudah jelas	✓				
	10. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik	✓				
	11. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi	✓				
	12. Kartu yang digunakan memiliki keunikan	✓				

Ketahanan Media	13. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan	✓				
Keamanan bagi peserta didik	14. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman	✓				
Jumlah						

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA.

Media permainan UTANGRA sangat bagus dan sesuai untuk melatih kecerdasan Kinestetik anak - anak PAUD

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

Dalam Media permainan UTANGRA sebaiknya ada pengelompokan warna pada gambar tertentu. Misal: antara tangga yang dibawah dg yg diatas warnanya sama.

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

Denpasar, 17 Juli 2020 .



(Ni Md Realitta Adnyana, S.Pd .



Lampiran 08. Hasil Kuesioner Guru

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH GURU

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami		✓			
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak		✓			
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik		✓			
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan		✓			
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan		✓			
	7. Media yang dipakai sesuai dengan materi		✓			
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas		✓			
Efisiensi Media	9. Media mudah digunakan		✓			
	10. Media mudah disimpan		✓			
	11. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus		✓			
Keakuratan Media	12. Penggunaan warna alas media permainan menarik		✓			
	13. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami		✓			
	14. Penggunaan jenis huruf pada kartu					

	sangat jelas					
	15. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai.		✓			
Estetika	16. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai		✓			
	17. Gambar pada kartu sudah jelas		✓			
	18. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik		✓			
	19. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi		✓			
	20. Kartu yang digunakan memiliki keunikan		✓			
Ketahanan Media	21. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan		✓			
Keamanan bagi peserta didik	22. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman		✓			
	Jumlah					

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA

media pembelajaran sudah bagus
dapat meningkatkan daya
tarik dalam proses belajar
mengajar

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

Ditambah lagi gambar nya. Gunakan
media yang mudah dicari:

Denpasar, 17/7/2020

Sauaf.

(Saphanni Putri Febriana, S.pd.)

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH GURU

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami	✓				
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak		✓			
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik		✓			
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan	✓				
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan	✓				
	7. Media yang dipakai sesuai dengan materi		✓			
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas	✓				
Efisiensi Media	9. Media mudah digunakan	✓				
	10. Media mudah disimpan	✓				
	11. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus		✓			
Keakuratan Media	12. Penggunaan warna alas media permainan menarik		✓			
	13. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami		✓			
	14. Penggunaan jenis huruf pada kartu		✓			

	sangat jelas					
	15. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai.		✓			
Estetika	16. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai		✓			
	17. Gambar pada kartu sudah jelas		✓			
	18. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik		✓			
	19. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi		✓			
	20. Kartu yang digunakan memiliki keunikan		✓			
Ketahanan Media	21. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan		✓			
Keamanan bagi peserta didik	22. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman		✓			
Jumlah						

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA

Media permainan UTANGRA... Sangat...
menarik dan menyenangkan...

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

Ditambah lagi model gambar pembelajaran
supaya makin menarik dan menyenangkan.

Denpasar, 17/7/2020

(Ni Gusti Puru Ika Prati, S.Pd)

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH GURU

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami	✓				
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak	✓				
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik	✓				
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan	✓				
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan	✓				
	7. Media yang dipakai sesuai dengan materi	✓				
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas	✓				
Efisiensi Media	9. Media mudah digunakan	✓				
	10. Media mudah disimpan	✓				
	11. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
Keakuratan Media	12. Penggunaan warna alas media permainan menarik	✓				
	13. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami	✓				
	14. Penggunaan jenis huruf pada kartu	✓				

	sangat jelas					
	15. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai.	✓				
Estetika	16. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai	✓				
	17. Gambar pada kartu sudah jelas	✓				
	18. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik	✓				
	19. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi	✓				
	20. Kartu yang digunakan memiliki keunikan	✓				
Ketahanan Media	21. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan	✓				
Keamanan bagi peserta didik	22. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman	✓				
	Jumlah					

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA

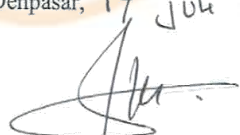
Permainan utangra sangat menarik
untuk di lakukan.

