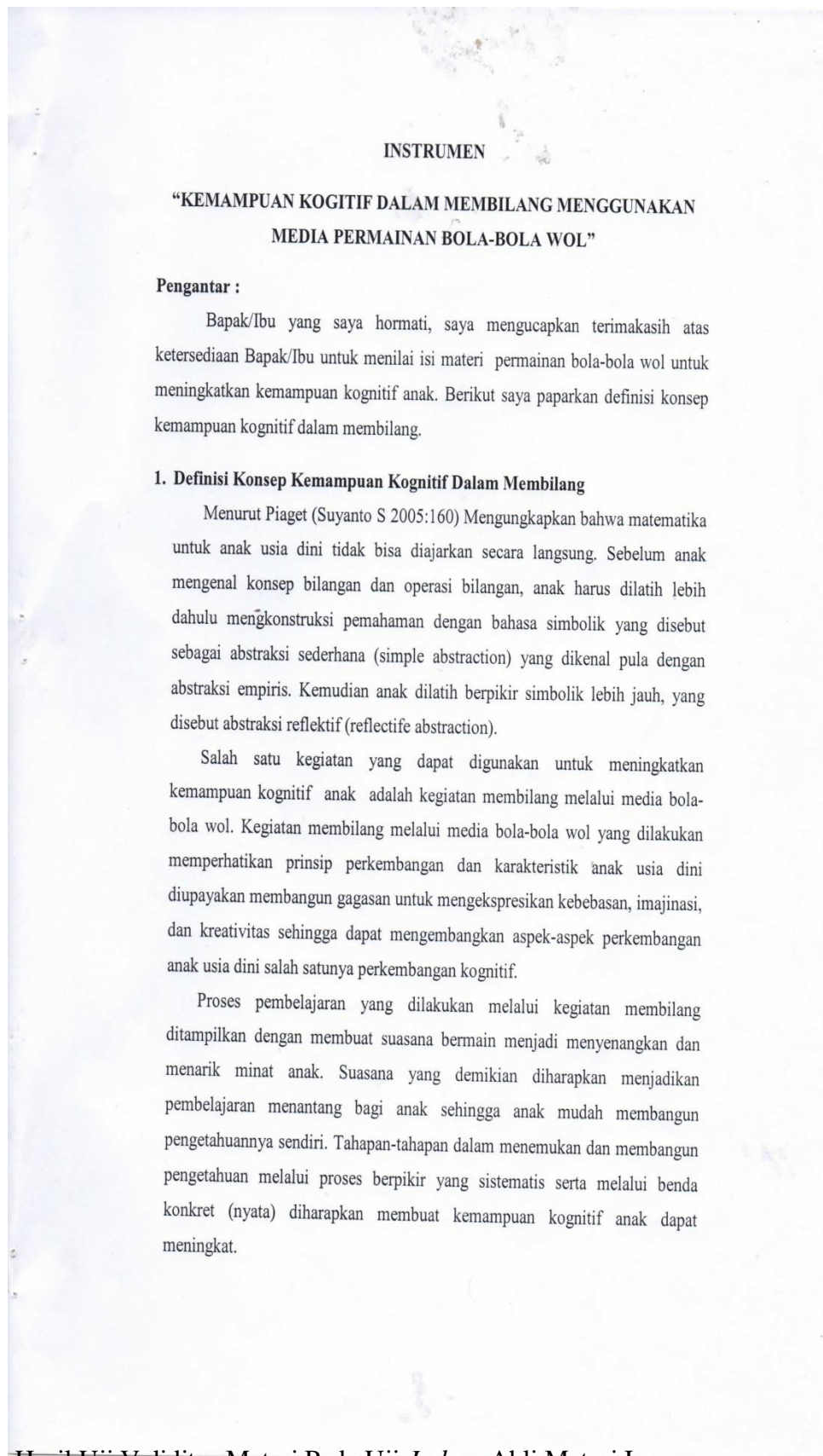


## Lampiran 1. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji *Judges* Pada Ahli Materi I



## Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Materi Pada Uji *Judges* Ahli Materi I

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah informasi pada kegiatan pembelajaran, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, mengelompokkan, serta kemampuan berpikir teliti seperti membilang juga bisa dikatakan dengan menghitung. Menghitung adalah suatu proses ketika anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya. Menghitung awal biasanya dilakukan anak dengan membilang. Kegiatan membilang ini merupakan kegiatan mengenal konsep matematika secara sederhana untuk anak usia dini. Proses membilang menyangkut dua kegiatan, yakni (1) anak menyebut seri bilangan mulai dari satu dan (2) anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda (mengenal konsep bilangan dengan benda). Adapun empat prinsip membilang. Keempat prinsip tersebut sebagai berikut: (1) Setiap objek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan, (2) Nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu, (3) Membilang tidak perlu mulai dari obyek yang pertama atau terdepan. dan (4) Nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah obyek. (J.Tombakan Runtukahu, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014 hal:97).

Membilang bisa kenalkan melalui benda konkret yaitu benda-benda yang ada di sekitar siswa. Belajar membilang akan mendukung siswa dalam hal seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri dan sebagai alat pendidikan karena dengan memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan dan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, dan berlaku jujur setia (loyal). Permainan yang menggunakan bola menurut pendapat sujiono (dalam Lutfi Nur, Edi Hendri Mulyana, M. Azhar Perdana 2017:56), tidak memerlukan keterampilan tingkat tinggi, dan memungkinkan semua anak terlibat kedalamnya, sehingga anak mampu merespon aktivitas dengan gembira, dapat digunakan secara individu maupun kelompok, dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dapat menyalurkan energi atau aspirasi anak.

