

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



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

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 0338/UN48.10.6/KM/2021

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

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti
 NIM : 1711061035
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

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

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 29 Maret 2021
 Ketua,



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

Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
 UPT. DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
 TK. NEGERI PEMBINA BADUNG
 Alamat : Jalan Danau Batur. Mengwi. Badung

SURAT KETERANGAN NOMOR: 005/18/TKN.BD/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri Pembina Badung :

Nama : Dewa Ketut Arga, S.Pd., M.Pd
 NIP : 19611231 198602 1 060
 Jabatan : Kepala TK Negeri Pembina Badung

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti
 NIM : 1711061035
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif
 Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina
 Badung

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di TK Negeri Pembina Badung.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengwi, 07 Mei 2021
 Kepala TK Negeri Pembina Badung


 Dewa Ketut Arga, S.Pd. M.Pd
 NIP. 19611231 198602 1 060

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I G.A.Ag. Kresna Dewi Utami, S.Pd AUD

Jabatan : Guru Kelompok B1

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini :

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti

NIM : 1711061035

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji coba perorangan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0339 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.,M.Sc.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti
NIM : 1711061035
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 29 Maret 2021

Ketua



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

Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



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

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0340 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti
 NIM : 1711061035
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 26 Maret 2021
 Ketua



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

Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Guru

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina Badung

Nama Guru : I G.A.Ag. Kresna Dewi Utami, S.Pd AUD

Guru Kelompok : B1

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sistem pembelajaran anak dimasa pandemi covid-19 ini ?	Sesuai dengan peraturan daerah yang telah ditetapkan, proses belajar mengajar di TK Negeri Pembina Badung dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp.
2	Bagaimana perkembangan belajar anak pada saat pembelajaran daring ?	Hasil perkembangan belajar anak pada saat proses belajar secara daring cukup baik, akan tetapi ada beberapa anak yang perkembangan belajarnya menurun dikarenakan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan secara daring.
3	Apakah kendala yang ibu alami dalam proses belajar mengajar selama pandemic covid-19 ?	Tentu ada beberapa kendala yang saya alami pada saat proses pembelajaran daring. Kendalanya yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, sehingga diperlukan media yang cocok untuk proses belajar di masa pandemi covid-19.
4	Dalam pelaksanaan pembelajaran apakah ibu sudah menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran ?	Sudah, namun penggunaan media di dalam proses pembelajaran belum maksimal digunakan dalam proses belajar mengajar secara daring. Apalagi anak usia dini itu cenderung lebih suka menggunakan media yang mempunyai konsep permainan.

		Karena karakteristik anak usia dini masih senang bermain.
5	Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran ?	Media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup untuk mendukung karena perlu adanya inovasi baru untuk membangkitkan semangat belajar anak walau dari rumah saja.
6	Terkait dengan kurangnya media yang dapat membantu meningkatkan pemahaman anak, apakah saya boleh membantu ibu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media domino berbasis multimedia interaktif yang bisa di akses langsung dari rumah oleh anak bu ?	Iya, tentunya sangat boleh, kalau bisa itu sangat membantu proses pembelajaran daring.



Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Minggu : II/II

Hari/tgl : Senin, 4 Januari 2021

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Tema/Sub Tema : Pekerjaan / Guru / Alat-alat pekerjaan guru

Tujuan, Alat & Bahan, Model Pembelajaran	KD, Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Perkembangan	Kriteria Evaluasi	Hasil Evaluasi
<p>Tujuan : Anak Mampu... Melakukan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.</p> <p>Mengungkapkan kalimat sederhana.</p> <p>Bersikap mandiri. Menghargai karya seni.</p>	<p>3.1-4.1 (NAM) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa</p> <p>3.11-4.11 (Bhs) Memahami Bahasa ekspresif.</p>	<p>Kegiatan Pembuka : Berdoa. (NAM) Salam & absen Tanya jawab tentang alat-alat yang digunakan oleh guru.</p> <p>Inti : Anak mengamati gambar alat-alat pekerjaan guru, bertanya dan mengumpulkan informasi mengenai macam-macam alat pekerjaan lalu mengkomunikasikan dalam kegiatan pembelajaran.</p>	<p>Berdoa sesuai dengan agamanya, a/4.1 NAM</p> <p>Mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana, a/4.11/Bhs</p>	<p>Sikap anak</p> <p>Sikap anak Ketepatan</p>	