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

Pergunakan ~~yang~~ bahan yang mudah
di cari untuk pembuatan media pembelajaran

Denpasar, 17 Juli 2020


(Mu Lih Srimurhajati)

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH GURU

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami	✓				
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak	✓				
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik	✓				
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan	✓				
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan	✓				
	7. Media yang dipakai sesuai dengan materi	✓				
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas	✓				
Efisiensi Media	9. Media mudah digunakan	✓				
	10. Media mudah disimpan	✓				
	11. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
Keakuratan Media	12. Penggunaan warna alas media permainan menarik	✓				
	13. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami	✓				
	14. Penggunaan jenis huruf pada kartu	✓				

	sangat jelas					
	15. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai.	✓				
Estetika	16. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai	✓				
	17. Gambar pada kartu sudah jelas	✓				
	18. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik	✓				
	19. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi	✓				
	20. Kartu yang digunakan memiliki keunikan	✓				
Ketahanan Media	21. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan	✓				
Keamanan bagi peserta didik	22. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman	✓				
Jumlah						

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA

Permainan utangra yang di buat sangat baik dan menarik di lakukan.

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

Pergunakan alat dan bahan mudah di dapat utk utangra

Denpasar, 17 Juli 2020



(Ni Putu Anik Suryadewi)

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH GURU

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami		✓			
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak		✓			
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik		✓			
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan		✓			
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan		✓			
	7. Media yang dipakai sesuai dengan materi		✓			
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas		✓			
Efisiensi Media	9. Media mudah digunakan		✓			
	10. Media mudah disimpan		✓			
	11. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus		✓			
Keakuratan Media	12. Penggunaan warna alas media permainan menarik		✓			
	13. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami		✓			
	14. Penggunaan jenis huruf pada kartu		✓			

	sangat jelas					
	15. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai.		✓			
Estetika	16. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai		✓			
	17. Gambar pada kartu sudah jelas		✓			
	18. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik		✓			
	19. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi		✓			
	20. Kartu yang digunakan memiliki keunikan		✓			
Ketahanan Media	21. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan		✓			
Keamanan bagi peserta didik	22. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman		✓			
	Jumlah					

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA

Permainan / media pembelajaran spt ini sangat menarik untuk anak. Untuk menghidupkan ketertarikan anak dan belajar

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

Mungkin media yg model di cari

Denpasar, 17/7/2020



(I G H Ariani spt)

LEMBAR KUESIONER MEDIA PERMAINAN UTANGRA OLEH GURU

A. Penilaian

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Kategori penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Kelayakan Isi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
	2. Kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami	✓				
	3. Materi yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak	✓				
	4. Materi yang diberikan jelas dan spesifik	✓				
	5. Materi yang diberikan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan		✓			
Aspek Kelayakan Media	6. Materi sesuai dengan gambar yang diberikan		✓			
	7. Media yang dipakai sesuai dengan materi	✓				
	8. Materi sudah sesuai dengan sub tema yang dibahas	✓				
Efisiensi Media	9. Media mudah digunakan	✓				
	10. Media mudah disimpan	✓				
	11. Penggunaan media tidak memerlukan perlakuan khusus		✓			
Keakuratan Media	12. Penggunaan warna alas media permainan menarik	✓				
	13. Bahasa yang digunakan dalam permainan UTANGRA mudah dipahami		✓			
	14. Penggunaan jenis huruf pada kartu		✓			

	sangat jelas					
	15. Penggunaan gambar pada kartu sudah sesuai.		✓			
Estetika	16. Warna yang digunakan pada alas permainan sudah sesuai		✓			
	17. Gambar pada kartu sudah jelas		✓			
	18. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan sudah menarik		✓			
	19. Warna pada setiap kolom sudah beragam atau sudah bervariasi		✓			
	20. Kartu yang digunakan memiliki keunikan		✓			
Ketahanan Media	21. Bahan kartu tidak mudah robek saat digunakan		✓			
Keamanan bagi peserta didik	22. Media yang digunakan terbuat dari bahan yang cukup aman		✓			
	Jumlah					

B. Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan UTANGRA

medianya sudah menarik
terus di tingkatkan

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan UTANGRA.

pergunakanlah bahan yg
mudah didapat dalam pembuat
an media pembelajaran

Denpasar, 17- 7- 2020



(Ni Nym Suryadri

Lampiran 09. Buku Panduan Permainan UTANGRA

PANDUAN PERMAINAN UTANGRA UNTUK MENINGKATKAN

KECERDASAN KINESTETIK ANAK

KELOMPOK B



MARIA ANITA NOLI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAN PENDIDIKAN GANESHA