Permainan bola merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan bola berwarna-warni, dimana pada masing-masing bola sudah tertera lambang bilangan. Bermain bola ini adalah suatu kegiatan bermain edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Menurut Rinaldi (Jhon Rinaldi, 2014 : 195) “semua anak, baik putra maupun putri, pasti senang memainkan bola, karena tidak rumit untuk melakukannya. Permainan menggunakan bola bukan hanya bermanfaat untuk menguatkan tubuh, tetapi juga membantu perkembangan koordinasi antara mata dan tangan serta motorik kasar secara keseluruhan.” Permainan bola ini dapat dilakukan dimana saja, baik didalam maupun diluar rumah, dengan permainan ini anak akan merasa puas, senang, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri. Permainan bola ini modifikasi diperuntukkan untuk anak terutama dalam mengenalkan lambang bilangan. Menurut Renaldi (Jhon Rinaldi, 2014 : 138) “bola merupakan suatu alat permainan yang mudah dimainkan oleh anak berapa pun usianya”.

Berikut ini adalah indikator lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bilangan, lambang bilangan anak usia 5-6 tahun menurut (Permendiknas Nomor 137 dan 146 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

## LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

### A. Identitas Materi

Nama Media : Media Permainan Bola-Bola Wol

Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

### B. Identitas Ahli Materi

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd

NIP : 198601102015041001

Pekerjaan/Jabatan : Dosen

Institusi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu  
Pendidikan.

### C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (✓) pada skor penilaian untuk menilai media pembelajaran dari skripsi berjudul "**Pengembangan Media Permainan Bola-Bola Woll Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Di TK Negeri Desa Pedawa**" yang disusun oleh Made Rininta Febiantari.

Adapun kisi-kisi kemampuan kognitif anak sebagai berikut :

#### Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif Anak

No.	Dimensi	Indikator	Butir	Total
1.	Konsep Bilangan	- Mengenal benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	1,2,3	3
2.	Lambang Bilangan	- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya.	4,5,6,7,8,9,10,	7
Jumlah				10



### Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

No.	Indikator	Butir	Skor		
			1	2	3
1.	Mengenali benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	1. Menyebutkan bentuk benda pada media dengan tepat.	Anak tidak mampu menyebutkan bentuk benda dengan tepat.	Anak mampu menyebutkan bentuk benda dengan tepat melalui bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan bentuk benda dengan tepat secara mandiri.
		2. Menyebutkan warna pada media dengan tepat.	Anak mampu menyebutkan warna sebanyak 1 sampai 3 warna.	Anak mampu menyebutkan warna sebanyak 4 sampai 5 warna.	Anak mampu menyebutkan semua warna (ada 9 warna pada media ) dengan tepat.
		3. Menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar.	Anak tidak mampu menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar.	Anak mampu menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar melalui bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar secara mandiri.
2.	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya.	4. Menyebutkan pola bilangan sebuah benda.	Anak tidak mampu menyebutkan pola bilangan benda disekitar.	Anak mampu menyebutkan pola bilangan dengan bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan pola bilangan dengan tepat secara mandiri.
		5. Menyebutkan bilangan 1 sampai 20.	Anak tidak mampu menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan benar.	Anak mampu menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan mandiri.
		6. Mengelompokkan bilangan 1 sampai 20.	Anak belum mampu mengelompokkan bilangan 1 sampai 20.	Anak mampu mengelompokkan bilangan 1 sampai 10 saja.	Anak mampu mengelompokkan bilangan 1 sampai 20 dengan tepat.

		7. Menghitung bilangan 1 sampai 20 menggunakan benda sekitar.	Anak mampu menghitung bilangan 1 sampai 6 menggunakan benda disekitar.	Anak mampu menghitung bilangan 7 sampai 13 menggunakan benda disekitar.	Anak mampu menghitung bilangan 1 sampai 20 menggunakan benda sekitar dengan benar.
		8. Mengurutkan bilangan 1 sampai 20.	Anak tidak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 20 dengan benar.	Anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 20 dengan bantuan guru.	Anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 20 dengan mandiri.
		9. Menunjuk bilangan 1 sampai 20.	Anak tidak mampu menunjuk bilangan 1 sampai 20 dengan benar.	Anak mampu menunjuk bilangan 1 sampai 20 dengan bantuan guru.	Anak mampu menunjuk bilangan 1 sampai 20 dengan mandiri.
		10. Meniru bilangan 1 sampai 20.	Anak mampu meniru bilangan 1 sampai 6 dengan benar.	Anak mampu meniru bilangan 7 sampai 13 dengan benar.	Anak mampu meniru bilangan 1 sampai 20 dengan benar.

(Permendiknas Nomor 137 dan 146 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

#### Rubrik Penilaian Instrumen Kemampuan Kognitif Anak

No.	Butir	Relevan	Tidak Relevan	Catatan
1.	Menyebutkan bentuk benda pada media dengan tepat.	✓		
2.	Menyebutkan warna pada media dengan tepat.	✓		
3.	Menyebutkan warna pada media dengan tepat.	✓		
4.	Menyebutkan pola bilangan sebuah benda.	✓		
5.	Menyebutkan bilangan 1 sampai 20.	✓		
6.	Mengelompokkan bilangan 1 sampai 20.	✓		
7.	Menghitung bilangan 1 sampai 20 menggunakan	✓		

	benda sekitar.			
8.	Mengurutkan bilangan 1 sampai 20.	✓		
9.	Menunjuk bilangan 1 sampai 20.	✓		
10.	Meniru bilangan 1 sampai 20.	✓		

#### D. Saran

---



---



---



---



---

#### E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan:

1. Layak sebagai media permainan bola-bola woli untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini tanpa revisi.
2. Layak sebagai media permainan bola-bola woli untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan revisi sesuai dengan saran.

(Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

Singaraja, 16 Juni 2021  
Dosen/Pakar,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198601102015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI JUDGES**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom.,M.Pd

NIP : 198807082014041003

Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan  
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Rininta Febiantari

NIM : 1611061056

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli

**Lampiran 3. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Judges Pada Ahli Materi II**

untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 08 Juni 2021

Dosen/Pakar,

Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom.,M.Pd  
NIP. 198807082014041003



## INSTRUMEN

### “KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MEMBILANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL”

#### Pengantar :

Bapak/Ibu yang saya hormati, saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai isi materi permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berikut saya paparkan definisi konsep kemampuan kognitif dalam membilang.

#### 1. Definisi Konsep Kemampuan Kognitif Dalam Membilang

Menurut Piaget (Suyanto S 2005:160) Mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (simple abstraction) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (reflective abstraction).

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah kegiatan membilang melalui media bola-bola wol. Kegiatan membilang melalui media bola-bola wol yang dilakukan memperhatikan prinsip perkembangan dan karakteristik anak usia dini diupayakan membangun gagasan untuk mengekspresikan kebebasan, imajinasi, dan kreativitas sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan membilang ditampilkan dengan membuat suasana bermain menjadi menyenangkan dan menarik minat anak. Suasana yang demikian diharapkan menjadikan pembelajaran menantang bagi anak sehingga anak mudah membangun pengetahuannya sendiri. Tahapan-tahapan dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses berpikir yang sistematis serta melalui benda konkret (nyata) diharapkan membuat kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

#### Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Materi Pada Uji *Judges Ahli Materi II*

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah informasi pada kegiatan pembelajaran, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, mengelompokkan, serta kemampuan berpikir teliti seperti membilang juga bisa dikatakan dengan menghitung. Menghitung adalah suatu proses ketika anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya. Menghitung awal biasanya dilakukan anak dengan membilang. Kegiatan membilang ini merupakan kegiatan mengenal konsep matematika secara sederhana untuk anak usia dini. Proses membilang menyangkut dua kegiatan, yakni (1) anak menyebut seri bilangan mulai dari satu dan (2) anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda (mengenal konsep bilangan dengan benda). Adapun empat prinsip membilang. Keempat prinsip tersebut sebagai berikut: (1) Setiap objek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan, (2) Nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu, (3) Membilang tidak perlu mulai dari obyek yang pertama atau terdepan. dan (4) Nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah obyek. (J.Tombakan Runtukahu, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014 hal:97).

Membilang bisa kenalkan melalui benda konkret yaitu benda-benda yang ada di sekitar siswa. Belajar membilang akan mendukung siswa dalam hal seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri dan sebagai alat pendidikan karena dengan memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan dan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, dan berlaku jujur setia (loyal). Permainan yang menggunakan bola menurut pendapat sujiono (dalam Lutfi Nur, Edi Hendri Mulyana, M. Azhar Perdana 2017:56), tidak memerlukan keterampilan tingkat tinggi, dan memungkinkan semua anak terlibat kedalamnya, sehingga anak mampu merespon aktivitas dengan gembira, dapat digunakan secara individu maupun kelompok, dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dapat menyalurkan energi atau aspirasi anak.

---

Permainan bola merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan bola berwarna-warni, dimana pada masing-masing bola sudah tertera lambang bilangan. Bermain bola ini adalah suatu kegiatan bermain edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Menurut Rinaldi (Jhon Rinaldi, 2014 : 195) “semua anak, baik putra maupun putri, pasti senang memainkan bola, karena tidak rumit untuk melakukannya. Permainan menggunakan bola bukan hanya bermanfaat untuk menguatkan tubuh, tetapi juga membantu perkembangan koordinasi antara mata dan tangan serta motorik kasar secara keseluruhan.” Permainan bola ini dapat dilakukan dimana saja, baik didalam maupun diluar rumah, dengan permainan ini anak akan merasa puas, senang, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri. Permainan bola ini modifikasi diperuntukkan untuk anak terutama dalam mengenalkan lambang bilangan. Menurut Renaldi (Jhon Rinaldi, 2014 : 138) “bola merupakan suatu alat permainan yang mudah dimainkan oleh anak berapa pun usianya”.

Berikut ini adalah indikator lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bilangan, lambang bilangan anak usia 5-6 tahun menurut (Permendiknas Nomor 137 dan 146 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

## LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

### A. Identitas Materi

Nama Media : Media Permainan Bola-Bola Wol

Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

### B. Identitas Ahli Materi

Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom.,M.Pd

NIP : 198807082014041003

Pekerjaan/Jabatan : Dosen

Institusi : Program Studi Teknologi Pendidikan,  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

### C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada skor penilaian untuk menilai media pembelajaran dari skripsi berjudul “**Pengembangan Media Permainan Bola-Bola Woll Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Di TK Negeri Desa Pedawa**” yang disusun oleh Made Rininta Febiantari.

Adapun kisi-kisi kemampuan kognitif anak sebagai berikut :

#### Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif Anak

No.	Dimensi	Indikator	Butir	Total
1.	Konsep Bilangan	- Mengenal benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	1,2,3	3
2.	Lambang Bilangan	- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya.	4,5,6,7,8,9,10,	7
Jumlah				10



### Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

No.	Indikator	Butir	Skor		
			1	2	3
1.	Mengenal benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).	1. Menyebutkan bentuk benda pada media dengan tepat.	Anak tidak mampu menyebutkan bentuk benda dengan tepat.	Anak mampu menyebutkan bentuk benda dengan tepat melalui bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan bentuk benda dengan tepat secara mandiri.
		2. Menyebutkan warna pada media dengan tepat.	Anak mampu menyebutkan warna sebanyak 1 sampai 3 warna.	Anak mampu menyebutkan warna sebanyak 4 sampai 5 warna.	Anak mampu menyebutkan semua warna (ada 9 warna pada media ) dengan tepat.
		3. Menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar.	Anak tidak mampu menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar.	Anak mampu menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar melalui bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan fungsi sebuah benda dengan benar secara mandiri.
2.	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya.	4. Menyebutkan pola bilangan sebuah benda.	Anak tidak mampu menyebutkan pola bilangan benda disekitar.	Anak mampu menyebutkan pola bilangan dengan bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan pola bilangan dengan tepat secara mandiri.
		5. Menyebutkan bilangan 1 sampai 20.	Anak tidak mampu menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan benar.	Anak mampu menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan bantuan guru.	Anak mampu menyebutkan angka 1 sampai 20 dengan mandiri.
		6. Mengelompokkan bilangan 1 sampai 20.	Anak belum mampu mengelompokkan bilangan 1 sampai 20.	Anak mampu mengelompokkan bilangan 1 sampai 10 saja.	Anak mampu mengelompokkan bilangan 1 sampai 20 dengan tepat.

		7. Menghitung bilangan 1 sampai 20 menggunakan benda sekitar.	Anak mampu menghitung bilangan 1 sampai 6 menggunakan benda disekitar.	Anak mampu menghitung bilangan 7 sampai 13 menggunakan benda disekitar.	Anak mampu menghitung bilangan 1 sampai 20 menggunakan benda sekitar dengan benar.
		8. Mengurutkan bilangan 1 sampai 20.	Anak tidak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 20 dengan benar.	Anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 20 dengan bantuan guru.	Anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 20 dengan mandiri.
		9. Menunjuk bilangan 1 sampai 20.	Anak tidak mampu menunjuk bilangan 1 sampai 20 dengan benar.	Anak mampu menunjuk bilangan 1 sampai 20 dengan bantuan guru.	Anak mampu menunjuk bilangan 1 sampai 20 dengan mandiri.
		10. Meniru bilangan 1 sampai 20.	Anak mampu meniru bilangan 1 sampai 6 dengan benar.	Anak mampu meniru bilangan 7 sampai 13 dengan benar.	Anak mampu meniru bilangan 1 sampai 20 dengan benar.

(Permendiknas Nomor 137 dan 146 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

#### Rubrik Penilaian Instrumen Kemampuan Kognitif Anak

No.	Butir	Relevan	Tidak Relevan	Catatan
1.	Menyebutkan bentuk benda pada media dengan tepat.	✓		
2.	Menyebutkan warna pada media dengan tepat.	✓		
3.	Menyebutkan warna pada media dengan tepat.	✓		
4.	Menyebutkan pola bilangan sebuah benda.	✓		
5.	Menyebutkan bilangan 1 sampai 20.	✓		
6.	Mengelompokkan bilangan 1 sampai 20.	✓		
7.	Menghitung bilangan 1 sampai 20 menggunakan	✓		

	benda sekitar.			
8.	Mengurutkan bilangan 1 sampai 20.	✓		
9.	Menunjuk bilangan 1 sampai 20.	✓		
10.	Meniru bilangan 1 sampai 20.	✓		

#### D. Saran

---



---



---



---



---

#### E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan:

1. Layak sebagai media permainan bola-bola woli untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini tanpa revisi.
2. Layak sebagai media permainan bola-bola woli untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan revisi sesuai dengan saran.

(Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

Singaraja, 08 Juni 2021  
Dosen/Pakar,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom.,M.Pd  
NIP. 198807082014041003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU  
PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Lampiran 5. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji ~~Judges~~ Pada Ahli Media I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198601102015041001  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Rininta Febiantari  
NIM : 1611061056  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 16 Juni 2021

Dosen/Pakar,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198601102015041001



**INSTRUMEN AHLI MEDIA**  
**"MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL"**

**Pengantar :**

**Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Media Pada Uji *Judges Ahli Media I***

Bapak/Ibu yang saya hormat, saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang telah saya buat. Berikut saya paparkan sedikit pengantar mengenai pertimbangan saya dalam membuat media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

**1. Media Permainan Bola-Bola Wol**

Media permainan bola-bola wol ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang. Media permainan bola-bola wol sangat penting bagi anak usia dini agar anak bisa belajar membilang angka dengan mudah, selain membilang angka anak dapat belajar mengenal warna pada media bola tersebut. Bola yang digunakan adalah bola yang berwarna warni untuk menarik perhatian atau minat belajar anak dalam membilang angka. Media permainan bola-bola wol ini dapat dengan mudah membantu anak dalam membilang angka dan anak tidak cepat bosan dalam belajar membilang angka serta media ini bisa membuat suasana belajar anak menjadi menyenangkan. Media permainan bola-bola wol merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dalam membilang angka, melalui permainan bola-bola wol yang dibuat secara menarik dengan variasi warna yang digunakan pada media bola yang sudah di isi angka 1-20 untuk anak semangat belajar membilang angka.

**2. Unsur Pertimbangan Pembuatan Permainan Bola-Bola Wol**

Indikator yang saya gunakan dalam unsur penilaian pembuatan media permainan bola-bola wol seperti ketepatan jenis bilangan angka, warna, ukuran, bentuk, kejelasan lambang bilangan, bahan, keamanan dan sebagainya dibuat dengan tujuan agar media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan benar-benar layak digunakan. Selain itu, agar media permainan bola-bola wol saya kembangkan nanti benar-benar sesuai

dengan karakteristik media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang.

3. Perbedaan Media Permainan Bola-Bola Wol yang Dikembangkan Dengan Media Permainan Yang Lainnya.

Media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan adalah media permainan bola-bola wol dengan variasi warna yang sudah berisi angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang. Dibandingkan media permainan yang lainnya, media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan memuat materi terkait dengan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam membilang angka yang diberikan, seperti membilang angka dari 1-20 yang digunakan dalam bentuk bola dengan variasi warna agar menarik minat belajar anak dan anak tidak cepat bosan dalam belajar membilang angka serta media permainan bola-bola wol membantu suasana belajar anak menjadi menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang.