Mengembangkan motorik halus. Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan.		(Bhs)			
	2.8 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.	Anak mengerjakan asosiasi kata "guru" sesuai kamus bergambar. (Sosem)	Melakukan sesuatu tanpa dibantu, /2.8/Sosemo	Kemandirian Ketepatan	
Alat & Bahan : Lembar kerja, kamus bergambar, gunting, crayon, media domino.	3.15-4.15 (Seni) Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.	Mewarnai gambar 3 macam alat pekerjaan guru. (Seni)	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya, a/4.15/Seni	Ketepatan Hasil Karya	
	3.3-4.3 (Fismot) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Anak menggunting 3 macam alat pekerjaan guru. (Fismot)	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas, c/4.3/Fismot	Ketepatan Hasil Karya	
Model Pembelajaran : Pendekatan saintifik yang melibatkan indera anak dengan metode tanya					

jawab, pemberian tugas, unjuk kerja, demonstrasi.	3.5-4.5 (Kognitif) Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.	Memasang angka dan gambar pada media domino. (Kog) Istirahat : Mencuci tangan, berdoa, makan bersama. Bermain Recalling : Berdiskusi tentang kegiatan hari ini dan info kegiatan besok. Kegiatan Penutup : Bernyanyi. Berdoa dan salam pulang.	Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan, a/4.5/Kog	Ketepatan	
---	---	---	--	-----------	--



Lampiran 07. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA ASPEK KOGNITIF ANAK KELOMPOK B di TK
Negeri Pembina Badung
(Ahli Isi Pembelajaran)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif
 Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina
 Badung

Sasaran Program : Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

Peneliti : Ni Kadek Ayu Cahayanti

Pembimbing : Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 1)
 Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian berjudul “Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Domino sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Domino yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya

Media Domino tersebut pada aspek kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media Domino. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Media Domino Oleh Ahli Isi Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Kesesuaian /kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
Aspek Materi					
4	Ketepatan materi dengan tema yang digunakan	✓			

5	Materi yang disampaikan menarik	✓			
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami anak		✓		
7	Kebenaran materi yang disampaikan	✓			
8	Kesesuaian materi yang disampaikan	✓			
9	Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
10	Materi yang disampaikan penting untuk dipelajari	✓			
11	Materi yang disampaikan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya		✓		
Aspek Kebahasaan					
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak	✓			
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
14	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓			
15	Kejelasan target hasil belajar		✓		

C. Komentar/Saran :

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

pertimbangkan alternatif pengenalan bilangan
jika ditunjukkan jumlah objek dulu kemudian
angka

Denpasar, 28 April 2021
Validator,



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc.

NIP 19860517 201504 1 001

Lampiran 08. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc

NIP : 19860517 201504 1 001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti

NIM : 1711061035

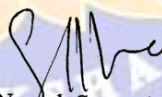
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli isi pada instrument yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 28 April 2021

Validator,



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc.