TATA CARA PERMAINAN

1. Permainan UTANGRA dimainkan oleh pemain berjumlah 3-4 orang. Permainan UTANGRA ini menggunakan tubuh masing-masing peserta karena akan dimainkan di dalam area berukuran 1.5 x 1.5 meter.
2. Untuk memulai, pemain pertama ditentukan dengan suit atau kesepakatan bersama, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kiri ke kanan. Apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu.
3. Permainan ini didampingi oleh guru sebagai pendamping anak dalam bermain. Tugas guru memperhatikan jalannya permainan agar sesuai dengan peraturan yang ada dan membantu para pemain jika mengalami hambatan (misalnya kebingungan dalam memahami perintah, bingung arah dan perhitungan).
4. Pada setiap sesi, ketika mendapatkan kartu rahasia pemain wajib mengikuti perintah yang ada di kartu tersebut.
5. Pemain berjalan menuju kolom yang telah terpilih dan berhenti sesuai nomor dadu yang telah dilempar.
6. Pemain melakukan perintah-perintah yang ada di dalam kolom.
7. Para pemain dapat merespon pertanyaan atau perintah yang ada dalam permainan.

8. Seluruh peserta harus dilibatkan dalam merespon pertanyaan atau perintah dalam permainan. Diminta untuk bergantian menirukan, merespon atau menjawab.
9. Guru memberi *feed back* kepada pemain setelah melakukan perintah yang ada di kolom, bisa dengan pujian jika pemain melakukannya dengan benar.
10. Jika mendapat kolom naik tangga, silahkan naik sesuai jalur tangga. Jika mendapat kolom kepala ular, silahkan turun hingga kolom ekor ular tersebut.
11. Jika mendapat kolom pengambilan kartu, silahkan ambil satu kartu yang telah disediakan di samping kiri atau kanan area permainan.
12. Pada setiap kolom permainan terdapat sebuah gambar yang harus diikuti siswa yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik anak usia dini Misalnya mempergakan sesuatu, melompat, berlari, menendang bola, dsb.
13. Pemain hendaknya mengingat tempat pemberhentiannya masing-masing ketika mendapatkan kolom yang berisi perintah dari kartu rahasia tersebut dan bisa kembali ke tempat semula setelah selesai melaksanakan perintah yang terdapat pada kartu rahasia.
14. Peserta diperbolehkan berjongkok atau duduk sebentar ketika lelah berdiri menunggu giliran.
15. Pemenang permainan adalah peserta yang paling cepat mencapai finish. Pemain lain yang belum sampai finish tetap melanjutkan permainannya, pemain yang sudah selesai diperbolehkan melihat permainan yang sedang berlangsung tanpa mengganggu pemain lainnya.
16. Pemain tidak diperbolehkan berhenti di tengah-tengah permainan yang sedang berlangsung.

17. Jika dalam 30 menit permainan belum selesai, maka permainan akan disudahi dan akan di ulang di pertemuan berikutnya.
18. Pada setiap penghujung pertemuan, guru memberi *feed back* dan mengulas kegiatan bermain bersama peserta agar para peserta mengingat lebih baik point-point yang telah di dapat dari permainan.



Lampiran 11. Dokumentasi



Gambar 11.1

Kepala sekolah sedang mengisi kuesioner media permainan Utangra



Gambar 11.2

Foto bersama kepala sekolah dan media permainan Utangra



Gambar 11.3

Foto bersama para guru dan media permainan Utangra

RIWAYAT HIDUP



Maria Anita Noli lahir di Bhaubhelek pada tanggal 25 Maret 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Anselmus Gata dan Ibu Zita Dewi Nirmala. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Katolik. Kini penulis beralamat di Jalan Gurita Utama No. 06 Banjar Pegok, Kelurahan Sesetan, Kabupaten Denpasar Selatan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Bhaubhelek dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan di SMPK Santa Theresia Danga dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2016, penulis lulus dari SMK Negeri Riung jurusan Agribisnis Perikanan Air Payau dan laut. 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.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Permainan UTANGRA Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap aslian karya saya ini.

Denpasar, 19 Juli 2020
Yang Membuat Pernyataan



MA Noli
Maria Anita Noli
NIM. 1611061023