Cara penggunaan media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan cukup mudah. Media permainan bola-bola wol bisa digunakan didalam kelas atau diluar kelas, hal pertama yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menunjukkan media permainan bola-bola wol kepada anak serta guru melakukan tanya jawab terkait media tersebut, kemudian guru memberikan contoh cara bermain media permainan bola-bola wol sebelum anak-anak mempraktekannya setelah anak-anak sudah paham cara bermainnya anak bisa mencoba mempraktekannya.

## LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

### A. Identitas Media

Nama Media : Permainan Bola-Bola Wol

Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

### B. Identitas Ahli Media

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd

NIP : 198601102015041001

Pekerjaan/Jabatan : Dosen

Institusi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

### C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (✓) pada penilaian relevan atau tidak relevan untuk menilai media pembelajaran dari skripsi berjudul “**Pengembangan Media Permainan Bola-Bola Wol Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Di TK Negeri Desa Pedawa**” yang disusun oleh Made Rininta Febiantari.

#### Kisi-Kisi Instrumen Media Permainan Bola-Bola Wol

No.	Dimensi	Butir	Total
1.	Ukuran	1,2,3,4	4
2.	Pewarnaan	5,6,7,8	4
3.	Keamanan	9,10	2
4.	Desain	11,12,13,14,15,16	6
5.	Penggunaan	17,18,19,20	4
Jumlah			20

## INSTRUMEN

### MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL

No.	Butir	Relevan	Tidak Relevan	Catatan
1.	Bola mudah di genggam siswa.	✓		
2.	Bola tidak terlalu berat.	✓		
3.	Ukuran angka sesuai dengan ukuran bola.	✓		
4.	Mudah disimpan dan tidak memerlukan perlakuan khusus.	✓		
5.	Warna bola menarik dan tidak monoton.	✓		
6.	Warna bola woll merangsang siswa untuk belajar.	✓		
7.	Warna penomoran tidak mengacaukan tampilan.	✓		
8.	Keserasian warna bola dan angka.	✓		
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak.	✓		
10.	Dalam penggunaannya bola tidak berbahaya bagi siswa.	✓		
11.	Media bola-bola wol ini menarik karena tidak hanya digunakan untuk mengenal lambang bilangan saja, media ini juga dapat membantu mengenal konsep warna, bentuk, dan ukuran.	✓		
12.	Dapat diterapkan pada indikator pembelajaran untuk mencapai perkembangan kognitif.	✓		
13.	Mengajak siswa aktif dalam proses	✓		



	pembelajaran.			
14.	Jenis font untuk angka mudah di lihat atau di kenali.	✓		
15.	Mampu memotivasi siswa untuk belajar.	✓		
16.	Mudah digunakan dalam proses pembelajaran langsung.	✓		
17.	Adanya buku panduan (Manual Book) untuk mempermudah anak dalam menggunakan media permainan bola-bola wol.	✓		
18.	Dapat digunakan anak-anak baik yang lambat maupun cepat dalam perkembangan kognitif.	✓		
19.	Dapat digunakan secara mandiri.	✓		
20.	Dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik.	✓		

#### D. Saran

---



---



---



---



---

#### E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak sebagai media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini tanpa revisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU  
PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI JUDGES**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrianus I Wayan IliaYuda Sukmana, S.Kom., M.Pd

NIP : 198807082014041003

Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Rininta Febiantari

NIM : 1611061056

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 08 Juni 2021

Dosen/Pakar,

Adrianus I Wayan IliaYuda Sukmana, S.Kom., M.Pd

NIP. 198807082014041003

**INSTRUMEN AHLI MEDIA**  
**“MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL”**

**Pengantar :**

Bapak/Ibu yang saya hormati, saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang telah saya buat. Berikut saya paparkan sedikit pengantar mengenai pertimbangan saya dalam membuat media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

**1. Media Permainan Bola-Bola Wol**

Media permainan bola-bola wol ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang. Media permainan bola-bola wol sangat penting bagi anak usia dini agar anak bisa belajar membilang angka dengan mudah, selain membilang angka anak dapat belajar mengenal warna pada media bola tersebut. Bola yang digunakan adalah bola yang berwarna warni untuk menarik perhatian atau minat belajar anak dalam membilang angka. Media permainan bola-bola wol ini dapat dengan mudah membantu anak dalam membilang angka dan anak tidak cepat bosan dalam belajar membilang angka serta media ini bisa membuat suasana belajar anak menjadi menyenangkan. Media permainan bola-bola wol merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dalam membilang angka, melalui permainan bola-bola wol yang dibuat secara menarik dengan variasi warna yang digunakan pada media bola yang sudah di isi angka 1-20 untuk anak semangat belajar membilang angka.

**2. Unsur Pertimbangan Pembuatan Permainan Bola-Bola Wol**

Indikator yang saya gunakan dalam unsur penilaian pembuatan media permainan bola-bola wol seperti ketepatan jenis bilangan angkaka, warna, ukuran, bentuk, kejelasan lambang bilangan, bahan, keamanan dan sebagainya dibuat dengan tujuan agar media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan benar-benar layak digunakan. Selain itu, agar media permainan bola-bola wol saya kembangkan nanti benar-benar sesuai

dengan karakteristik media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang.

### 3. Perbedaan Media Permainan Bola-Bola Wol yang Dikembangkan Dengan Media Permainan Yang Lainnya.

Media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan adalah media permainan bola-bola wol dengan variasi warna yang sudah berisi angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang. Dibandingkan media permainan yang lainnya, media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan memuat materi terkait dengan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam membilang angka yang diberikan, seperti membilang angka dari 1-20 yang digunakan dalam bentuk bola dengan variasi warna agar menarik minat belajar anak dan anak tidak cepat bosan dalam belajar membilang angka serta media permainan bola-bola wol membantu suasana belajar anak menjadi menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang.