NIP 19860517 201504 1 001

Lampiran 09. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA ASPEK KOGNITIF ANAK KELOMPOK B di TK
NEGERI PEMBINA BADUNG
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

Sasaran Program : Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

Peneliti : Ni Kadek Ayu Cahayanti

Pembimbing : Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 1)
 Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian berjudul “Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Domino sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain media. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Domino yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya

Media Domino tersebut pada aspek kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media Domino. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain media ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Media Domino Oleh Ahli Desain

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tujuan					
1	Kesesuaian/kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2	Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan media yang dikembangkan	✓			
3	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi yang diberikan	✓			
Aspek Strategi					

4	Penyampaian materi pembelajaran menarik		✓		
5	Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis	✓			
6	Kegiatan dalam media pembelajaran dapat memotivasi anak		✓		
7	Penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak		✓		
8	Media memberikan petunjuk belajar yang jelas		✓		
9	Media pembelajaran memberikan anak kesempatan untuk belajar mandiri		✓		
Aspek Evaluasi					
10	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan atau pemahaman anak	✓			

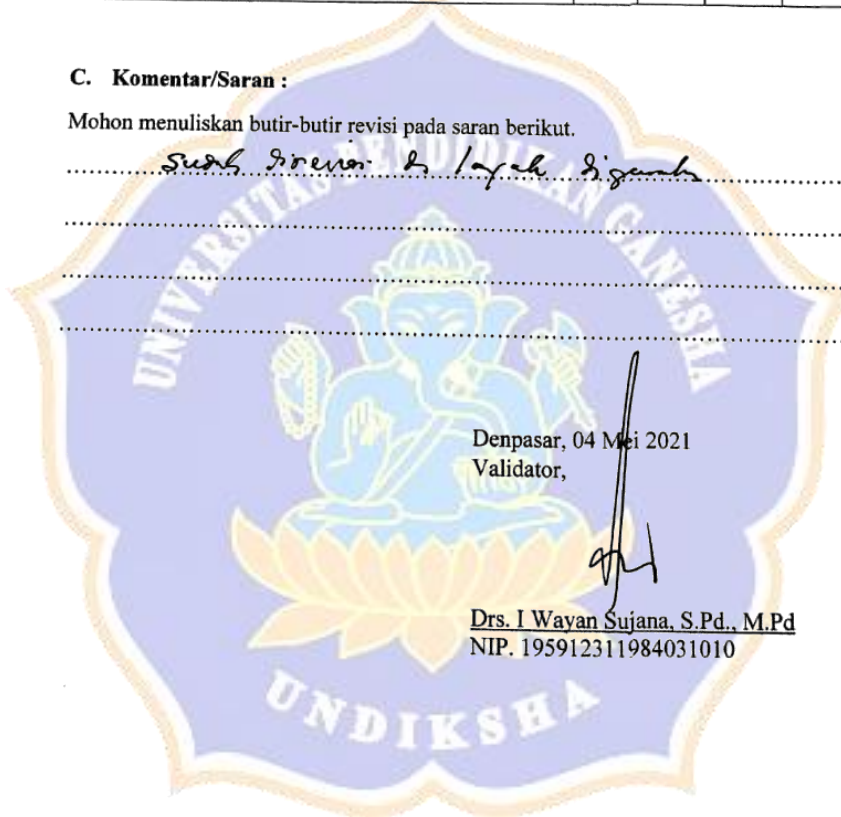
C. Komentor/Saran :

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

.....
Sudah direvisi ke layout di-gambar

Denpasar, 04 Mei 2021
 Validator,

[Signature]
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
 NIP. 195912311984031010



Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

NIP : 195912311984031010

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Ayu Cahayanti


NIM : 1711061035

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli media dan desain pada instrument yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 04 Mei 2021
Validator,


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP. 195912311984031010

Lampiran 11. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA ASPEK KOGNITIF ANAK KELOMPOK B di TK
NEGERI PEMBINA BADUNG
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif
 Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina
 Badung

Sasaran Program : Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung

Peneliti : Ni Kadek Ayu Cahayanti

Pembimbing : Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 1)
 Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian berjudul “Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Domino sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Domino yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui

layak atau tidaknya Media Domino tersebut pada aspek kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Media Domino. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Media Domino Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain tampilan media pembelajaran menarik bagi anak		√		
2	Penggunaan gambar yang mendukung kegiatan pembelajaran		√		
3	Kejelasan teks pada media pembelajaran	√			
4	Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat dan sesuai	√			
5	Komposisi dan kombinasi warna yang digunakan pada media tepat dan serasi		√		

