LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Mentah Penelitian

Hasil wawancara di TK Kartika II-1

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Lessy Yunistin Prahayu

Narasumber : Widarningsih

Tempat Wawancara : TK Kartika II-1 Palembang

Topik : Penyediaan Pengembangan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di TK Kartika II-1?	Kurikulum 2013
2.	Dalam proses pembelajaran, apakah guru menggunakan alat permainan *Maze* metamorfosis katak untuk anak kelompok B?	Tidak, karena belum ada *maze* metamorfosis katak tiga dimensi yang ada hanya *maze* 2 dimensi
3.	Alat permainan apa saja yang ada di TK Kartika II-1?	Balok, masak-masakan, bola, puzzle, *maze* dimensi
4.	Bagaimana reaksi anak ketika menggunakan alat permainan di kelompok B?	Senang
5.	Perlukah adanya alat permainan *Maze* metamorfosis katak untuk proses pembelajaran pada anak kelompok B?	Perlu, karena dengan menggunakan alat permainan memudahkan anak dalam proses pembelajaran

Palembang, 15 Februari 2020

Guru Kelas TK Kartika II-1

Widarningsih

Hasil wawancara di TK Kartika Aisyiyah 21

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Lessy Yunistin Prahayu

Narasumber : Yeni Nopriyanti

Tempat Wawancara : TK Aisyiyah 21

Topik : Penyediaan Pengembangan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di TK Kartika II-1?	Kurikulum 2013
2.	Dalam proses pembelajaran, apakah guru menggunakan alat permainan *Maze* metamorfosis katak untuk anak kelompok B?	Belum ada, tetapi gambar metamorfosis katak ada, alat permainan *maze* ada namun hanya dalam bentuuk 2 dimensi
3.	Alat permainan apa saja yang ada di TK Kartika II-1?	Perosotan, ayunan, bola, balok, *maze*
4.	Bagaimana reaksi anak ketika menggunakan alat permainan di kelompok B?	Senang
5.	Perlukah adanya alat permainan *Maze* metamorfosis katak untuk proses pembelajaran pada anak kelompok B?	Perlu, karena dengan menggunakan alat permainan proses pembelajaran akan lebih menarik

Palembang, 22 Februari 2020

Guru Kelas TK Kartika II-1

Yeni Nopriyanti

Hasil wawancara di TK Al-Hikmah

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Lessy Yunistin Prahayu

Narasumber : Rosmala Dewi S.Pd

Tempat Wawancara : TK Al-Hikmah

Topik : Penyediaan Pengembangan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di TK Kartika II-1?	Kurikulum 2013
2.	Dalam proses pembelajaran, apakah *guru menggunakan alat permainan Maze* metamorfosis katak untuk anak kelompok B?	Belum ada, tetapi gambar metamorfosis katak ada, alat permainan *maze* ada namun hanya dalam bentuuk 2 dimensi
3.	Alat permainan apa saja yang ada di TK Kartika II-1?	Puzzle, masak-masak, bongkar pasang, bola
4.	Bagaimana reaksi anak ketika menggunakan alat permainan di kelompok B?	Sangat anutusias
5.	Perlukah adanya alat permainan *Maze* metamorfosis katak untuk proses pembelajaran pada anak kelompok B?	Sangat perlu, karena kalau sesuai dengan tujuan indikator harus diadakan alat peraga

Palembang, 29 Februari 2020

Guru Kelas TK Kartika II-1

Rosmala Dewi S.Pd

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

2.1 Instrumen Validasi Materi / *Content*

Validitas Materi Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak

LEMBAR VALIDASI MATERI *MAZE* METAMORFOSIS KATAK UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Peneliti : Lessy Yunistin Prahayu

Pembimbing : Febriyanti Utami, M.Pd

Nama Validator : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Tanggal :

Tujuan : Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari desain *maze* metamorfosis katak

Petunjuk :

1. Berilah penilaian terhadap materi pada media alat permainan *maze* metamorfosis katak dengan memberi tanda (✓) di salah satu kolom skala penilaian
2. Berikan komentar pada bagian saran revisi yang telah disediakan untuk penyempurnaan alat permainan *maze* metamorfosis untuk anak kelompok B
3. Berikan kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Ibu

Kriteria Penilaian

1 = Sangat Tidak Valid

2 = Tidak Valid

3= Valid

4 = Sangat Valid

LEMBAR VALIDASI MATERI ALAT PERMAINAN MAZE METAMORFOSIS KATAK

No	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Validitas isi (Kesesuaian alat permainan dengan kurikulum yang digunakan di TK)	1. Alat permainan sesuai dengan kompetensi dasar, yaitu mengenal lingkungan alam (hewan)			✓	
		2. Alat permainan sesuai dengan indikator, yaitu melakukan kegiatan yang menunjukkan proses perkembangbiakan makhluk hidup			✓	
		3. Alat permainan sesuai dengan tujuan, yaitu untuk menstimulus dan melatih perkembangan kognitif anak kelompok B di TK			✓	
		4. Alat permainan sesuai dengan materi yaitu mengetahui urutan perkembangbiakan makhluk hidup			✓	
2	Validasi konstruk (Tampilan alat permainan sesuai dengan karakteristik anak)	5. Alat permainan dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan anak			✓	
		6. Alat permainan dapat mendrong aktivitas anak dalam memecahkan masalah sederhana			✓	
		7. Alat permainan aman dan mudah dalam pemakaian			✓	
		8. Alat permainan dibuat harus mengandung nilai pendidikan			✓	

Saran Revisi

1. Menambahkan arah/petunjuk tahapan pertama yang harus dilalui yaitu kecebong
2. Membuat siklus terhubung antara katak dewasa dengan telur

Kesimpulan :

Berdasarkan penilaian tersebut, kami mohon kesediaan ibu memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor yang sesuai dengan pendapat ibu

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Indralaya, November 2021

Validator

Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019072017

2.2 Instrumen Validitas Media

Validitas Media Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak

LEMBAR VALIDASI MEDIA *MAZE* METAMORFOSIS KATAK UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Peneliti : Lessy Yunistin Prahayu

Pembimbing : Febriyanti Utami, M.Pd

Nama Validator : Mahyumi Rantina, S.Pd., M.Pd

Tanggal :

Tujuan : Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari desain *maze* metamorfosis katak

Petunjuk :

1. Berilah penilaian terhadap materi pada media alat permainan *maze* metamorfosis katak dengan memberi tanda (✓) di salah satu kolom skala penilaian
2. Berikan komentar pada bagian saran revisi yang telah disediakan untuk penyempurnaan alat permainan *maze* metamorfosis untuk anak kelompok B
3. Berikan kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang telah disediakan sesuai dengan pendapat Ibu

Kriteria Penilaian

1 = Sangat Tidak Valid

2 = Tidak Valid

3= Valid

4 = Sangat Valid

LEMBAR VALIDASI MEDIA ALAT PERMAINAN MAZE METAMORFOSIS KATAK

No	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Teknik Penggunaan Permainan	1. Permainan dapat dimainkan sendiri				✓
		2. Permainan dapat dimainkan berkelompok			✓	
		3. Tidak membahayakan bagi anak			✓	
		4. Awet, kuat dan tahan lama.			✓	
2	Aspek estetika	5. Memiliki bentuk yang sederhana				✓
		6. Memiliki varian warna yang menarik			✓	
		7. Memiliki tekstur yang ringan			✓	
		8. Memiliki kesesuaian ukuran dengan usia anak				✓
3	Aspek Penyajian	9. Alat permainan tidak memiliki pinggiran yang tajam			✓	
		10. Alat permainan ringan untuk anak			✓	
		11. Alat permainan tidak mengandung cat yang berbahaya			✓	
		12. Alat permainan tidak mudah rusak				✓

Saran Revisi

Penambahan jalur pada media *maze*

Kesimpulan :

Berdasarkan penilaian tersebut, kami mohon kesediaan ibu memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor yang sesuai dengan pendapat ibu