Cara penggunaan media permainan bola-bola wol yang saya kembangkan cukup mudah. Media permainan bola-bola wol bisa digunakan didalam kelas atau diluar kelas, hal pertama yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menunjukkan media permainan bola-bola wol kepada anak serta guru melakukan tanya jawab terkait media tersebut, kemudian guru memberikan contoh cara bermain media permainan bola-bola wol sebelum anak-anak mempraktekannya setelah anak-anak sudah paham cara bermainnya anak bisa mencoba mempraktekannya.



## LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

### A. Identitas Media

Nama Media : Permainan Bola-Bola Wol

Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

### B. Identitas Ahli Media

Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom.,  
M.Pd

NIP : 198807082014041003

Pekerjaan/Jabatan : Dosen

Institusi : Program Studi Teknologi Pendidikan,  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

### C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (✓) pada penilaian relevan atau tidak relevan untuk menilai media pembelajaran dari skripsi berjudul “**Pengembangan Media Permainan Bola-Bola Wol Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Di TK Negeri Desa Pedawa**” yang disusun oleh Made Rininta Febiantari.

#### Kisi-Kisi Instrumen Media Permainan Bola-Bola Wol

No.	Dimensi	Butir	Total
1.	Ukuran	1,2,3,4	4
2.	Pewarnaan	5,6,7,8	4
3.	Keamanan	9,10	2
4.	Desain	11,12,13,14,15,16	6
5.	Penggunaan	17,18,19,20	4
Jumlah			20

## INSTRUMEN

### MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL

No.	Butir	Relevan	Tidak Relevan	Catatan
1.	Bola mudah di genggam siswa.	✓		
2.	Bola tidak terlalu berat.	✓		
3.	Ukuran angka sesuai dengan ukuran bola.	✓		
4.	Mudah disimpan dan tidak memerlukan perlakuan khusus.	✓		
5.	Warna bola menarik dan tidak monoton.	✓		
6.	Warna bola woll merangsang siswa untuk belajar.	✓		
7.	Warna penomoran tidak mengacaukan tampilan.	✓		
8.	Keserasian warna bola dan angka.	✓		
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak.	✓		
10.	Dalam penggunaannya bola tidak berbahaya bagi siswa.	✓		
11.	Media bola-bola wol ini menarik karena tidak hanya digunakan untuk mengenal lambang bilangan saja, media ini juga dapat membantu mengenal konsep warna, bentuk, dan ukuran.	✓		
12.	Dapat diterapkan pada indikator pembelajaran untuk mencapai perkembangan kognitif.	✓		
13.	Mengajak siswa aktif dalam proses	✓		

	pembelajaran.			
14.	Jenis font untuk angka mudah di lihat atau di kenali.	✓		
15.	Mampu memotivasi siswa untuk belajar.	✓		
16.	Mudah digunakan dalam proses pembelajaran langsung.	✓		
17.	Adanya buku panduan (Manual Book) untuk mempermudah anak dalam menggunakan media permainan bola-bola wol.	✓		
18.	Dapat digunakan anak-anak baik yang lambat maupun cepat dalam perkembangan kognitif.	✓		
19.	Dapat digunakan secara mandiri.	✓		
20.	Dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik.	✓		

#### D. Saran

---



---



---



---



---

#### E. Kesimpulan

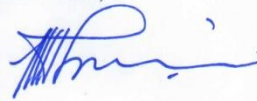
Media ini dinyatakan:

1. Layak sebagai media permainan bola-bola wol untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini tanpa revisi

2. Layak sebagai media permainan bola-bola woli untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan revisi sesuai dengan saran.

(Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

Singaraja, 08 Juni 2021  
Dosen/Pakar,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd

NIP. 198807082014041003



Lampiran 9. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Kelayakan Media Pada Ahli Media I





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU  
PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd  
NIP : 19920602019032014  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Rininta Febiantari  
NIM : 1611061056  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 06 Juli 2021  
Dosen/Pakar,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19920602019032014

**INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL**

**A. Identitas Media**

Nama Media : Permainan Bola-Bola Wol  
Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

**B. Identitas Uji Ahli**

Nama : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd  
NIP : 19920602019032014  
Pekerjaan/Jabatan : Dosen  
Institusi : Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu  
Pendidikan.

**C. Petunjuk Pengisian**

Berikut disajikan beberapa pernyataan tentang media permainan bola-bola wol.  
Anda dimohon untuk memberikan jawaban dengan memberi nilai pada salah  
satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

SB = Sangat Baik (4)  
B = Baik (3)  
C = Cukup (2)  
K = Kurang (1)

**INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL**

No.	Pernyataan	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1.	Bola mudah di genggam siswa.		✓		
2.	Bola tidak terlalu berat.	✓			
3.	Ukuran angka sesuai dengan ukuran bola.		✓		

4.	Mudah disimpan dan tidak memerlukan perlakuan khusus.		✓		
5.	Warna bola menarik dan tidak monoton.		✓		
6.	Warna bola wol merangsang siswa untuk belajar.		✓		
7.	Warna penomoran tidak mengacaukan tampilan.			✓	
8.	Keserasian warna bola dan angka.		✓		
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak.	✓			
10.	Dalam penggunaannya bola tidak berbahaya bagi siswa.	✓			
11.	Media bola-bola wol ini menarik karena tidak hanya digunakan untuk mengenal lambang bilangan saja, media ini juga dapat membantu mengenal konsep warna, bentuk, dan ukuran.	✓			
12.	Dapat diterapkan pada indikator pembelajaran untuk mencapai perkembangan kognitif.	✓			
13.	Mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran.		✓		
14.	Jenis font untuk angka mudah di lihat atau di kenali.		✓		
15.	Mampu memotivasi siswa untuk belajar.		✓		
16.	Mudah digunakan dalam proses pembelajaran langsung.				
17.	Adanya buku panduan (Manual Book) untuk mempermudah anak dalam menggunakan media permainan bola-bola wol.	✓			
18.	Dapat digunakan anak-anak baik yang lambat maupun cepat dalam perkembangan kognitif.		✓		
19.	Dapat digunakan secara mandiri.		✓		
20.	Dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik.		✓		

### **Panduan Penggunaan Media Permainan Bola-Bola Woll**

#### **Untuk Mengukur Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang**

1. Media dapat digunakan pada pembelajaran individu maupun kelompok
2. Bola dikumpulkan pada tempat yang berbeda



3. Bola berjumlah 20 biji dengan warna berbeda-beda
4. Langkah pertama guru menyiapkan bola pada wadah tertentu seperti pada gambar diatas (Gambar no 2).
5. Guru menyiapkan tempat untuk mengurutkan bola



6. Langkah pertama anak membilang angka dari 1 sampai 20
7. Mengurutkan bola dimulai dengan wadah yang berisi tanda panah





8. Guru dapat memulai mengajar siswa dan mengukur kemampuan siswa sehingga dapat membentuk urutan seperti gambar dibawah ini.



9. Demikian petunjuk penggunaan media permainan bola-bola wol.

#### D. Saran

- 1). ada beberapa angka sulit terlihat, mungkin warna angka pada warna tertentu bisa diubah, agar terlihat lebih kontras
- 2). Buku petunjuk buat lebih menarik lagi.

Singaraja, 06 Juli 2021

Dosen/Pakar,

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd

NIP. 19920602019032014



## Ahli Media II

### INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL

#### A. Identitas Media

Nama Media : Permainan Bola-Bola Wol

Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

#### B. Identitas Uji Ahli

Nama : Ni Wayan Eropensi, S.Pd., AUD

NIP : 19730926 200604 2 013

Pekerjaan/Jabatan : Kepala Sekolah

Institusi : TK Negeri Desa Pedawa

#### C. Petunjuk Pengisian

Berikut disajikan beberapa pernyataan tentang media permainan bola-bola wol. Anda dimohon untuk memberikan jawaban dengan memberi nilai pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

SB = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

C = Cukup (2)

K = Kurang (1)

### INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL

No.	Pernyataan	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1.	Bola mudah di genggam siswa.	✓			
2.	Bola tidak terlalu berat.	✓			
3.	Ukuran angka sesuai dengan ukuran bola.		✓		
4.	Mudah disimpan dan tidak memerlukan perlakuan khusus.	✓			
5.	Warna bola menarik dan tidak monoton.	✓			
6.	Warna bola woll merangsang siswa untuk		✓		

	belajar.				
7.	Warna penomoran tidak mengacaukan tampilan.	✓			
8.	Keserasian warna bola dan angka.	✓			
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak.	✓			
10.	Dalam penggunaannya bola tidak berbahaya bagi siswa.	✓			
11.	Media bola-bola wol ini menarik karena tidak hanya digunakan untuk mengenal lambang bilangan saja, media ini juga dapat membantu mengenal konsep warna, bentuk, dan ukuran.	✓			
12.	Dapat diterapkan pada indikator pembelajaran untuk mencapai perkembangan kognitif.	✓			
13.	Mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran.		✓		
14.	Jenis font untuk angka mudah di lihat atau di kenali.		✓		
15.	Mampu memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
16.	Mudah digunakan dalam proses pembelajaran langsung.		✓		
17.	Adanya buku panduan (Manual Book) untuk mempermudah anak dalam menggunakan media permainan bola-bola wol.		✓		
18.	Dapat digunakan anak-anak baik yang lambat maupun cepat dalam perkembangan kognitif.	✓			
19.	Dapat digunakan secara mandiri.	✓			
20.	Dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik.	✓			

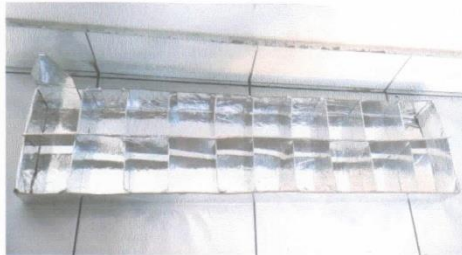
### **Panduan Penggunaan Media Permainan Bola-Bola Woll**

#### **Untuk Mengukur Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang**

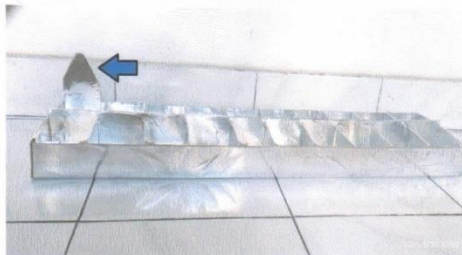
1. Media dapat digunakan pada pembelajaran individu maupun kelompok
2. Bola dikumpulkan pada tempat yang berbeda

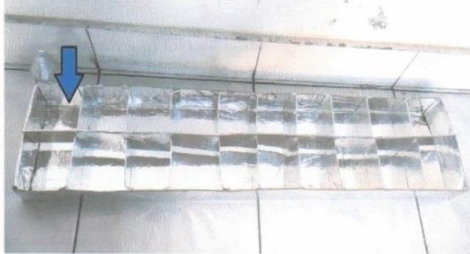


3. Bola berjumlah 20 biji dengan warna berbeda-beda
4. Langkah pertama guru menyiapkan bola pada wadah tertentu seperti pada gambar diatas (Gambar no 2).
5. Guru menyiapkan tempat untuk mengurutkan bola



6. Langkah pertama anak membilang angka dari 1 sampai 20
7. Mengurutkan bola dimulai dengan wadah yang berisi tanda panah





8. Guru dapat memulai mengajar siswa dan mengukur kemampuan siswa sehingga dapat membentuk urutan seperti gambar dibawah ini.