6	Penggunaan animasi yang tepat	✓			
7	Kualitas dubbing yang jelas		✓		
8	Penggunaan sound effect yang tepat		✓		
Aspek Pengoperasian					
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
10	Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang		✓		
11	Media memberikan petunjuk penggunaan		✓		
Aspek Ketepatan, Teknik, Kejelasan					
12	Media dapat membantu proses belajar anak	✓			
13	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi pembelajaran	✓			
14	Konsistensi materi dengan tema yang digunakan		✓		
15	Materi yang disajikan tepat dan akurat	✓			

C. Komentar/Saran :

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Supaya direvisi dan layak digunakan

.....

.....

.....

Denpasar, 04 Mei 2021
Validator,

[Signature]
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP. 195912311984031010

Lampiran 12. Kuesioner Uji Perorangan (responden 1)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA ASPEK KOGNITIF ANAK KELOMPOK B di
TK NEGERI PEMBINA BADUNG
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas Anak

Nama : Ni Nyoman Adistha Pradnyaswari
 Kelas : BL
 No.Absen : L

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Penilaian Media Domino Oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari.	√			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.	√			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas.		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas.	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari.	✓			
6	Materi Pembelajaran yang digunakan mudah dipahami.	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari.	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.	✓			
9	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami.	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar.		✓		

E. Komentor/Saran :

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Media domino bagus dan seru

Badung, 7 Mei 2021
Guru Kelompok B1,



I.G.A. Ag Kresna Dewi Utami, S.Pd AUD
NIP. 19800807 200501 2 015

Lampiran 13. Kuesioner Uji Perorangan (responden 2)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA ASPEK KOGNITIF ANAK KELOMPOK B di
TK NEGERI PEMBINA BADUNG
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas Anak

Nama : I Made Jaya Wliguna
 Kelas : B1
 No.Absen: 11

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Penilaian Media Domino Oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari.		√		
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.	√			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas.	✓			
4	Suara dubbing yang digunakan jelas.		✓		
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari.	✓			
6	Materi Pembelajaran yang digunakan mudah dipahami.	✓			
7	Materi yang disajikan dalam media bermanfaat untuk dipelajari.	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.	✓			
9	Media pembelajaran memberikan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami.	✓			
Aspek Motivasi					
10	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar.	✓			

E. Komentor/Saran :

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada saran berikut.

Media domino menarik

.....

.....

.....



Lampiran 14. Kuesioner Uji Perorangan (responden 3)

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA ASPEK KOGNITIF ANAK KELOMPOK B di
TK NEGERI PEMBINA BADUNG
(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas Anak