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Indralaya, Oktober 2021

Validator

Mahyumi Rantina, S.Pd., M.Pd

NIP. 199005082019032025

Lampiran 3 Data Validasi Materi dan Media

3.1 Analisi Data Validasi Materi

Tabel Hasil Analiss Data Ceklis Validasi *Content*/Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Rekapitulasi Nilai
1.	Validitas Isi	Kesesuaian alat Permainan dengan kurikulum yang	1,2,3,4	4	12
2.	Validitas Konstruk	Tampilan alat Permainan yang Dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun Kesesuaian alat Permainan dengan	5,6,7,8	4	12
	Jumlah			**8**	**24**
	Skor Rata Rata %		**100 = 75%**		
	Kategori				**Valid**

Sr = 8 Nr = $\frac{8}{32}$ x 100% = 25%

St = 32 Nt = $\frac{32}{32}$ x 100% = 25%

R = Nt – Nr

= 100 – 25

= 75

P = $\frac{R}{K}$ x 100% = $\frac{75}{4}$ = 18,75

Kategori Nilai Validasi Materi

Nilai %	Kategori
82-100	Sangat Valid
63-81	Valid
4-62	Tidak Valid
25-43	Sangat Tidak Valid

Nilai Presentase $= \frac{jumlah\ skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ x 100%

$= \frac{24}{32}$ x 100%

= 75%

Keterangan:

Sr = Skor Terendah

St = Skor Tertinggi

Nr = Nilai Terendah

Nt = Nilai Tertinggi

R = Rentang Kelas

P = Panjang Kelas

K = Banyak Kelas

3.2 Analisis Data Validitas Media

Tabel Hasil Analisis Lembar Ceklis Validitas Media

No.	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Rekapitulasi Nilai
1.	Teknik penggunaan	1,2,3,4	4	13
2.	Aspek estetika	5,6,7,8	4	14
3.	Aspek penyajian	9,10,11,12	4	13
	Jumlah		**12**	**40**
	Skor Rata Rata %	**100 = 83,33%**		
	Kategori			**Sangat Valid**

Sr = 12

St = 48

R = Nt – Nr

= 100 – 25

= 75

Nr = $\frac{12}{48}$ x 100% = 25%

Nt = $\frac{48}{48}$ x 100% = 25%

P = $\frac{R}{K}$ x 100% = $\frac{75}{4}$ = 18,75

Kategori Nilai Validasi Media

Nilai %	Kategori
82-100	Sangat Valid
63-81	Valid
4-62	Tidak Valid
25-43	Sangat Tidak Valid

Nilai Presentase $= \frac{jumlah\ skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ x 100%

$= \frac{40}{48}$ x 100%

= 83,33% = 83%

Keterangan:

Sr = Skor Terendah

St = Skor Tertinggi

Nr = Nilai Terendah

Nt = Nilai Tertinggi

R = Rentang Kelas

P = Panjang Kelas

K = Banyak Kelas

3.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi dan Media

Tabel Rekapitulasi Hasil Analisis Data Ceklis Validasi Materi dan Media

No.	Validasi	Rekapitulasi Nilai Persentase
1.	*Content*/Materi	75%
2.	Media	83%
	Jumlah	**158%**
	Skor Rata Rata %	**79%**
	Kategori	**Valid**

Rumus mencari nilai rata-rata:

$X = \frac{\sum X}{N}$

$X = \frac{158}{2} = 79$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

∑x = Jumlah nilai data

N = Banyaknya data

Lampiran 4 Rubrik Penilaian

Rubrik Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak

No	Indikator	Deskriptor	Skor
1	Menceritakan perkembangbiakan makhluk hidup	Anak dapat menceritkan perkembangbiakan makhluk hidup (katak) dengan baik	4
		Anak dapat menceritkan perkembangbiakan makhluk hidup (katak) dengan sedikit bantuan	3
		Anak dapat menceritkan perkembangbiakan makhluk hidup (katak) dengan bantuan	2
		Anak belum mampu menceritakan perkembangbiakan makhluk hidup (katak)	1
2	Mengenal benda-benda secara konkrit	Anak dapat mengenal benda secara konkrit dengan baik	4
		Anak dapat mengenal benda secara konkrit dengan sedikit bantuan	3
		Anak dapat mengenal benda secara konkrit dengan bantuan	2
		Anak belum dapat mengenal benda secara konkrit	1
3	Melakukan gerakan tangan yang terkontrol menggunakan otot-otot halus	Anak mampu memegang item dengan benar	4
		Anak mampu memegang item dengan sedikit bantuan	3

		Anak mampu memegang item dengan bantuan	2
		Anak belum mampu memegang item	1
4	Memecahkan masalah sederhana	Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik	4
		Anak mampu menyelesaikan permainan dengan sedikit bantuan	3
		Anak mampu menyelesaikan permainan dengan bantuan	2
		Anak belum mampu menyelesaikan bantuan	1
5	Alat permainan menarik perhatian anak	Anak sangat antusias dengan alat permainan *maze* metamorfosis katak	4
		Anak antusias dengan alat permainan *maze* metamorfosis katak	3
		Anak kadang-kadang antusias dengan alat permainan *maze* metamorfosis katak	2
		Anak tidak tertarik dengan alat permainan *maze* metamorfosis katak	1
6	Alat permainan mudah digunakan oleh anak	Anak bisa menggunakan alat permainan *maze* metamorfosis katak tanp ragu-ragu	4
		Anak bisa menggunakan alat permainan *maze* metamorfosis katak dengan sedikit ragu-ragu	3
		Anak bisa menggunakan alat permainan *maze* metamorfosis katak dengan ragu-ragu	2

		Anak tidak bisa menggunakan alat permainan *maze* metamorfosis katak	1
7	Petunjuk permainan mudah dipahami anak	Anak mampu mengikuti petunjuk permainan yang sudah dijelaskan dengan mudsh	4
		Anak mengikuti petunjuk permainan dengan sesekali dibantu orang tua	3
		Anak mengikuti petunjuk permainan dengan bantuan orang tua	2
		Anak tidak mampu memahami petunjuk permainan yang sudah dijelaskan	1
8	Alat permainan tidak membahayakan anak	Alat permainan menggunakan bahan yang aman, tidak terlalu besar dan mudah dibawa keana saja dan awet	4
		Alat permainan menggunakan bahan yang aman, tidak terlalu besar dan bisa dibawa kemana saja	3
		Alat permainan menggunakan bahan yang aman dan tidak terlalu besar	2
		Alat permainan menggunakan bahan yang aman	1

Lampiran 5 Penilaian Observasi

5.1 Lembar Penilaian Observasi *One-to-one*

No	**Nama Anak**	**Indikator Observasi Kemampuan Kognitif pada Anak**																**Indikator Kepraktisan Penggunaan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak**																**Total Skor**
		Menceritakan perkembang-biakan makhluk hidup				Mengenal benda-benda secara konkrit				Melakukan gerakan tangan yang terkontrol menggunakan otot-otot halus				Memecahkan masalah sederhana				Alat permainan menarik perhatian anak				Alat permainan mudah digunakan oleh anak				Petunjuk permainan mudah dipahami anak				Alat permainan tidak membahaya kan bagi anak				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	NQA			√				√					√			√				√				√					√					√	**27**
2	SRD				√			√					√			√				√				√					√					√	**28**

5.2 Lembar Penilaian Observasi *Small Group*

No	Nama Anak	Indikator Observasi Kemampuan Kognitif Pada Anak																Indikator Kepraktisan Penggunaan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak																Total Skor
		Menceritakan perkembang-biakan makhluk hidup				Mengenal benda-benda secara konkrit				Melakukan gerakan tangan yang terkontrol menggunakan otot-otot halus				Memecahkan masalah sederhana				Alat permainan menarik perhatian anak				Alat permainan mudah digunakan oleh anak				Petunjuk permainan mudah dipahami anak				Alat permainan tidak membahaya kan bagi anak				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	MR				√			√					√				√				√				√			√					√	30
2	NQA				√				√				√				√				√			√					√				√	28
	SRD				√			√					√				√				√				√				√				√	29
	DRF				√			√					√			√					√			√					√				√	26
	IN				√				√				√			√				√					√			√					√	29
	MZ				√				√				√			√				√					√			√					√	27

Lampiran 6 Analisis Data *One to One* dan *Small Group*

6.1 Analisis data *one to one evaluation*

No	Nama	Indikator								∑ Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		Rentang Skor 1-4								
1	NQA	3	3	4	3	3	3	4	4	27
2	SRD	4	3	4	3	3	3	4	4	28

N = Banyak Data

N = 2

Skor Terendah = 8

Skor Maksimal = 32

Rumus mencari nilai data

Nilai = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100

Pengolahan Data Observasi *One-to-one*

No	Nama	∑ Skor	Rumus	Nilai
1	NQA	27	$\frac{27}{32}$ x 100	84,3
2	SRD	28	$\frac{28}{32}$ x 100	87,5
Jumlah				**171,8**
Rata-Rata				**85,9**
Pembulatan				**86**
Kategori				**Sangat Praktis**

6.2 Analisis Data *Small Group*

No	Nama	Indikator								∑ Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		Rentang Skor 1-4								
1	MR	4	3	4	4	4	4	3	4	30
2	NQA	4	4	4	4	4	3	4	4	28
3	SRD	4	3	4	4	4	4	4	4	29
4	DRF	4	3	4	3	4	3	4	4	26
5	IN	4	4	4	3	3	4	3	4	29
6	MZ	4	4	4	3	3	4	3	4	27

N = Banyak Data

N = 6

Skor Terendah = 8

Skor Maksimal = 32

Rumus mencari nilai data

Nilai = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100

Pengolahan Data Observasi *One-to-one*

No	Nama	∑ Skor	Rumus	Nilai
1	MR	30	$\frac{30}{32}$ x 100	93,75
2	NQA	28	$\frac{28}{32}$ x 100	87,5
3	SRD	29	$\frac{29}{32}$ x 100	90,625
4	DRF	26	$\frac{26}{32}$ x 100	81,25
5	IN	29	$\frac{29}{32}$ x 100	90,625
6	MZ	27	$\frac{27}{32}$ x 100	84,375

Jumlah	**528,125**
Rata-Rata	**88,020**
Pembulatan	**88**
Kategori	**Sangat Praktis**

6.3 Rekapitulasi Hasil Observasi *One-to-One* dan *Small Group*

Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi *One-to-One* dan *Small Group*

No	Validasi	Rekapitulasi Nilai Presentase
1	*One To One*	86%
2	*Small Group*	88%
	Jumlah	**174 %**
	Rata-Rata	**87 %**
	Kategori	**Sangat Praktis**

Rumus mencari nilai rata-rata

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{174}{2} = 87$$

Ket:

X = Nilai rata-rata

∑x = Jumlah nilai data

N = Banyaknya data

Lampiran 7. Draf Artikel Untuk Publikasi

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *MAZE* METAMORFOSIS KATAK UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Lessy Yunistin Prahayu[5], Febriyanti Utami[6]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya 30662, Telp.580058,580085
Email: lessyyp@gmail.com

Abstrak:
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk alat permainan *maze* metamorfosis katak untuk anak usia (5-6 nnj) tahun yang teruji validitas dan praktisnya. Pengembangan ini menggunakan kombinasi model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil dari *expert review* validitas materi sebesar 75% dan validitas media diperoleh nilai sebesar 83%. Dari hasil validitas materi dan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 79% dengan kategori valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* melibatkan dua orang anak dengan hasil 86% dan tahap *small group evaluation* melibatkan enam orang anak dengan hasil 88%. Dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian pengembangan alat permainan *maze* metamorfosis katak dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan dalam kegiaan pembelajaran anak usia dini.
Kata-kata kunci: alat permainan, *maze* metamorfosis katak

***Abstract*:**
The study aims to develop the product of frog metamorphosis maze game tools fine motor (5-6) years of proven validity and practicality. This development uses a combination of Rowntree development models consisting of planning, development and formative evaluation of Tessmer consisting of self evaluation, expert review one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data analysis techniques using walkthroughs and observations. Results of expert review of the validity of 75% material and media validity gained a value of 83%. From the material and media validity results are obtained an average value of 79% with a very valid category. The result of a one-to-one evaluation phase involves two children with a yield of 86% and a small group evaluation level involving six children with a yield of 88%. From both was obtained an average of 87% with very practical categories. Thus the development of the magnetic maze game tool is states to be valid and practical and worthy of use in early childhood learning activities.
***Keywords**: Game Tools, Frog Methamorphosis Maze*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia (0-8) tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangatlah pesat, banyak sekali hal-hal istimewa yang terjadi dalam masa ini, sehingga masa tersebut disebut dengan istilah "*The Golden Age*". Pada masa ini, anak sangatlah membuthkan stimulasi yang snagat tepat untuk membantu dalam menumnuhkan dan mengembangkan semua aspek perkembangan anak.Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 menyatakan PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini membutuhkan metode yang dapat membuat mereka berinteraksi langsung dengan kegiatan yang dilakukan. Salah satu contoh yaitu proses teradinya metamorfosis pada hewan. Peneliti menyiapkan alat permainan yang dapat embantu anak mengenal proses terjadinya metamorfosis pada hewan yang dapat meningkatkan kemampuan sains anak.

Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara pada tiga Taman Kanak-Kanak di Kota Palembang, yaitu TK Kartika II-1 Palembang, TK Aisyiyah 21 Palembang, dan TK Al-Hikmah Palembang. Peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan denggan penggunaan alat permainan yang dapat menunjang kemampuan sains anak di TK tersebut.

Kemudian, penelitian menawarkan produk pengembangan alat permainan edukatif maze metamorfosis katak yang akan dikembangkan untuk menunjang kemampuan kognitif anak usia dini. Guru mengatakan bahwa mereka membutuhkan

produk yang akan peneliti kembangkan untuk menunjang kemampuan kognitif anak di TK tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara di tiga TK tersebut, pengembangan alat permainan edukatif maze metamorfosis katak perlu untuk dikembangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Peneliti menggunakan model pengembangan Rowntree dikarenakan model ini fokus pada produkyang akan dikembangkan dengan langkah-langkah yang mudah diikuti, disamping itu kejelasan kegiatan desain media juga menjadi pengembangan peneliti memilih model ini,dengan kata lain model ini sangat praktis digunakan dalam membuat suatu produk hasil pengembangan. Teknik evaluasi yang dapat dilakukan adalah evaluasi formatif. Menurut Prawiradilaga, dkk (2016:359) bahwa terdapat evaluasi formatif memiliki empat tahapan yaitu sebagai berikut: 1) Review ahli, 2*) One-to-one 3) Small group,Field test.*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research andDevelopment,* dengan menggunakan model pengembangan *rowntree* dan menggunakan tes evaluasi formatif Tessmer, menurut Borg dan Gall (dalam Alfianika, 2017:106) penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa alat permainan edukatif metamorfosis katak untuk kemampuan sains anak kelompok B.

Penelitian ini mempunyai dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah jurnal, artikel, buku skripsi, dan situs internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik pengmupulan data yang digunakan dalam penelitian adalaha *walkthrough* dan observasi. Pada tahap *walkthrough* ini dilakukan pengumpulan data dari beberapa ahli yang

terlibat untuk mengevaluasi produk awal prototipe 1. Instrument pengumpulan data yang digunakan pada teknik ini adalah lembar ceklis. Pada tahap observasi ini digunakan untuk menilai tingkah laku anak terhadap alat permainan konsep metamorphosis katak yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung aktivitas dan tingkah laku selama pembelajaran. Teknik observasi dilakukan pada saattahap *one to one* dan *small group*.

Teknik Analisi Data

Analisi Data *Walkthrough*

Teknik analisis data *walkthrough* bertujuan untuk menilai kevalidan produk alatpermainan metamorphosis katak, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif sebagai masukan untuk merevisi alat permainan metamorphosis katak untuk kemampuan sains anak. Data yang telah terkumpul selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Data yang telah terkumpul lalu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

(Herhyanto, dkk 2016:2.17)

Hasil dari validasi disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya dicari skor rata-rata tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

(Setyosari, 2016:251)

Ket :

X = Nilai rata rata Σx = Jumlah nilai dataN = Banyaknya data

Analisis Data Observasi

Hasil observasi anak yang dilakukan pada saat tahap *one to one* dan *small group*digunakan untuk melihat kemampuan dan tingkah laku anak selama proses bermain menggunakan alat permainan metamorphosis katak. Hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$N = \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

(Herhyanto, dkk 2016:2.17)

Metode Interpretasi Data

Interpretasi Tingkat Validitas Materi dan Media

Kategori validitas materi dan media dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Kategori Tingkat Valid Alat Permainan Edukatif Metamorfosis Katak

Rata-rata %	**Kategori**
82-100	Sangat Valid
63-81	Valid
44-62	Tidak Valid
24-43	Sangat Tidak Valid

(Modifikasi dari Sugiyono, 2017:94)

Alat permainan metamorfosis katak dinilai valid dari hasil rata-rata validasi ahli materi dan ahli media. Produk dapat dikatakan sangat valid

jika hasil rata-rata validasi ahli memasuki rentang 82-100, produk dapat dikatakan valid jika hasil rata- rata validasi ahli memasuki rentang 63-81, produk dikatakan tidak valid jika hasil rata-rata validasi ahli memasuki rentang 44-62, lalu produk dikatakan sangat tidak valid jikahasil rata-rata validasi ahli memasuki rentang 24-43.

Interpretasi Nilai Observasi Anak

Setelah mendapatkan nilai hasil observasi kemudian dikonversikan ke dalam kategori yang sesuai pada tabel 2 berikut:

Tabel 3Interpretasi Nilai Observasi Anak

Rata-rata %	**Kategori**
82-100	Sangat ValidValid
63-81	Tidak Valid
44-62	Sangat Tidak Valid
24-43	

(Modifikasi dari Sugiyono, 2017:94 & Herhyanto, dkk 2016:2.17)

Penilaian kepraktisan produk dilihat dari hasil rata-rata observasi memasuki rentang 82-100, produk dapat dikatakan praktis jika hasil rata-rata observasi memasukirentang 63-81, produk dikatakan tidak praktis jika hasil rata-rata observasi memasukirentang 44-62, lalu produk dikatakan sangat tidak praktis jika hasil rata-rata observasimemasuki rentang 24-43.

Prosedur Penelitian

Perencanaan, pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik perkembangananak, dimana peneliti melakukan analisis kebutuhan pada tiga sekolah,setelah mengetahui hasil analisis dan melihat karakteristik perkembangan anak, peneliti merumuskan kriteria alat permainan metamorfosis katak yang sesuai dengankebutuhan dan indikator pencapaian perkembangan sains anak

kelompok B. **Pengembangan,** Langkah pertama dalam pengembangan ini adalah pengembangan desain. Desainpengembangan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif metamorfosis katakyang didesain berdasarkan susuan perkembangbiakan atau metamorfosis.

Evaluasi , *Self evaluation,* tahap *self evaluation* atau penilaian diri sendiri dilakukan palingpertama, dan dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya, tahap *expert review*, setelah melewati tahap evaluasi diri sendiri, alatpermainan memasuki tahap evaluasi ahli, dimana dilakukan pengujian oleh ahli yang terkait sesuai bidangnya, dalam hal ini yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi nantinya berupa saran dan komentar yang tercantum dalam lembar validasi yang nantinya akan dijadikan acuan untuk merevisi alat permainan metamorphosis katak, hasil dari evaluasi pada tahap ini akan menghasilkan prototipe 1 yang telah direvisi.

Setelah kedua langkah di atas, tahap berikutnya yaitu *one-to-one evaluation.* Evaluasi satu lawan satu dalam hal ini adalah evaluator atau peneliti dan murid. Pada tahap evaluasi ini peneliti memilih tiga orang anak. Anak tersebut diberikan pembelajaran dengan menggunakan prototipe 1 yang telah direvisi. Pada saat pembelajaran anak akan diobservasi menggunakan lembar observasi yang telah dibuatoleh peneliti untuk melihat secara langsung tingkah laku anak selama melakukan pembelajaran. Data yang didapatkan dari hasil observasi nantinya akan dijasikan acuanuntuk melihat kepraktisan alat permainan tersebut.

Hasil observasi tersebut juga akan dijadikan dasar untuk merevisi produk prototipe 1 sehingga menghasilkan prototipe 2. Setelah mendapat prototipe 2, dilanjutkan dengan tahap *small group.* Pada tahapevaluasi ini, evaluator memilih 9 orang anak secara acak, selanjutnya anak diberikan pembelajaran menggunakan prototipe 2. Pada tahap pembelajaran anak akan diobservasi kembali menggunakan lembar observasi untuk melihat secara langsung tingkah laku anak selama melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan metamorfosis katak.

Instrumen Penelitian

Instrumen Validasi Ahli

Tabel 3 Kisi Kisi Instrumen Validitas Materi

No	Aspek	Indikator	Item
4	Validitas isi	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan.	1
5	Validitas Konstruk	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik perkembangan anak usia (5-6) tahun.	2
6	Kriteria	Kesesuaian dengan karakteristik alat permainan .	3

(modifikasi permendikbud 2014)

Tabel 3 yang berupa kisi kisi instrumen validitas materi berbentuk daftar ceklis yang berisi dengan pernyataan tentang kriteria materi dan kualitas materi yang diambil. Dimana pada lembar ceklis item pertama yaitu aspek validitas isi, dengan indikator kesesuaian alat permainan dengan kurikulum yang digunakan antara lain: 1) sesuai dengan kompetensi dasar, menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam(hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll 2) sesuai dengan indikator (menceritakanperkembangan makhluk hidup) 3) sesuai dengan tujuan untuk melatih kemampuan sains anak 4) sesuai dengan materi kemampuan sains anak.

Aspek pada item kedua yaitu validitas konstruk meliputi, 5) anak dapat menghubungkan gambar dengan bentuk, 6) anak dapat mengenal konsep sains, 7) anakdapat menyimpulkan susunan daur hidup katak, 8) anak dapat mengkomunikasikan suatu keadaan.

Aspek pada item yang ketiga yaitu validitas kriteria meliputi: 9) anak dapat melakukan pembelajaran sains sesuai dengan susunan yang berkesinambungan, 10) bermain sambil belajar

yang melibatkan interaksi dan keterlibatan anak, 11) bermain mempunyai tujuan untuk perkembangan anak, 12) alat permainan sesuai dengankarakteristik anak.

Tabel 4 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Item	Pernyataan
4	Teknis Permainan	1	1,2,3,4
5	Aspek Penyajian	2	5,6,7,8
6	Aspek Estetika	3	9,10,11,12

(Modifikasi dari Zaman (2014:6.3) & Kurnia Dewi (2018)

Tabel 4 kisi kisi instrumen validasi media berupa daftar ceklis, berisi pernyataan- pernyataan yang berkaitan dengan kriteria alat permainan yang dihasilkanguna mendukung media pembelajaran, memuat item sebagai berikut: 1) anak dapat mengenal konsep sains, 2) anak dapat menceritakan perkembangbiakan makhluk hidup 3) melatih kemampuan sains anak, 4) anak dapat mengkomunikasikan suatu keadaan, 5) alat permainan menggunakan bahan yang tahan lama 6) alat permainan harus tepat ukurannya sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep, 7) aman bagi pemakainya serta fleksibel dalam penggunaannya 8) mudah digunakan bagi guru dan anak, 9) alat permainan harus memiliki keserasian ukuran yang sesuai dengan anak, 10) alat permainan harus indah dan menarik bagi anak, 11) alat permainan harus memiliki kombinasi warna yang serasi, 12) bentuk dan ukuran warna alat permainan tidak mudahberubah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak" dilakukan melalui tiga tahapan model pengembangan Rowntree yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Evaluasi yang digunakan dalam formatif *Tessmer* yang terdiri dari *self evaluation, expert review, one-to-one* dan *small group*. Berikut ini uraian tahapan dalam pengembangannya. Hasil Tahap Evaluasi, Materi alat permainan *maze* metamorphosis katak yang telah didesain dan dibuat dalam bentuk buku

panduan serta alat prmainannya yang disebut dengan prototipe 1. Kemudian langkah selanjutnya melakukan tahap *slf evaluation* atau evaluasi sendiri. Setelah tahap *self evaluation* dilakukan selanjutnya lanjut ke tahap *expet review* atau evaluasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu terdiri dari ahli materi dan ahli media yang menggunakan lembar ceklis, selanjutnya hasil dari evaluasi dilakukan dengan uji coba *one-to-one* (2 orang anak) dan *small group* (6 orang anak).

Hasil Tahap ***Self Evaluation***, Pada tahap *self evaluation* ini kemudian peneliti melakukan penilaian sendiri untuk alat permainan yang dikembangkan yaitu alat permainan *maze* metamorfosis katak. Hasil yang didapat dari evaluasi ini yaitu: mudah digunakan oleh anak, dalam artian alat permainan *maze* metamorfosis katak ini dapat digunakan oleh anak baik secara individu maupun secara berkelompok, kemudian alat permainan *maze* metamorfosis katak ini menggunakan bahan-bahan yang aman yang tidak membahayakan bagi anak dan menjamin keselamatan bagi anak dalam memainkannya. Hasil Tahap ***Expert Review,*** Setelah melalui tahap *self evaluation* selanjutnya yaitu tahap *expert review* yang artinya harus dievaluasi oleh para ahlinya, evaluasi ini dilakukan untuk melihat validitas dari alat permainan *maze* metamorfosis katak. Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator materi yaitu Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku ahli materi dan validator media yaitu Ibuu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku validator media.

Hasil Tahap ***One-To-One Evaluation,*** Setelah mendapatkan saran dari ahli materi dan media pada tahap *expert review* terhadap Prototipe 1, kemudian dilakukan uji coba *one-to-one evaluation* dengan melibatkan 2 orang anak di RT 03 Kelurahan Sukajadi. Selanjutnya ***Small Group Evaluation,*** Tahap *small group evaluation*, prototipe 2 diujicobakan lagi kepada 6 orang anak di RT 60 Kelurahan Sukajadi.

Berdasarkan hasil uji pada tahap *one-to-one* dan *small group* di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan *maze* metamorfosis katak pada anak kelopok B memiliki kriteria sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan untuk anak kelompok B. namun, peneliti juga mengakui kekurangan pada alat permainan *maze* metamorfosis katak yang telah dikembangkan masih memiliki keterbatasan yaitu: penelitian ini membuat alat permainan *maze* metamorfosis katak yang hanya memproduksi tiga produk yang dijadikan sampel, dan digunakan oleh penelitian sebagai alat untuk menilai tingkat valid dan praktis. Sehingga dalam hal

ini penelitian tidak sampai pada penelian tingkat efektif pada penggunaan alat permainan tersebut, karena penelitian ini hanya menggunakan evaluasi *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation,* dan *small group*. Untuk tahap *field test* tidak dilaksanakan karena keterbatasan dana dan waktu yang tersedia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: Alat permainan maze metamorfosis katak dinyatakan teruji valid. Dari hasil perhitungan tahap *expert review* dari kedua validator ahli materi sebesar 75% dan ahli media sebesar 89% sehingga didapat rata-rata validasi materi dan media sebesar 83% dengan kategori sangat valid. Alat permainan *maze* metamorfosis katak dinyatakan teruji praktis. berdasarkan hasil tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*. Hasil tahap *one-to-one evaluation* yang dilakukan kedua orang anak mendapatkan hasil sebesar 86% dan tahap *small group evaluation* pada enam orang anak didapat hasil nilai sebesar 88%. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian observasi pada tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* diperoleh nilai rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil perolehan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan *maze* metamorfosis katak untuk kelompok B telah teruji kevalidan dan kepraktisannya serta layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran untuk anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, Hesti. (2016). Pengembangan Handout Dinamika Rotasi Dan Kesetimbangan Benda Tegar Berbasis Kontekstual Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 3(2): 1-5

Djaali dan Mulyono, Pudji. (2017). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*.Jakarta: PT.Grasindo

Herhyanto, dkk. (2016). Statistika pendidikan: pengetahuan dasar statistika. Jakarta: Universitas Terbuka.

Isrok'atun dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif melalui Situation Based-Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press

Prapti, Novira Dwi. (2019). Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 3-5 Tahun di Kelompok Bermain Aisyiyah 14 Pabean Cantian Kota Surabaya. *Jurnal Health of Science*. 12(1): 12-19

Prawiradilaga, D. S., Ariani, D., & Handoko, H. (2016) *Mozaik teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Putu Ayu, Vediasmari. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media Maze Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1)

Rahman Taopik, dkk. (2018). Peningkatakan Pemahaman Tentang Metamorfosis Melalui Media Gambar Seri Di Kelompok B TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal : PAUD Agapedia*, 2(2).

Setiawati, Eti dkk.(2017).Pengembangan media pembelajaran modul pada negeri animalia kelas x sman 1 pontianak.*Jurnal bioeducation*. *4 (1):55.*

Sugiyono.(2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan research & development.* Bandung:Alfabeta.

Utami, Suci Putri. (2019). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: UPI Sumedang Press

Zaim, M. (2016). *Evaluasi pembelajaran bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana.

Zaman, Badru. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Banten: Universitas

Lampiran 8 Foto Wawancara Analisis Kebutuhan

Wawancara dengan guru kelas TK Aisyiyah 1

Wawancara dengan guru kelas TK Izzudin

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Tahap *One To One Evaluation*

Gambar 1. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Gambar 1.1 Anak selesai memainkan *maze* metamorfosis katak

Gambar 2. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Tahap *Small Group Evaluation*

Gambar 1. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Gambar 1.1 Anak selesai memainkan *maze* metamorfosis katak

Gambar 2. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Gambar 2.1 Anak selesai memainkan *maze* metamorfosis katak

Gambar 3. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Gambar 3.1 Anak selesai memainkan *maze* metamorfosis katak

Gambar 4. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Gambar 4.1 Anak selesai memainkan *maze* metamorfosis katak

Gambar 5. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Gambar 6. Anak sedang memainkan alat permainan *maze* metamorfosis katak

Lampiran 11 Surat Keterangan Akte Kelahiran Anak Yang Dilibatkan Dalam Penelitian

Nomor Induk Kependudukan / *Personnel Registration Number* : 1813080902160001

No. AL.010.0000511

PENCATATAN SIPIL
REGISTRY OFFICE

WARGA NEGARA / *NATIONALITY* : INDONESIA / *INDONESIAN*

KUTIPAN AKTA KELAHIRAN
EXCERPT OF BIRTH CERTIFICATE

Berdasarkan Akta Kelahiran Nomor / *By virtue of Birth Certificate Number* : 1813-LU-08032016-0011

menurut stbld / *in accordance with state gazette* :

bahwa di / *that in* : WAY SULUH pada tanggal / *on date* : SEMBILAN / *NINE*

FEBRUARI / *FEBRUARY* tahun / *on year* : DUA RIBU ENAM BELAS / *TWO THOUSAND SIXTEEN* telah lahir / *was born* :

MUHAMMAD RIZQI

anak ke / *child no* : SATU , LAKI-LAKI DARI AYAH IROHIM DAN IBU FITRI YANA / *FIRST, MALE FROM FATHER IROHIM AND MOTHER FITRI YANA*

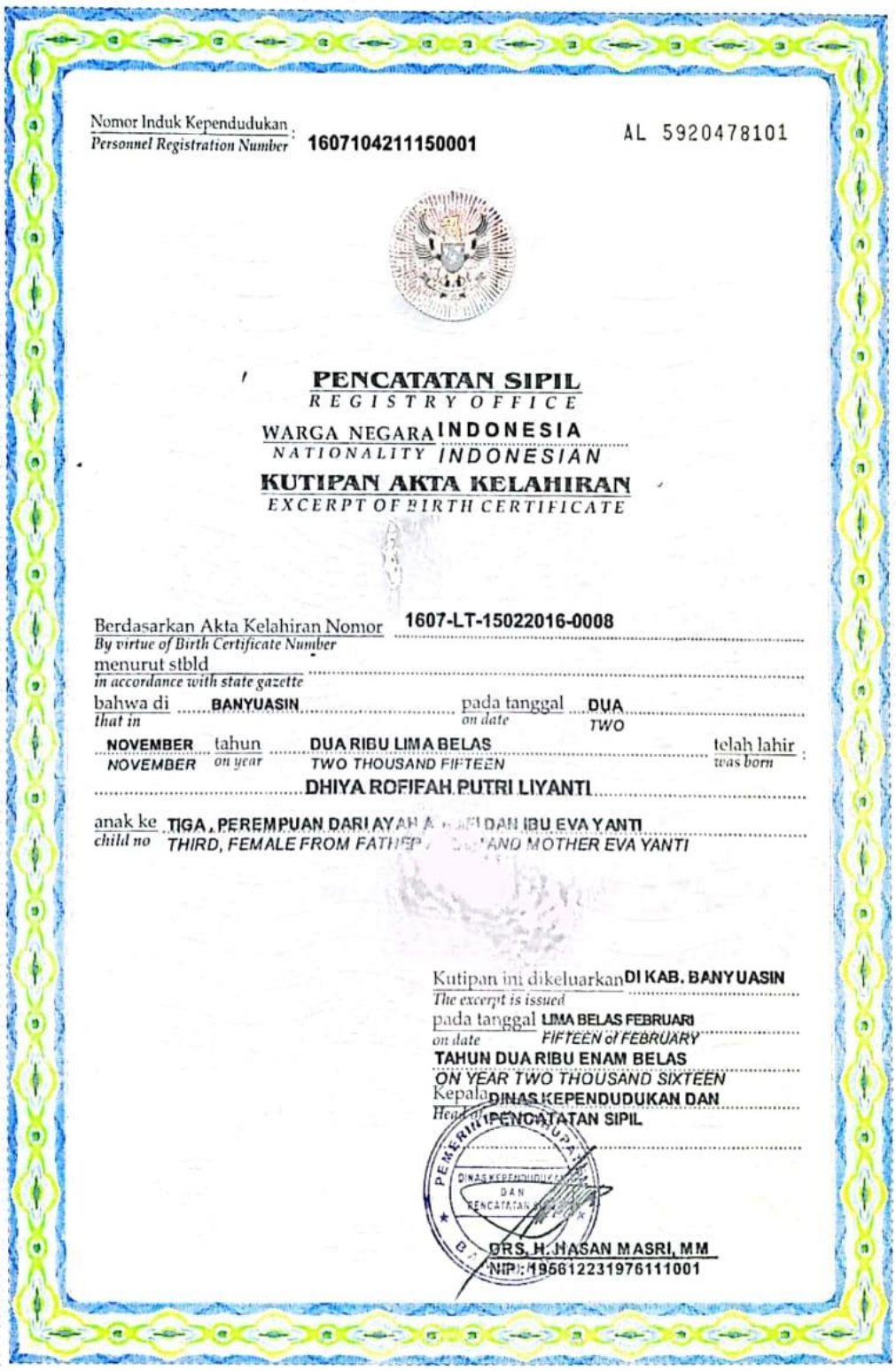
Kutipan ini dikeluarkan / *The excerpt is issued* : DI KAB. PESISIR BARAT

pada tanggal / *on date* : DELAPAN MARET / *EIGHT of MARCH* TAHUN DUA RIBU ENAM BELAS / *ON YEAR TWO THOUSAND SIXTEEN*

Kepala / *Head of* : KADIS KEPENDUDUKAN DAN CAPIL KABUPATEN PESISIR BARAT

DRS. [illegible] KEDA

NIP. 19[illegible]206151989111001



Nomor Induk Kependudukan / *Personnel Registration Number*: **1607104211150001**

AL 5920478101

PENCATATAN SIPIL
REGISTRY OFFICE

WARGA NEGARA **INDONESIA**
NATIONALITY INDONESIAN

KUTIPAN AKTA KELAHIRAN
EXCERPT OF BIRTH CERTIFICATE

Berdasarkan Akta Kelahiran Nomor / *By virtue of Birth Certificate Number* **1607-LT-15022016-0008**

menurut stbld / *in accordance with state gazette*

bahwa di / *that in* **BANYUASIN** pada tanggal / *on date* **DUA** / *TWO*

NOVEMBER / *NOVEMBER* tahun / *on year* **DUA RIBU LIMA BELAS** / *TWO THOUSAND FIFTEEN* telah lahir / *was born*:

DHIYA ROFIFAH PUTRI LIYANTI

anak ke / *child no* **TIGA, PEREMPUAN DARI AYAH A[illegible] DAN IBU EVA YANTI**
THIRD, FEMALE FROM FATHER [illegible] AND MOTHER EVA YANTI

Kutipan ini dikeluarkan / *The excerpt is issued* **DI KAB. BANYUASIN**

pada tanggal / *on date* **LIMA BELAS FEBRUARI** / *FIFTEEN of FEBRUARY*

TAHUN DUA RIBU ENAM BELAS
ON YEAR TWO THOUSAND SIXTEEN

Kepala / *Head of* **DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL**

DRS. H. HASAN MASRI, MM
NIP. 195612231976111001

Nomor Induk Kependudukan
Personnel Registration Number : 1607104307150007

AL 5920553170

PENCATATAN SIPIL
REGISTRY OFFICE

WARGA NEGARA INDONESIA
NATIONALITY *INDONESIA*

KUTIPAN AKTA KELAHIRAN
EXCERPT OF BIRTH CERTIFICATE

Berdasarkan Akta Kelahiran Nomor 1607-LT-25042017-0009
By virtue of Birth Certificate Number
menurut stbld
in accordance with state gazette
bahwa di PALEMBANG pada tanggal TIGA
that in *on date* *THE THIRD OF*
JULI tahun DUA RIBU LIMA BELAS telah lahir :
JULY *on year* *TWO THOUSAND AND FIFTEEN* *was born*
SABRINA RAHMADINI DAVID
anak ke SATU, PEREMPUAN DARI AYAH DAVID SAPUTRA DAN IBU ANJAS SHINTA
child no *FIRST DAUGHTER FROM FATHER DAVID SAPUTRA AND MOTHER ANJAS SHINTA*

Kutipan ini dikeluarkan DI KAB.BANYUASIN
The excerpt is issued
pada tanggal DUA PULUH LIMA APRIL
on date *THE TWENTY-FIFTH OF APRIL*
TAHUN DUA RIBU TUJUH BELAS
ON YEAR TWO THOUSAND AND SEVENTEEN
Plt. Kepala DINAS KEPENDUDUKAN DAN
Head of PENCATATAN SIPIL

ZAINUDDIN, S.Ip, MM
NIP. 195910291986031002

Nomor Induk Kependudukan / *Personnel Registration Number* : **1607105812140002**

AL 5920352787

PENCATATAN SIPIL
REGISTRY OFFICE

WARGA NEGARA / *NATIONALITY* **INDONESIA** / *INDONESIAN*

KUTIPAN AKTA KELAHIRAN
EXCERPT OF BIRTH CERTIFICATE

Berdasarkan Akta Kelahiran Nomor / *By virtue of Birth Certificate Number* **1607-LU-10022015-0119**

menurut stbld / *in accordance with state gazette*

bahwa di / *that in* **PALEMBANG** pada tanggal / *on date* **DELAPAN BELAS** / *EIGHTEEN*

DESEMBER / *DECEMBER* tahun / *on year* **DUA RIBU EMPAT BELAS** / *TWO THOUSAND FOURTEEN* telah lahir / *was born* :

NAJWA QUEENA AZKA

anak ke / *child no* **SATU , PEREMPUAN DARI AYAH SYAIFUL ANAM ABDULLAH DAN IBU DWI RAHMA WATI**

FIRST, FEMALE FROM FATHER SYAIFUL ANAM ABDULLAH AND MOTHER DWI RAHMA WATI

Kutipan ini dikeluarkan / *The excerpt is issued* **DI KAB. BANYUASIN**

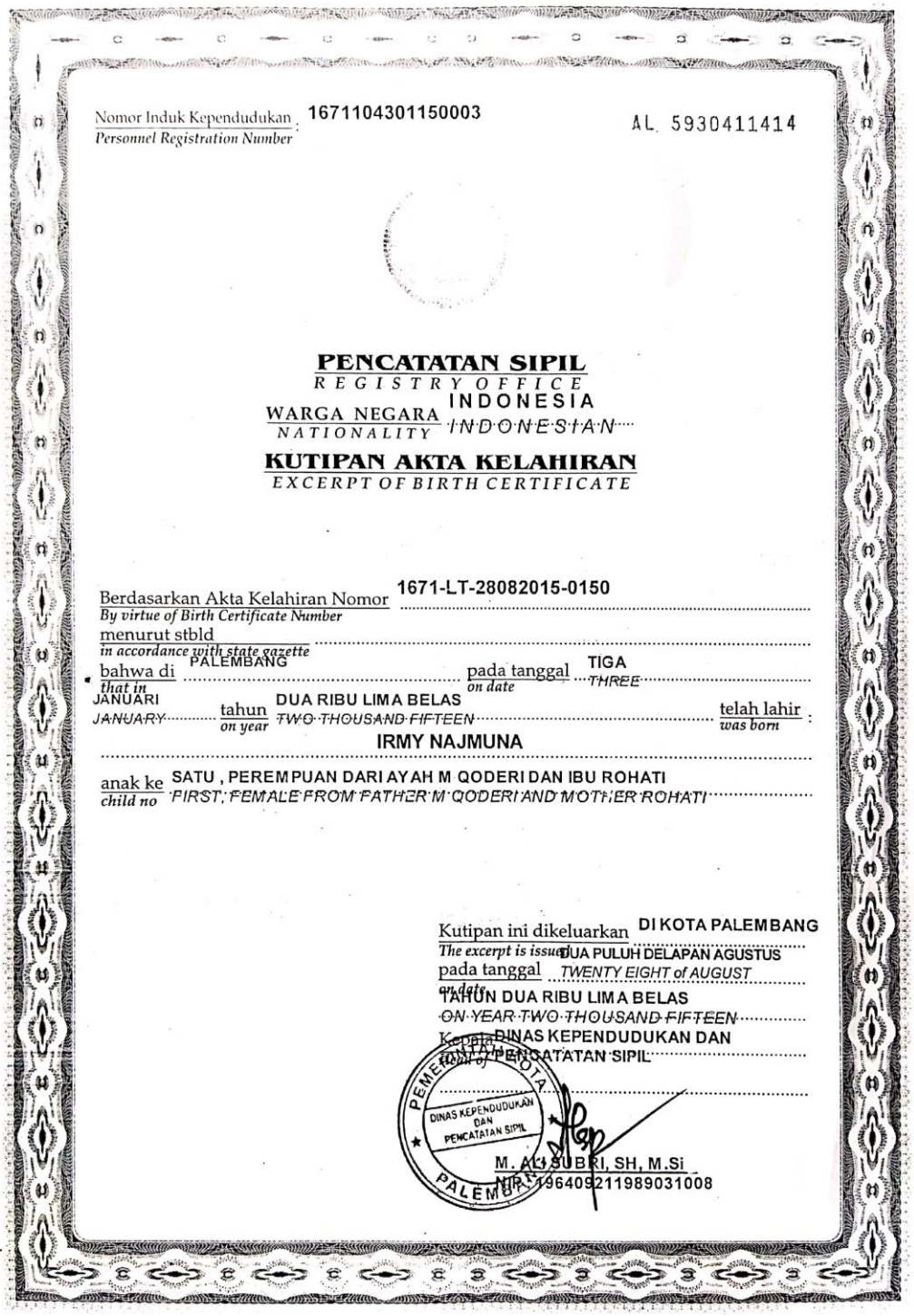
pada tanggal / *on date* **SEPULUH FEBRUARI** / *TEN of FEBRUARY*

TAHUN DUA RIBU LIMA BELAS / *ON YEAR TWO THOUSAND FIFTEEN*

Kepala / *Head of* **DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL**

Drs.H. HASAN MASRI, MM

NIP : 195612231976111001



Nomor Induk Kependudukan / *Personnel Registration Number* : 1671104301150003

AL 5930411414

PENCATATAN SIPIL
REGISTRY OFFICE

WARGA NEGARA / *NATIONALITY* INDONESIA / *INDONESIAN*

KUTIPAN AKTA KELAHIRAN
EXCERPT OF BIRTH CERTIFICATE

Berdasarkan Akta Kelahiran Nomor / *By virtue of Birth Certificate Number* 1671-LT-28082015-0150

menurut stbld / *in accordance with state gazette* .....

bahwa di / *that in* PALEMBANG pada tanggal / *on date* TIGA / *THREE*

JANUARI / *JANUARY* tahun / *on year* DUA RIBU LIMA BELAS / *TWO THOUSAND FIFTEEN* telah lahir / *was born* :

IRMY NAJMUNA

anak ke / *child no* SATU , PEREMPUAN DARI AYAH M QODERI DAN IBU ROHATI / *FIRST, FEMALE FROM FATHER M QODERI AND MOTHER ROHATI*

Kutipan ini dikeluarkan / *The excerpt is issued* DI KOTA PALEMBANG

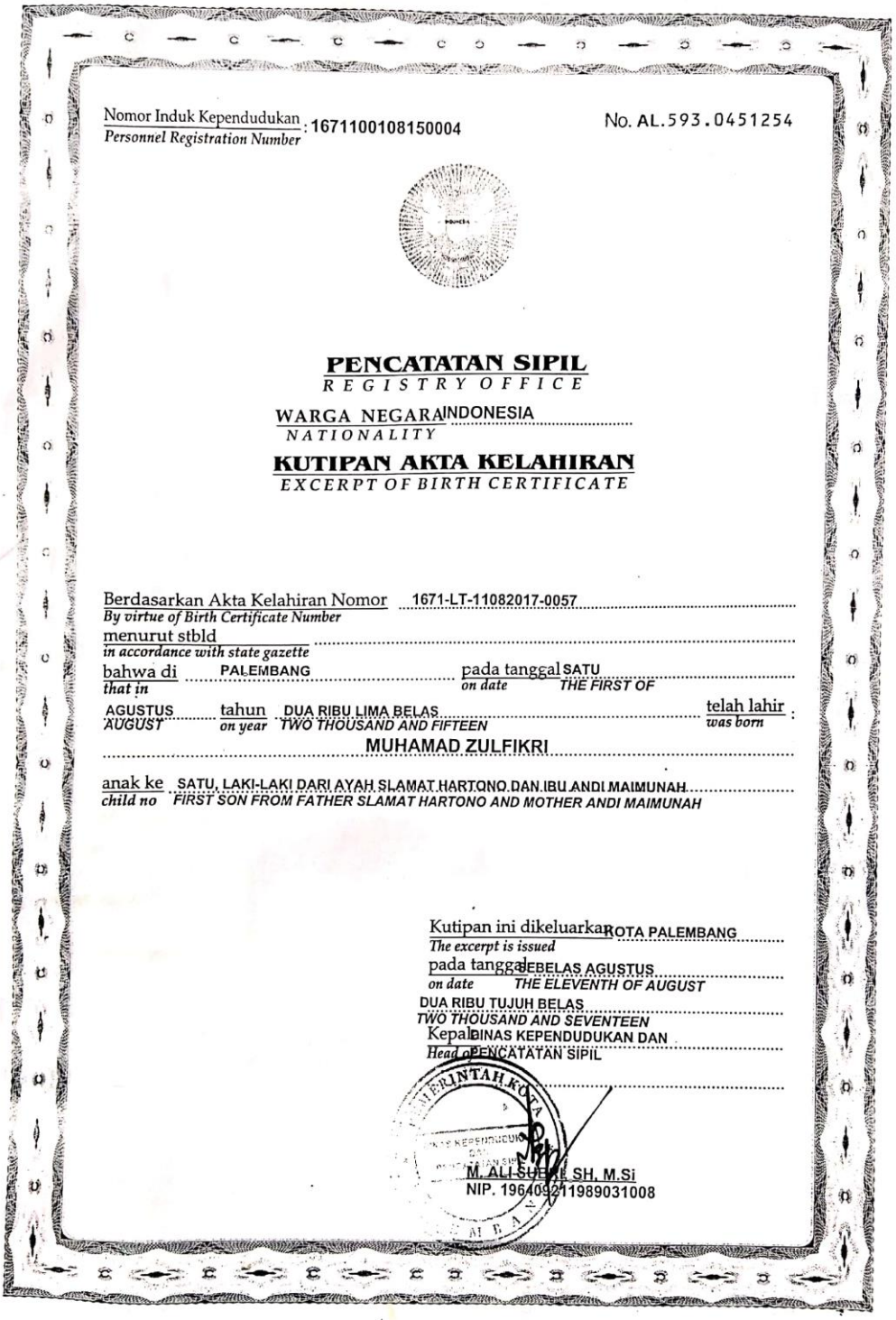
pada tanggal / *on date* DUA PULUH DELAPAN AGUSTUS / *TWENTY EIGHT of AUGUST*

TAHUN DUA RIBU LIMA BELAS / *ON YEAR TWO THOUSAND FIFTEEN*

Kepala / *Head of* DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL

PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL

M. ALI SUBRI, SH, M.Si
NIP. 196409211989031008



Nomor Induk Kependudukan / *Personnel Registration Number* : 1671100108150004

No. AL.593.0451254

PENCATATAN SIPIL
REGISTRY OFFICE

WARGA NEGARA / *NATIONALITY* INDONESIA

KUTIPAN AKTA KELAHIRAN
EXCERPT OF BIRTH CERTIFICATE

Berdasarkan Akta Kelahiran Nomor / *By virtue of Birth Certificate Number* 1671-LT-11082017-0057
menurut stbld / *in accordance with state gazette*
bahwa di / *that in* PALEMBANG pada tanggal / *on date* SATU / *THE FIRST OF*
AGUSTUS / *AUGUST* tahun / *on year* DUA RIBU LIMA BELAS / *TWO THOUSAND AND FIFTEEN* telah lahir / *was born* :

MUHAMAD ZULFIKRI

anak ke / *child no* SATU, LAKI-LAKI DARI AYAH SLAMAT HARTONO DAN IBU ANDI MAIMUNAH / *FIRST SON FROM FATHER SLAMAT HARTONO AND MOTHER ANDI MAIMUNAH*

Kutipan ini dikeluarkan / *The excerpt is issued* KOTA PALEMBANG
pada tanggal / *on date* SEBELAS AGUSTUS / *THE ELEVENTH OF AUGUST*
DUA RIBU TUJUH BELAS / *TWO THOUSAND AND SEVENTEEN*
Kepala / *Head of* DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL

M. ALI SUEB, SH, M.Si
NIP. 196409211989031008

Lampiran 12 Usul Judul Skripsi

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang – Prabumulih Indralaya, Ogan Ilir 30662
Telp: (0711) 580058, 580085 Fax: (0711) 580058
Website: www.fkip.unsri.ac.id, email: support@fkip.unsri.ac.id

USULAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Lessy Yunistin Prahayu
NIM : 06141181621067
Program studi : Pendidian Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul skripsi:

1. Pengembangan Alat Permainan Konsep Metamorfosis Katak Untuk Kemampuan Sains Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak
2. Pengembangan Alat Permainan *Fun Thinkers* Untuk Kemampuan Mengurutkan Bilangan Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak
3. Pengembangan Alat Permainan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak

Nomor judul yang disetujui:

Pembimbing : 1. Dra. Hasmalena, M. Pd .....

2. Dra. Syafdaningsih, M. Pd .....

Indralaya, ...
Koordinator Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP. 195908151986092001

Tembusan:
1. Dosen pembimbing
2. Subbagian akademik

Lampiran 13 SK. Pembimbing Skripsi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662, Telp: (0711) 580085
Laman : www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el : support@fkip.unsri.ac.id

Perpanjangan

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
Nomor : 1144/UN9.FKIP/TU.SK/2022

TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang :
a. bahwa dalam rangka penulisan dan penyusunan Skripsi Mahasiswa, dipandang perlu adanya penunjukan pembimbing skripsi untuk setiap Mahasiswa;
b. bahwa telah dikeluarkannya persetujuan usul judul dan pembimbing skripsi oleh Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, maka perlu penunjuk pembimbing penulisan skripsi;
c. bahwa dengan butir a dan b tersebut di atas perlu untuk diterbitkannya Surat Keputusan sebagai pedoman dan landasan hukumnya.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003;
2. Peraturan pemerintah No.4 Tahun 2014;
3. Permen Ristekdikti No.12 Tahun 2015;
4. Permenristekdikti No. 17 Tahun 2018;
5. Keputusan Menkeu No.190/KMK.05/2009;
6. Kepmenristekdikti No.32031/M/KP/2019;
7. Keputusan Rektor Unsri No.0110/UN9/SK.BUK.KP/2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

KESATU : Menunjuk/Mengangkat Saudara:
Febriyanti Utami, M.Pd
sebagai Pembimbing Skripsi Mahasiswa :
Nama : Lessy Yunistin Prahayu
NIM : 06141181621067
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Maze Metamorfosis Katak Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak Kanak

KEDUA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya Surat Keputusan ini dibebankan pada Anggaran biaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan/atau dana yang disediakan khusus untuk itu.

KETIGA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Juli 2022 dengan ketentuan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan/atau diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palembang
Pada tanggal : 22 Maret 2022
DEKAN

HARTONO
NIP 196710171993011001

Tembusan:
1. Koordinator Program Studi PG-PAUD FKIP
2. Dosen Pembimbing
3. Mahasiswa yang bersangkutan

FKIP Universitas Sriwijaya

Lampiran 14 Kartu Bimbingan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662, Telp: (0711) 580085
Laman : www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el : support@fkip.unsri.ac.id

KARTU PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Lessy Yunistin Prahayu
NIM : 06141181621067
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan *Maze* Metamorfosis Katak Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak
Pembimbing : Febriyanti Utami, S.Pd., M.Pd

No.	Topik yang dikonsultasikan	Komentar Pembimbing	Paraf dan Tanggal
			Pembimbing 1
1.	Judul	ACC	
2.	26 Juli 2021 Revisi Bab I-III	- Tambahkan 3 teori terkait Fungsi Alat Permainan Edukatif. - Tambahkan 3 teori terkait Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif dan cantumkan sumbernya - Tambahkan 3 eori terkait Karakteristik Alat Permainan Edukatif - Perbaikan paragraf - Tambhakan *flowcart* dari APE yang dikembangkan	

3.	19 Agustus 2021 Revisi Bab III	- Perjelas pengembangan produk dibuat dari bahan apa	
4.	3 Desember 2021 Revisi Bab III	- Perbaikan Pembahasan Kelebihan dan kekurangan APE	
5.	6 Desemer 2021	- Perbaikan Rumusan Masalah	
6.	9 Desember 2021 ACC Seminar Hasil	- ACC Seminar Hasil	

Indralaya, ...

Koordinator Program Studi

Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP.195908151986092001

Pembimbing 1

Febriyanti Utami, S.Pd., M.Pd
NIP. 199002032019032016

Lampiran 15 Cek Bukti Plagiat

Pengembangan Alat Permainan Maze Metamorfosis Katak untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

ORIGINALITY REPORT

14%	8%	1%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	9%
2	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
4	core.ac.uk Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	prayogadiana.blogspot.com Internet Source	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		