9. Demikian petunjuk penggunaan media permainan bola-bola wol.

#### D. Saran

---



---



---



---

Singaraja, 08 Juli 2021

Kepala TK Negeri Desa Pedawa,

  
Ni Wayan Eropensi, S.Pd., AUD  
 NIP. 19730926 200604 2 013



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luh Putu Marliawati, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Guru TK Negeri Desa Pedawa

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Made Rininta Febiantari

NIM 1611061056

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Pada Penelitian Pengembangan. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 08 Juli 2021  
Guru TK Negeri Desa Pedawa

Lampiran 13. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Kelayakan Media Pada  
Ahli Media III

  
Luh Putu Marliawati, S.Pd  
NIP. -



**INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL**

**A. Identitas Media**

Nama Media : Permainan Bola-Bola Wol  
Sasaran Media : Anak Usia Dini Kelompok B di TK Negeri Desa Pedawa

**B. Identitas Uji Ahli**

Nama : Luh Putu Marliawati, S.Pd  
NIP : -  
Pekerjaan/Jabatan : Guru  
Institusi : TK Negeri Desa Pedawa

**C. Petunjuk Pengisian**

Berikut disajikan beberapa pernyataan tentang media permainan bola-bola wol. Anda dimohon untuk memberikan jawaban dengan memberi nilai pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

SB = Sangat Baik (4)  
B = Baik (3)  
C = Cukup (2)  
K = Kurang (1)

**INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOLA-BOLA WOL**

No.	Pernyataan	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1.	Bola mudah di genggam siswa.	✓			
3.	Ukuran angka sesuai dengan ukuran bola.		✓		
4.	Mudah disimpan dan tidak memerlukan perlakuan khusus.	✓			
5.	Warna bola menarik dan tidak monoton.	✓			
6.	Warna bola woll merangsang siswa untuk	✓			

Lampiran 14. Hasil Uji Kelayakan Media Pada Ahli Media III

	belajar.		✓		
7.	Warna penomoran tidak mengacaukan tampilan.		✓		
8.	Keserasian warna bola dan angka.	✓			
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak.	✓			
10.	Dalam penggunaannya bola tidak berbahaya bagi siswa.	✓			
11.	Media bola-bola wol ini menarik karena tidak hanya digunakan untuk mengenal lambang bilangan saja, media ini juga dapat membantu mengenal konsep warna, bentuk, dan ukuran.	✓			
12.	Dapat diterapkan pada indikator pembelajaran untuk mencapai perkembangan kognitif.	✓			
13.	Mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran.	✓			
14.	Jenis font untuk angka mudah di lihat atau di kenali.		✓		
15.	Mampu memotivasi siswa untuk belajar.	✓			
16.	Mudah digunakan dalam proses pembelajaran langsung.		✓		
17.	Adanya buku panduan (Manual Book) untuk mempermudah anak dalam menggunakan media permainan bola-bola wol.		✓		
18.	Dapat digunakan anak-anak baik yang lambat maupun cepat dalam perkembangan kognitif.	✓			
19.	Dapat digunakan secara mandiri.	✓			
20.	Dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik.	✓			

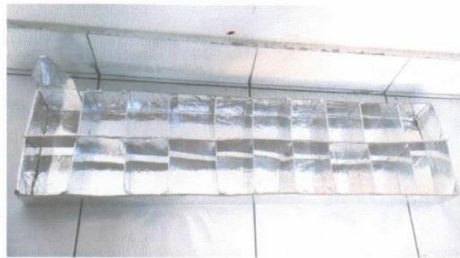
### **Panduan Penggunaan Media Permainan Bola-Bola Woll**

#### **Untuk Mengukur Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang**

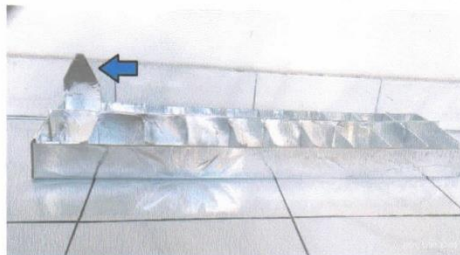
1. Media dapat digunakan pada pembelajaran individu maupun kelompok
2. Bola dikumpulkan pada tempat yang berbeda

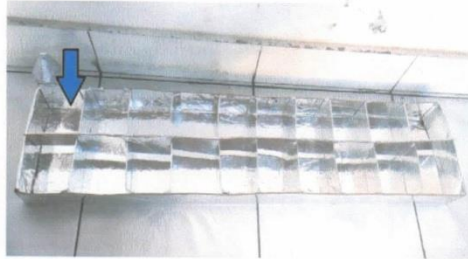


3. Bola berjumlah 20 biji dengan warna berbeda-beda
4. Langkah pertama guru menyiapkan bola pada wadah tertentu seperti pada gambar diatas (Gambar no 2).
5. Guru menyiapkan tempat untuk mengurutkan bola



6. Langkah pertama anak membilang angka dari 1 sampai 20
7. Mengurutkan bola dimulai dengan wadah yang berisi tanda panah





8. Guru dapat memulai mengajar siswa dan mengukur kemampuan siswa sehingga dapat membentuk urutan seperti gambar dibawah ini.



9. Demikian petunjuk penggunaan media permainan bola-bola wol.

#### D. Saran

---

---

---

---

Singaraja, 08 Juli 2021

Guru TK Negeri Desa Pedawa,

Luh Putu Marliawati, S.Pd

NIP. -