Nama : I Gede Bagus Agastya Naryathama
 Kelas : B1
 No.Absen : 6

B. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

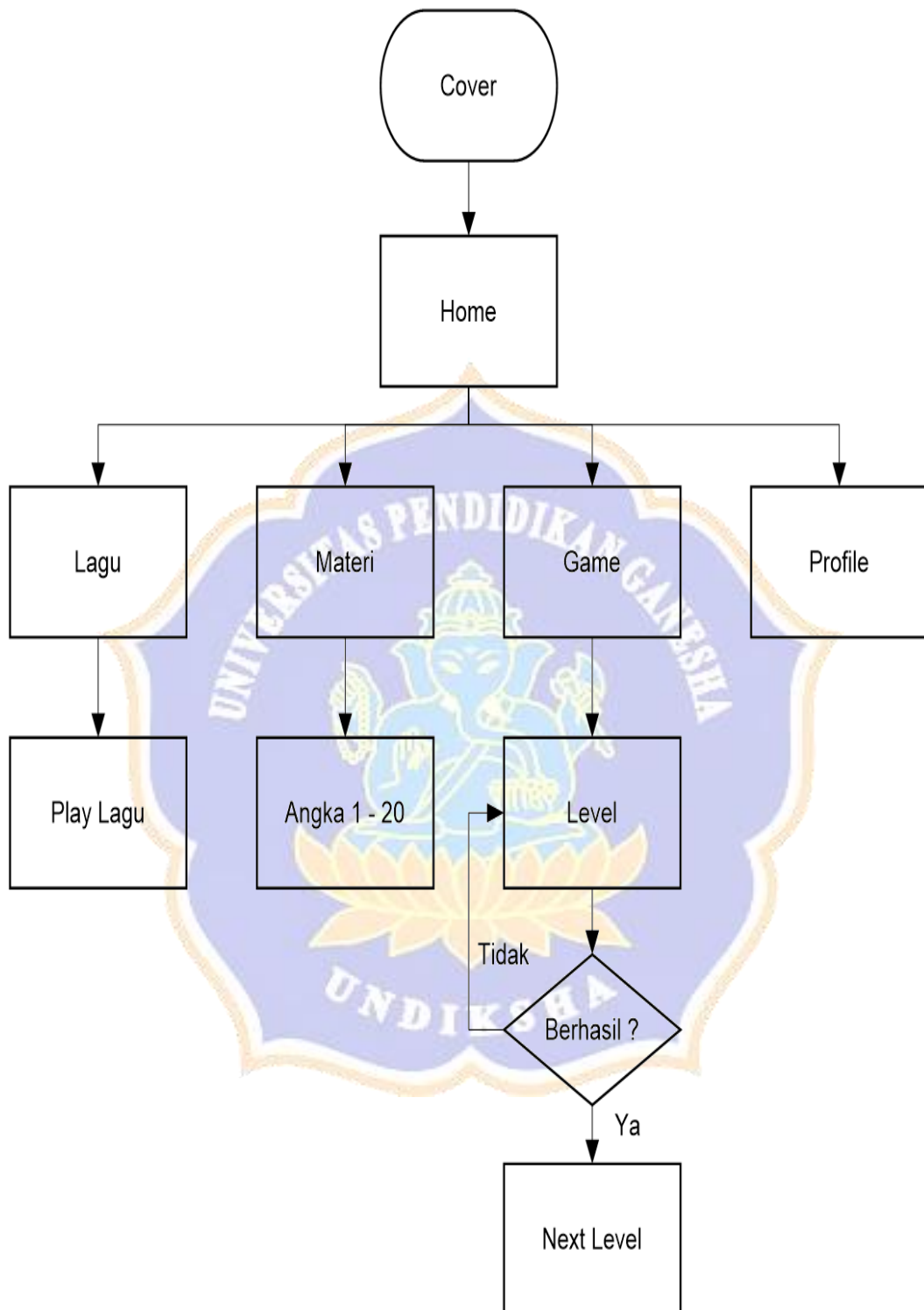
C. Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Penilaian Media Domino Oleh Anak melalui Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari.	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			

Lampiran 15. Flowchart



Lampiran 16. Storyboard

Storyboard Home

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1		<p>Pada awal aplikasi media pembelajaran domino maka akan muncul tombol MULAI untuk menuju scene HOME</p>
2		<p>Saat tombol mulai di klik maka akan menuju scene home dimana pada scene ini terdapat 5 menu yaitu profil, lagu, materi, game dan tombol keluar aplikasi.</p> <p>Musik : Fun</p>

Storyboard Profil

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu Profil maka aplikasi akan menuju scene Profil. Pada scene ini menampilkan profil dari peneliti dan sekilas tentang aplikasi Media Pembelajaran Kartu Domino.</p> <p>Musik : Instrumental</p>

Storyboard Lagu

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu Lagu maka aplikasi akan menuju scene Lagu. Pada scene ini user bisa melakukan play, pause dan stop terhadap video yang tersedia. Musik video pada scene ini adalah Lagu 1 2 3 4 dan sayang semuanya</p>

		<p>Musik :</p> <p>Lagu anak 1 2 3 4 dan sayang semuanya</p>
--	--	---

Storyboard Materi

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu Materi maka aplikasi akan menuju scene Materi. Pada awal scene akan menampilkan gambaran pembelajaran angka dengan kartu Domino.</p> <p>Pada scene ini juga terdapat tombol navigasi home, lanjut, kembali dan tombol keluar dari aplikasi.</p> <p>Musik : Instrumental</p>

2		<p>Ketika user melakukan klik pada tombol lanjut maka aplikasi akan menuju scene berikutnya yaitu penampakan angka dari 1-20.</p> <p>Musik : Instrumental</p>
3		<p>Selanjutnya adalah materi dari angka 1 sampai dengan 20 yang digambarkan dalam sebuah kartu Domino. Dimana dalam satu kartu domino terdapat dua penggambaran yaitu Angka dan benda dengan jumlah sesuai dengan angka yang ada.</p> <p>Musik : Instrumental</p>

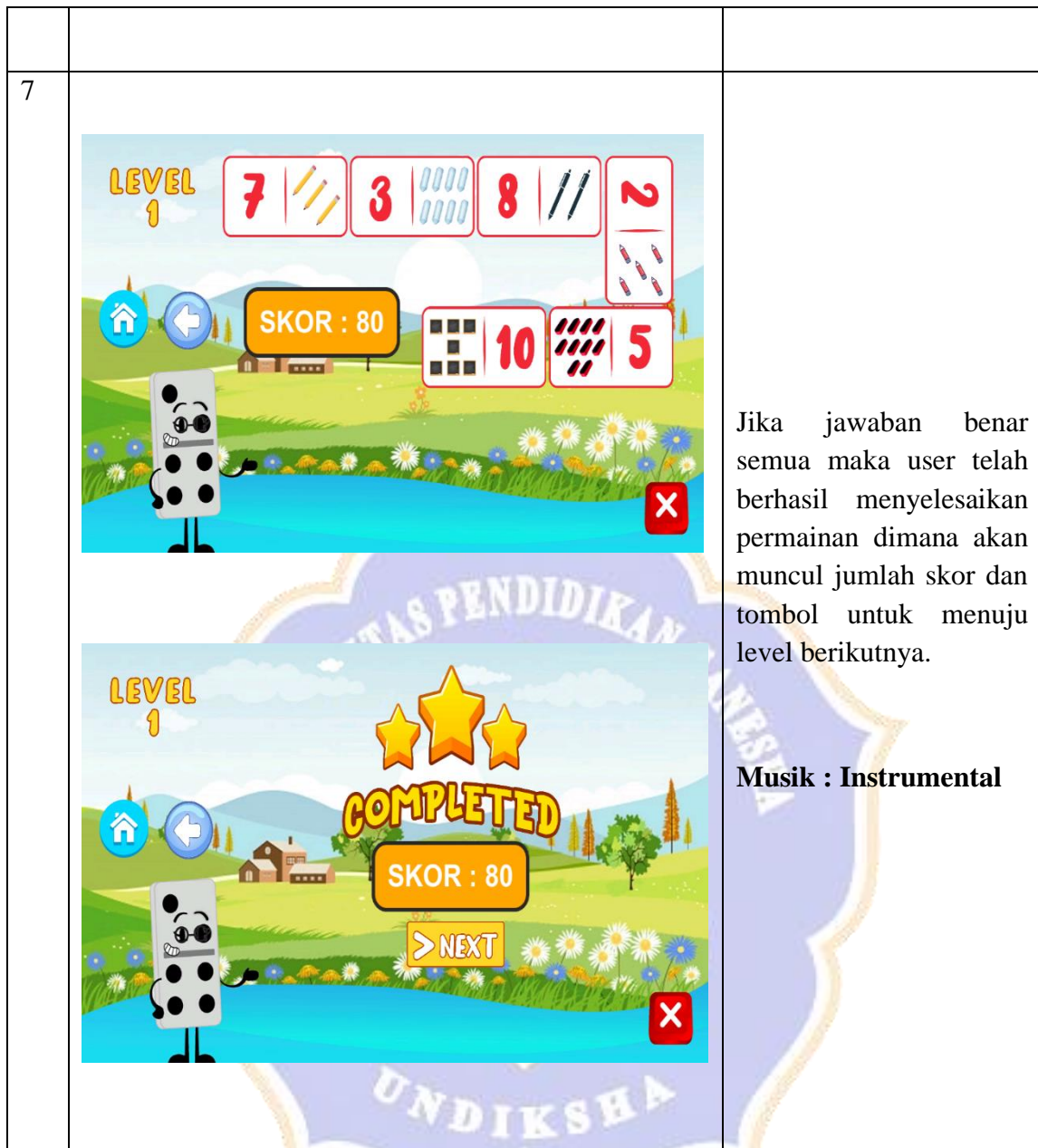


Storyboard Game

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1		<p>Saat user melakukan klik pada tombol menu Game maka aplikasi akan menuju scene Game. Pada awal scene akan menampilkan tutorial cara bermain game, dimana game dimainkan dengan cara memasang kartu domino yang memiliki angka yang sama dengan jumlah benda pada kartu pertama.</p> <p>Musik : Instrumental</p>
2		<p>Selanjutnya adalah tutorial contoh pemasangan kartu yang benar. Kartu dipilih dengan cara di klik.</p> <p>Musik : Instrumental</p>

3		<p>Scene berikutnya adalah penjelasan tentang sistem Skor pada game, dimana jika user memilih kartu yang benar maka skor akan bertambah sebanyak 20, sebaliknya jika salah maka skor akan dikurangi sebanyak 5.</p> <p>Musik : Instrumental</p>
4		<p>Saat tutorial selesai maka user harus melakukan klik pada tombol mulai untuk menuju menu pada scene game.</p> <p>Musik : Instrumental</p>
5		<p>Terdapat 2 level pada game, dimana level 1</p>

		<p>adalah kartu dengan angka random 1-10 dan level 2 adalah angka random dari angka 11-20.</p> <p>Musik : Instrumental</p>
<p>6</p>		<p>Saat level di klik maka akan menuju scene permainan. User harus menghitung jumlah benda pada kartu domino pertama dan selanjutnya memilih angka yang sama dengan jumlah benda tersebut</p> <p>Musik : Instrumental</p>



Lampiran 15. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari, Tanggal	Kegiatan
Selasa, 27 Oktober 2020	Pengajuan Judul
Selasa, 9 Februari 2021	Seminar Proposal
Senin, 29 Maret 2021 – Jumat, 30 April	Uji Kelayakan Produk (Isi, Desain, dan Media Pembelajaran)
Jumat, 7 Mei 2021	Uji Coba Perorangan di TK Negeri Pembina Badung

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2020			2021						
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	
1	Melakukan analisis kebutuhan media domino	■									
2	Penyusunan proposal penelitian		■	■							
3	Penyusunan instrumen penelitian				■						
4	Pengembangan produk media domino				■	■					
5	Pengumpulan data ke lapangan									■	
6	Analisis data									■	
7	Penyusunan artikel penelitian									■	
8	Penyusunan laporan penelitian								■	■	
9	Ujian skripsi									■	■



RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Ayu Cahayanti lahir di Kekeran, Mengwi, Badung pada tanggal 13 Februari 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Wayan Suwitia dan Ibu Ni Komang Meri. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Br. Delod Sema, Kekeran, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD No. 2 Kekeran dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Mengwi dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Mengwi jurusan Ilmu Pengetahuan Alam dan melanjutkan ke S1 Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2021 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Badung”. Selanjutnya, mulai tahun 2017 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha.