



DESKRIPSI UMUM PRODUK

- Produk : Permainan
- Nama Produk : Permainan Botol Jatuh
- Sasaran : Anak usia 4 – 5 tahun
- Desain Produk :



`Lampiran 02

ACUAN KISI – KISI INSTRUMEN PERMAINAN BOTOL JATUH

Suparman dalam Asyhar	Arsyad	Hasnida	Ramayulis	Marchamah	Arsyad
Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada	a. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditentukan	a. Media pembelajaran harus memperhatikan kekontrasan dan keharmonisan dalam	a. Media pembelajaran mampu mendorong kreativitas, minat siswa, dan memberikan	Permainan Botol Jatuh adalah salah satu cabang olahraga tua yang membutuhkan ketangkasan menggelingka	Flashcard adalah kartu kecil yang biasanya berukuran 8 x 12 cm atau disesuaikan dengan

<p>penerima pesan.</p>	<p>dalam kurikulum yang berlaku disekolah.</p> <p>b. Media pembelajaran mampu memberikan pengertian dan penjelasan tentang suatu konsep.</p>	<p>pemilihan warna maupun bentuk, agar media pembelajaran lebih menarik dan dapat dibaca dan dilihat oleh anak.</p> <p>b. Hindari segala macam media yang berbentuk</p>	<p>kesempatan siswa untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).</p> <p>b. Media pembelajaran harus aman dari segi bahan, bentuk, pewarna yang</p>	<p>n bola untuk merebahkan sepuluh botol, ke dalam arena permainan botol jatuh yang terbuat dari kayu atau papan yang memiliki panjang 18,75 meter dan lebar 100 cm, serta ukuran tinggi botol yaitu 37 cm</p>	<p>penggunaan yang berisi gambar, angka, teks atau simbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, angka, teks atau simbol tersebut.</p>
------------------------	--	---	--	--	--

	<p>c. Praktis, luwes dan bertahan.</p> <p>Media pembelajaran menggunakan bahan yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar atau dari sisa bahan bekas, mudah dibuat</p>	<p>lancip, runcing, dan tajam untuk menghindari hal -hal yang tidak diinginkan.</p> <p>c. Ukuran bahan dan media pembelajaran disesuaikan dengan usia anak.</p>	<p>digunakan serta tidak membahayakan siswa atau guru. Misalnya tidak mengandung zat kimia yang berbahaya bagi kesehatan, atau bahan media pembelajaran</p>		
--	--	---	---	--	--

	<p>sendiri oleh guru.</p> <p>d. Media pembelajaran mempunyai daya tahan lama, tidak mudah rusak, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun, serta dapat</p>	<p>d. Setiap media pembelajaran dan alat permainan yang akan diberikan pada anak sebaiknya bisa dimanipulasi, sehingga meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak.</p>	<p>tersebut tajam dan membahayakan. Begitu pula dalam pembuatan media pembelajaran itu harus rapi agar tidak ada bagian yang membahayakan.</p>		
--	--	--	--	--	--

	<p>dipindahkan dan dibawa kemana – mana.</p> <p>e. Media pembelajaran mudah digunakan oleh guru maupun oleh siswa.</p>	<p>e. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan</p>	<p>c. Media pembelajaran mempunyai desain yang sederhana, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak atau guru untuk menggunakannya. Oleh</p>		
--	--	--	---	--	--

		dibuat oleh guru.	karena itu dalam penggunaan media hendaknya bervariasi atau beraneka ragam, karena setiap media tentu ada kelebihan dan kekurangannya	
			a. Kekurangan satu media	

			<p>ditutupi oleh kelebihan media lainnya, begitu pula sebaliknya. Dengan demikian, tidak ada istilah media yang jelek atau yang baik. d. Media pembelajaran</p>	
--	--	--	---	--

			<p>mampu memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna, dan kombinasinya, serta rapi pembuatannya</p> <p>a.</p> <p>e. Penggunaan media pembelajaran dalam suatu</p>	
--	--	--	--	--

			<p>proses pembelajaran tidak sekaligus dipertunjukkan kepada siswa melainkan bergantian sesuai dengan materi pembelajaran yang dijelaskan.</p>	
--	--	--	--	--

			<p>Jika ditunjukkan sekaligus, maka perhatian siswa bukan pada materi pembelajaran melainkan pada media pembelajaran nya, sehingga pembelajaran</p>	
--	--	--	---	--

			<p>tidak akan berhasil.</p> <p>f. Media pembelajaran yang digunakan merupakan bagian dari materi pembelajaran yang dijelaskan bukan sebagai</p>	
--	--	--	---	--

			<p>selingan atau alat hiburan.</p> <p>g. Siswa mempunyai tanggung jawab dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka akan merawat dan menyimpannya kembali</p>	
--	--	--	---	--

			<p>dengan keadaan utuh pada tempat yang telah ditentukan.</p> <p>h. Media pembelajaran dipilih dapat memberikan manfaat bagi kemampuan anak, juga mengandung nilai</p>	
--	--	--	--	--

			pendidikan yang positif		
Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan
Terjadinya interaksi antara penyalur pesan dengan penerima pesan	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip media pembelajaran - Sesuai Tujuan atau materi - Kurikulum yang berlaku disekolah - Penjelasan suatu konsep - Bahan mudah diperoleh dari 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan warna maupun bentuk - Menghindari macam – macam media yang berbahaya bagi anak - Ukuran media disesuaikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendorong kreativitas dan minat siswa - Aman dari segi bahan, bentuk, pewarna yang digunakan - Tidak membahayakan anak 	<ul style="list-style-type: none"> - ukuran arena permainan - botol jatuh - ukuran botol jatuh 	<ul style="list-style-type: none"> - ukuran kartu angka

	<p>lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bahan dari sisa bahan bekas - Mudah dibuat oleh guru - Dapat bertahan lama - Dapat dipakai kapan pun dan dimana pun - Dapat dipindahkan 	<p>dengan usia anak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alat permainan sebaiknya dimanipulasi - Meningkatkan kreativitas dan kognitif anak - Dibuat sesuai tingkat perkembangan anak 	<ul style="list-style-type: none"> - mempunyai desain yang sederhana, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak atau guru untuk menggunakannya - unsur keindahan 		
--	---	--	---	--	--

	dan dibawa kemana – mana - Mudah digunakan oleh guru atau siswa		- media pembelajaran bergantian sesuai dengan materi pembelajaran yang dijelaskan - merawat dan menyimpan kembali media pembelajaran - mengandung nilai Pendidikan yang positif	
--	---	---	--	--

Sintesis Peneliti :

Arti Teori	Cakupan
<p>Permainan Botol Jatuh merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan pada anak. Permainan Botol Jatuh merupakan pengembangan dari permainan bowling dengan kartu angka dibuat dengan berinovasi, agar mampu memberikan daya tarik bagi anak. Sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Daya Tarik - Kesesuaian Rancangan (Tujuan , materi, alat dan bahan yang digunakan) - Mudah dipahami - Komposisi warna - Ukuran media pembelajaran - Kualitas bahan yang digunakan - Dapat digunakan jangka panjang - Keamanan

Instrumen Penilaian Kualitas Permainan TOLTUH (Botol Jatuh)

Expert Review

Responden : Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas Permainan Botol Jatuh dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh pengembang yang terdiri dari tiga bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas responden, dan butir penilaian. Data Instrumen ini akan digunakan pengembang untuk kebutuhan pengembangan skripsi. Adapun jawaban responden akan digunakan untuk dukungan serta partisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Anak Usia 4 – 5 Tahun

Sasaran : Anak Usia 4 – 5 Tahun

Identitas Pengisi

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Jabatan : Dosen



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini Lantai Dua R.208
 Jl.Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

27 Desember 2019

Kepada
Yth.

Dra.Yasmin Faradiba,M.Pd
di
Jakarta

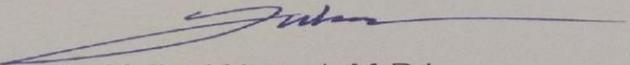
Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswi kami:

Nama : Arnum Lailasyari
 Registrasi : 1615152248
 Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Tahun akademik : 2019/2020
 Untuk : Validasi Instrumen

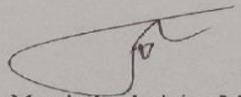
Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
Program Studi PG-PAUD FIP UNJ
Koordinator,


Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,


Dra. Yudrik Jahja,M.Pd
NIP.19600514 198503 2 002

**Instrumen Penilaian Ahli Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal
Konsep Bilangan Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Petunjuk Penggunaan

- A. Mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen evaluasi yang telah dikembangkan untuk pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk anak.
- B. Mohon diberikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pernyataan yang digunakan.
- C. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang pada skala yang dianggap tepat, dimana skala tersebut memiliki makna yaitu 4 = Sangat layak, 3 = Layak, 2 = Cukup layak, 1 = Kurang layak
- D. Keterangan diisi apabila ada catatan pada butir soal
- E. Mohon memberikan masukan pada lembar kelebihan, kekurangan, kritik dan saran mengenai evaluasi formatif

**Instrumen evaluasi formatif Ahli Media “Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Anak Usia 4 – 5 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Permainan Botol Jatuh sesuai dengan tujuan pembelajaran				
2.	Permainan botol jatuh didesain menarik				
3.	Permainan Botol Jatuh membuat anak senang				
4.	Kesesuaian ukuran arena permainan botol jatuh untuk anak usia 4 – 5 tahun				
5.	Kesesuaian ukuran botol pada permainan botol jatuh untuk anak usia 4 – 5 tahun				
6.	Ukuran kartu angka sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun				
7.	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang menarik				
8.	Dapat digunakan dalam jangka panjang				
9.	Bahan yang dipakai pada permainan aman digunakan oleh anak usia 4 – 5 tahun				
10.	Sudut arena permainan botol jatuh tidak melukai anak				

11.	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah digunakan				
12.	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan mudah dipahami				
13.	Gambar yang terdapat dalam petunjuk memperjelas langkah – langkah dalam permainan				

Keterangan :

Kurang Layak (1)

Cukup Layak (2)

Layak (3)

Sangat Layak (4)



Saran :



Jakarta, 27 Desember 2019

Ahli Media

Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd



RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Permainan Botol Jatuh sesuai dengan tujuan pembelajaran	Permainan Botol Jatuh kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran	Permainan Botol Jatuh cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran	Permainan Botol Jatuh sesuai dengan tujuan pembelajaran	Permainan Botol Jatuh sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
2.	Permainan botol jatuh didesain menarik	Permainan botol jatuh didesain kurang menarik	Permainan botol jatuh didesain cukup menarik	Permainan botol jatuh didesain menarik	Permainan botol jatuh didesain sangat menarik
3.	Permainan Botol Jatuh membuat anak senang	Permainan Botol Jatuh membuat anak kurang senang	Permainan Botol Jatuh membuat anak cukup senang	Permainan Botol Jatuh membuat anak senang	Permainan Botol Jatuh membuat anak sangat senang

4.	Kesesuaian ukuran arena permainan botol jatuh untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran arena permainan botol jatuh kurang sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran arena permainan botol jatuh cukup sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran arena permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran arena permainan botol jatuh sangat sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun
5.	Kesesuaian ukuran botol pada permainan botol jatuh untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran botol pada permainan botol jatuh kurang sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	Kesesuaian ukuran botol pada permainan botol jatuh cukup sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	Kesesuaian ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	Kesesuaian ukuran botol pada permainan botol jatuh sangat sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun
6.	Ukuran kartu angka sesuai	Ukuran kartu angka kurang sesuai untuk	Ukuran kartu angka cukup	Ukuran kartu angka sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	Ukuran kartu angka sangat sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun

	untuk anak usia 4 – 5 tahun	anak usia 4 – 5 tahun	sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun		
7.	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang menarik	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang kurang menarik	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang cukup menarik	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang menarik	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang sangat menarik
8.	Dapat digunakan dalam jangka panjang	Kurang dapat digunakan dalam jangka panjang	Cukup dapat digunakan dalam jangka panjang	Dapat digunakan dalam jangka panjang	Sangat dapat digunakan dalam jangka panjang
9.	Bahan yang dipakai pada permainan aman digunakan oleh	Bahan yang dipakai pada permainan kurang aman	Bahan yang dipakai pada permainan cukup aman digunakan	Bahan yang dipakai pada permainan aman digunakan oleh anak usia 4 – 5 tahun	Bahan yang dipakai pada permainan sangat aman

	anak usia 4 – 5 tahun	digunakan oleh anak usia 4 – 5 tahun	oleh anak usia 4 – 5 tahun		digunakan oleh anak usia 4 – 5 tahun
10.	Sudut arena permainan botol jatuh tidak melukai anak	Sudut arena permainan botol jatuh sangat melukai anak	Sudut arena permainan botol jatuh cukup melukai anak	Sudut arena permainan botol jatuh melukai anak	Sudut arena permainan botol jatuh tidak melukai anak
11.	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah digunakan	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh kurang mudah digunakan	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh cukup mudah digunakan	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah digunakan	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh sangat mudah digunakan
12	Penggunaan bahasa pada petunjuk	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan	Penggunaan bahasa pada petunjuk	Penggunaan bahasa pada petunjuk	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh

	permainan botol jatuh mudah dipahami	botol jatuh kurang mudah dipahami	permainan botol jatuh cukup mudah dipahami	permainan botol jatuh mudah dipahami	sangat mudah dipahami
13.	Gambar memperjelas petunjuk penggunaan permainan botol jatuh	Gambar kurang memperjelas petunjuk penggunaan permainan botol jatuh	Gambar cukup memperjelas petunjuk penggunaan permainan botol jatuh	Gambar memperjelas petunjuk penggunaan permainan botol jatuh	Gambar sangat memperjelas petunjuk penggunaan permainan botol jatuh

**Instrumen evaluasi formatif Ahli Media “Pengembangan Permainan
Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Anak Usia 4 – 5 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Permainan Botol Jatuh sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Permainan botol jatuh didesain menarik			✓	
3.	Permainan Botol Jatuh membuat anak senang				✓
4.	Kesesuaian ukuran arena permainan botol jatuh untuk anak usia 4 – 5 tahun			✓	
5.	Kesesuaian ukuran botol pada permainan botol jatuh untuk anak usia 4 – 5 tahun				✓
6.	Ukuran kartu angka sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun			✓	
7.	Permainan Botol Jatuh menggunakan warna yang menarik				✓
8.	Dapat digunakan dalam jangka panjang			✓	
9.	Bahan yang dipakai pada permainan aman digunakan oleh anak usia 4 – 5 tahun				✓
10.	Sudut arena permainan botol jatuh tidak melukai anak			✓	
11.	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah digunakan				✓
12.	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan mudah dipahami			✓	
13.	Gambar yang terdapat dalam petunjuk memperjelas langkah –				✓

langkah dalam permainan					
-------------------------	--	--	--	--	--

Keterangan :

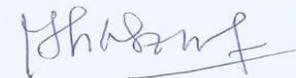
- Kurang Layak (1)
- Cukup Layak (2)
- Layak (3)
- Sangat Layak (4)

Saran :

MEDIA CAYAK DIGUNAKAN UNTUK ANAK
USIA 4 - 5 TAHUN

Jakarta, 27 Desember 2019

Ahli Media



Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Surat Keterangan Expert Review

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul **“Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4 – 5 Tahun (Karya Inovatif, di Kelompok B BKB PAUD Mulia Pulogadung, Jakarta Timur)”** yang disusun oleh :

Nama : ARNUM LAILASYARI

NIM : 1615152248

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

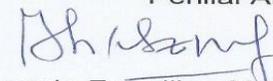
Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa, instrument tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut :

- Sangat Layak
 Layak
 Cukup Layak
 Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 27 Desember 2019

Penilai Ahli



Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd
(NIP. 195908181983032003)

REKAPITULASI HASIL INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW* RESPONDEN AHLI MEDIA

Nama : Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd

NIP : 195908181983032003

Pekerjaan : Dosen PG-PAUD FIP UNJ

BUTIR PENILAIAN													JUMLAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	46

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir} \times \text{skala poin tertinggi}} \times 100\%$$

No	Indikator	Jumlah Butir	Skor Kriterion	Skor Perolehan	%
1	Tujuan	1	4	4	7.69%
2	Tampilan Media	2	8	7	13.46%
3	Ukuran	3	12	10	19,23%
4	Warna	1	4	4	7.69%
5	Kualitas media	3	12	10	19.23%
6	Pedoman	3	12	11	21.15%
Total Perolehan Skor		13	52	46	88.45%

ACUAN KISI – KISI INSTRUMEN KONSEP BILANGAN

Brewer	Charlesworth	Busthomi	Hartanti	Hartnett dalam Seefeldt	Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dalam Susanto	Kamii dalam Charlesworth
<i>Mathematics for young children is a way of viewing the world and their experience in it. It is a way solving real problems. It is</i>	<i>The concept of number or understanding number is referred to as number sense, which makes the connection between</i>	Konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung	Cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan	Bilangan adalah salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari	Anak usia 4 – 5 tahun, dapat mengenal bilangan, yaitu membilang / menyebut urutan bilangan	<i>Emphasize that the need to be aware of the coordination of one to one correspondence and counting in the development of</i>

<p><i>an understanding of number, operations on number, functions and relations, probability and measurement.</i>¹</p> <p>Matematika bagi anak – anak adalah cara untuk memandang dunia dan</p>	<p><i>quantities and counting. It underlies the understanding of more and less, relative amounts, the relationship between space and quantity (i.e., number conservation), and parts and whole of quantities.</i>²</p>	<p>bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan</p>	<p>pada anak, yakni : 1) Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan</p>	<p>anak adalah pengembang an kepekaan pada bilangan. Konsep bilangan mencakup pengembang an rasa kuantitas dan</p>	<p>dari 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda - benda sampai 10), menunjuk urutan benda</p>	<p><i>the concept of number.</i>⁶</p> <p>Konsep tersebut menekankan perlunya menyadari koordinasi korespondensi satu ke satu dan berhitung dalam</p>
--	---	--	---	--	--	---

¹ Jo Ann Brewer, *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades Sixth Edition*, (United States of America : Pearson, 2007), Hal.350

² Rosalind Charlesworth, *Math and Science For Young Children*, (USA : Cengage Learning, 2014), Hal 84

⁶ Rosalind Charlesworth, Op.Cit., Hal.87.

<p>pengalaman mereka mengenai hal itu. Ini adalah cara memecahkan masalah nyata. Ada beberapa konten dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini yaitu pemahaman tentang angka, operasi pada</p>	<p>Konsep bilangan adalah pemahaman bilangan disebut juga sebagai kepekaan bilangan, membuat hubungan antara menjumlah dan berhitung. mendasari pemahaman</p>	<p>dengan jumlah benda.³</p>	<p>mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung sejumlah benda dan</p>	<p>pemahaman kesesuaian lawan satu.⁵</p>	<p>untuk bilangan sampai 10, menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis),</p>	<p>pengembangan konsep bilangan.</p>
---	---	---	---	---	--	--------------------------------------

³ M.Yazid Busthomi, *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Citra Publishing, 2012), Hal 105 – 106.

⁵ Carol Seefeldt, *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, (Jakarta : Indeks, 2016), Hal 392.

<p>bilangan, nilai uang, konsep geometri, pengukuran, aljabar (pola dan fungsi), dan analisis data.</p>	<p>lebih dan kurang, dari jumlah relatif, hubungan antara ruang dan kuantitas (i, e., konservasi angka), bagian dan keseluruhan kuantitas.</p>		<p>mencocokkan dengan benda lain, 2) Anak mengenal bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui</p>	<p>menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit</p>	
---	--	--	--	---	--

			<p>pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebutkan urutan lambang</p>		
--	--	--	--	--	--

			bilangan 1 sampai 10. ⁴			
Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan
<ul style="list-style-type: none"> - Konten matematik - pemahaman tentang angka - operasi pada bilangan - nilai uang 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep bilangan disebut juga kepekaan bilangan - Memahami dalam menjumlah - Hubungan antara 	<ul style="list-style-type: none"> - menghitung bilangan - Mengenal lambang bilangan - mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda 	<ul style="list-style-type: none"> - membilang 1 – 10 dengan menunjuk benda - mengenali bentuk lambang bilangan 1 – 10 	<ul style="list-style-type: none"> - kepekaan pada bilangan - Pengembangan kuantitas - Korespondensi satu – satu 	<ul style="list-style-type: none"> - membilang dengan menunjuk benda - menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> - korespondensi satu ke satu dan berhitung dalam pengembangan konsep bilangan.

⁴ Diah Hartanti (1994). *Program Kegiatan Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Hal 77

<ul style="list-style-type: none">- konsep geometri- pengukuran- aljabar (pola dan fungsi), dan analisis data.	<p>ruang dan kuantitas</p> <ul style="list-style-type: none">- Memahami lebih dan kurang dari angka yang akan dibandingkan atau jumlah benda				<p>benda – benda sampai 10</p>	
--	--	--	--	--	--------------------------------	--

Sintesis Peneliti

Arti Teori	Cakupan
<p>Matematika permulaan sangat penting dikenalkan dan diajarkan pada anak usia dini dengan cara melihat pengalaman mereka sehari – hari untuk memecahkan masalah di kehidupan nyata. Ada beberapa konten dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini yaitu konsep bilangan, operasi pada bilangan, nilai uang, konsep geometri, pengukuran, aljabar (pola dan fungsi), dan analisis data. Pengenalan konsep korespondensi satu – satu yaitu anak dapat mengerti bilangan dua merupakan dari dua buah benda.</p> <p>Konsep bilangan disebut juga dengan kepekaan bilangan atau nilai dari suatu bilangan. Konsep bilangan digunakan untuk menyatakan jumlah atau banyaknya sesuatu, mengenal angka dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Pada anak usia 4 – 5 tahun anak mulai mengenal simbol dan anak sudah mampu berpikir konkrit dibandingkan tahapan sebelumnya. Pada pengenalan konsep bilangan ini diharapkan terjadinya interaksi antara guru dengan anak dalam menggunakan permainan botol jatuh, agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik minat anak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Matematika - Membilang 1 – 10 - Mengenal angka 1 – 10 - Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda - Menciptakan bermain yang menyenangkan - Bermain sesuai dengan aturan yang disepakati - Interaksi antara guru dengan anak.

Instrumen Penilaian Kualitas Permainan TOLTUH (Botol Jatuh)

Expert Review

Responden : Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas Permainan Botol Jatuh dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh pengembang yang terdiri dari tiga bagian yaitu petunjuk pengisian, identitas responden, dan butir penilaian. Data Instrumen ini akan digunakan pengembang untuk kebutuhan pengembangan skripsi. Adapun jawaban responden akan digunakan untuk dukungan serta partisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Anak Usia 4 – 5 Tahun

Sasaran : Anak Usia 4 – 5 Tahun

Identitas Pengisi

Nama : Hikmah., MM., M.Pd

Jabatan : Dosen



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Ajeng Kartini Lantai Dua R.208
 Jl.Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp/Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

27 Desember 2019

Kepada
 Yth. Hikmah, MM, M.Pd
 di
 Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswi kami:

Nama : Arnum Lailasyari
 Registrasi : 1615152248
 Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Tahun akademik : 2019/2020
 Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;
 Program Studi PG-PAUD FIP UNJ
 Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
 NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Dra. Yudrik Jahja, M.Pd
 NIP.19600514 198503 2 002

**Instrumen Penilaian Ahli Materi Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal Konsep
Bilangan Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Petunjuk Penggunaan :

- A. Mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen evaluasi yang telah dikembangkan untuk pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk anak.
- B. Mohon diberikan penilaian pada tiap butir soal sesuai dengan pernyataan yang digunakan.
- C. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang pada skala yang dianggap tepat, dimana skala tersebut memiliki makna yaitu 4 = Sangat layak, 3 = Layak, 2 = Cukup layak, 1 = Kurang layak
- D. Keterangan diisi apabila ada catatan pada butir soal
- E. Mohon memberikan masukan pada lembar kelebihan, kekurangan, kritik dan saran mengenai evaluasi formatif.

**Instrumen evaluasi formatif Ahli Materi “Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk
Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Anak Usia 4 – 5 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun				
2.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar pada anak usia 4 – 5 tahun				
3.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil pada anak usia 4 – 5 tahun				
4.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun				

5.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun				
6.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda pada anak usia 4 – 5 tahun				
7.	Permainan Botol Jatuh mudah dipelajari oleh anak				
8.	Permainan Botol Jatuh mudah dimainkan anak				
9.	Permainan Botol Jatuh dapat memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan				
10.	Permainan Botol Jatuh menyenangkan bagi anak				
11.	Permainan Botol Jatuh membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik				
12.	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah dipelajari				
13.	Gambar yang terdapat dalam petunjuk memperjelas langkah – langkah dalam permainan				
14.	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh mudah dipahami				

Keterangan :

Kurang Layak (1) Layak (3)
Cukup Layak (2) Sangat Layak (4)

Saran :

Jakarta, 17 Januari 2020

Ahli Materi

Hikmah., MM., M.Pd.

(197407112008012005)

RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) belum dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun, tetapi masih terlalu rumit	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun melalui bimbingan guru	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun secara mandiri
2.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH)	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH)	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH)	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH)

	dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar pada anak usia 4 – 5 tahun	belum dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar	dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar, tetapi masih terlalu rumit	dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar melalui bimbingan guru	dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar secara mandiri
3.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) belum dapat digunakan	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk	dPermainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan

	<p>untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil pada anak usia 4 – 5 tahun</p>	<p>digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil</p>	<p>mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil, tetapi masih terlalu rumit</p>	<p>untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil melalui bimbingan guru</p>	<p>untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil secara mandiri</p>
4.	<p>Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan</p>	<p>Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) belum dapat digunakan untuk</p>	<p>Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1</p>	<p>Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk</p>	<p>Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan</p>

	angka 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun	mengenalkan angka 1 – 10	– 10, tetapi masih terlalu rumit	mengenalkan angka 1 – 10 melalui bimbingan guru	angka 1 – 10 secara mandiri
5.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) belum dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10, tetapi masih terlalu rumit	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 melalui bimbingan guru	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 secara mandiri

6.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda pada anak usia 4 – 5 tahun	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) belum dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda, tetapi masih terlalu rumit	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda melalui bimbingan guru	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda secara mandiri
7.	Permainan Botol Jatuh mudah dipelajari oleh anak	Permainan Botol Jatuh belum dapat dipelajari oleh anak	Permainan Botol Jatuh dapat dipelajari oleh anak, tetapi masih terlalu rumit	Permainan Botol Jatuh dapat dipelajari melalui bimbingan guru	Permainan Botol Jatuh dapat dipelajari dengan mudah

8.	Permainan Botol Jatuh mudah dimainkan anak	Permainan Botol Jatuh belum dapat dimainkan anak	Permainan Botol Jatuh dapat dimainkan anak, tetapi masih terlalu rumit	Permainan Botol Jatuh mudah dimainkan anak melalui bimbingan guru	Permainan Botol Jatuh mudah dimainkan anak dengan baik
9.	Permainan Botol Jatuh dapat memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan	Permainan Botol Jatuh tidak memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan	Permainan Botol Jatuh cukup memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan	Permainan Botol Jatuh dapat memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan	Permainan Botol Jatuh sangat memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan
10.	Permainan Botol Jatuh	Permainan Botol Jatuh kurang	Permainan Botol Jatuh cukup menyenangkan bagi anak	Permainan Botol Jatuh	Permainan Botol Jatuh sangat

	menyenangkan bagi anak	menyenangkan bagi anak		menyenangkan bagi anak	menyenangkan bagi anak
11.	Permainan Botol Jatuh membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik	Permainan Botol Jatuh belum membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik	Permainan Botol Jatuh cukup membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik, meskipun prosesnya lama	Permainan Botol Jatuh dapat membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik	Permainan Botol Jatuh sangat mudah membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik
12.	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah dipelajari	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh tidak mudah dipelajari	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh cukup mudah dipelajari	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah dipelajari	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh sangat mudah dipelajari

13.	Gambar yang terdapat dalam petunjuk memperjelas langkah – langkah dalam permainan	Gambar yang terdapat dalam petunjuk belum memperjelas langkah – langkah dalam permainan	Gambar yang terdapat dalam petunjuk cukup memperjelas langkah dalam permainan, meskipun belum maksimal	Gambar yang terdapat dalam petunjuk memperjelas langkah – langkah dalam permainan	Gambar yang terdapat dalam petunjuk sangat memperjelas langkah – langkah dalam permainan
14.	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh mudah dipahami	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh belum mudah dipahami	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh cukup mudah dipahami	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh mudah dipahami	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh sangat mudah dipahami

Lampiran 03

**Instrumen evaluasi formatif Ahli Materi “Pengembangan Permainan
Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
Anak Usia 4 – 5 Tahun”**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun				✓
2.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar pada anak usia 4 – 5 tahun				✓
3.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan kemampuan membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil pada anak usia 4 – 5 tahun				✓
4.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun			✓	

5.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 pada anak usia 4 – 5 tahun			✓	
6.	Permainan Botol Jatuh (TOLTUH) dapat digunakan untuk mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda pada anak usia 4 – 5 tahun				✓
7.	Permainan Botol Jatuh mudah dipelajari oleh anak				✓
8.	Permainan Botol Jatuh mudah dimainkan anak				✓
9.	Permainan Botol Jatuh dapat memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan			✓	
10.	Permainan Botol Jatuh menyenangkan bagi anak				✓
11.	Permainan Botol Jatuh membangun interaksi antara pendidik dengan peserta didik			✓	
12.	Petunjuk penggunaan permainan botol jatuh mudah dipelajari			✓	
13.	Gambar yang terdapat dalam petunjuk memperjelas langkah – langkah dalam permainan			✓	
14.	Penggunaan bahasa pada petunjuk permainan botol jatuh mudah dipahami			✓	

Keterangan :

Kurang Layak	(1)
Cukup Layak	(2)
Layak	(3)
Sangat Layak	(4)

Saran :

1. Menambahkan Indikator fisi-fisi Instrument, Instrument, dan rubrik penilaian
2. Cover pada buku pedoman menggunakan gambar botol
3. Antara media dengan buku pedoman disewalkan gambar dan warna dasarnya

Jakarta, 17 Januari 2020

Ahli Materi



Hikmah., MM., M.Pd.

(197407112008012005)

Surat Keterangan Expert Review

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hikmah., MM., M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul **“Pengembangan Permainan Botol Jatuh untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4 – 5 Tahun (Karya Inovatif, di Kelompok B BKB PAUD Mulia Pulogadung, Jakarta Timur)”** yang disusun oleh :

Nama : ARNUM LAILASYARI

NIM : 1615152248

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa, instrument tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut :

- Sangat Layak
 Layak
 Cukup Layak
 Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 17 Januari 2020

Penilai Ahli Materi



Hikmah., MM., M.Pd

(NIP. 1974071120080012005)

REKAPITULASI HASIL INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW* RESPONDEN AHLI MATERI

Nama : Hikmah., MM., M.Pd

NIP : 19197407112008012005

Pekerjaan : Dosen PG-PAUD FIP UNJ

BUTIR PENILAIAN														JUMLAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	49

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir x skala poin tertinggi}} \times 100\%$$

No	Indikator	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor Perolehan	%
1	Materi	6	24	22	39.28%
2	Kegiatan Bermain	5	20	18	32.14%
3	Pedoman	3	12	9	16.07%
Total Perolehan Skor		14	56	49	87.5%

SURAT PENELITIAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
BIRO AKADEMIK KEMAHASISWAAN DAN HUBUNGAN MASYARAKAT**



Kampus Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Gedung Administrasi Lt. 1, Jakarta 13220
Telp.: (021) 4759081, (021) 4893668, email: bakhum.akademik@unj.ac.id

Nomor : 0191/UN39.12/KM/2020

16 Januari 2020

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.
Kepala Sekolah BKB PAUD MULIA
Jalan Palad Kampung Bulak Baru RT 005/003 Kelurahan Pulo
Gadung

Sehubungan dengan keperluan penulisan Skripsi mahasiswa, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Arnum Lailasyari
Nomor Registrasi : 1615152248
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jenjang : S1
No. Telp/Hp : 085695655512/082285830928

Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOTOL JATUH UNTUK KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 4 - 5 TAHUN**".
Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.



Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH.
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ACUAN TEORI KISI – KISI PENILAIAN ANAK

Fromberg dalam Masnival	Busthomi	Hartanti	Piaget dalam Santrock	Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dalam Susanto	Ramayulis	Seefeldt
Bermain pada anak usia dini sebagai <i>symbolic,</i> <i>meaningful</i> , <i>active,</i> <i>pleasure,</i>	Konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung	Cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, yakni : 1) Anak mengetahui	Anak usia 4 – 5 tahun masuk dalam tahap perkembangan kognitif praoperasio nal konkret.	anak usia 4 – 5 tahun, dapat mengetahui bilangan, yaitu membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, membilang dengan	a. Media pembelajaran mampu mendorong kreativitas, minat siswa, dan memberikan kesempatan	Anak usia 4 -5 tahun berpikir secara konkret

<p><i>voluntary, rule – governed, and episodic.</i></p> <p>Bermain adalah simbolik, sesuatu yang penuh arti, aktif, menyenangkan,</p>	<p>bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda</p>	<p>bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung</p>	<p>Pada tahap ini anak mulai menjelaskan segala sesuatu dengan kata – kata, gambar, atau lukisan dengan kata lain anak menggunakan simbol</p>	<p>menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda -benda sampai 10), menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10, menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda – benda sampai 10 (anak tidak disuruh</p>	<p>siswa untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).</p> <p>b. Media pembelajaran harus aman dari segi bahan, bentuk, pewarna yang digunakan serta tidak membahayakan siswa atau guru.</p>	
---	--	---	---	--	---	--

<p>kegiatan sukarela, bermain dengan menggunakan aturan, dan dilakukan dalam fase – fase bermain</p>		<p>sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain, 2) Anak mengenal bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatan, pengelompokan</p>	<p>untuk mengungkapkan atau menjelaskan sesuatu.</p>	<p>menulis), menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit</p>	<p>Misalnya tidak mengandung zat kimia yang berbahaya bagi kesehatan, atau bahan media pembelajaran tersebut tajam dan membahayakan. Begitu pula dalam pembuatan media pembelajaran itu harus rapi agar tidak ada bagian</p>	
--	--	---	--	---	--	--

		dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebutkan urutan lambang bilangan 1 sampai 10.		yang membahayakan. c. Media pembelajaran mempunyai desain yang sederhana, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak atau guru untuk menggunakannya. Oleh karena itu	
--	--	---	--	---	--

					<p>dalam penggunaan media hendaknya bervariasi atau beraneka ragam, karena setiap media tentu ada kelebihan dan kekurangannya. Kekurangan satu media ditutupi oleh kelebihan media lainnya, begitu pula sebaliknya.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>Dengan demikian, tidak ada istilah media yang jelek atau yang baik.</p> <p>d. Media pembelajaran mampu memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna, dan kombinasinya, serta rapi pembuatannya.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

						<p>e. Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran tidak sekaligus dipertunjukkan kepada siswa melainkan bergantian sesuai dengan materi pembelajaran yang dijelaskan.</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

					<p>Jika ditunjukkan sekaligus, maka perhatian siswa bukan pada materi pembelajaran melainkan pada media pembelajarannya, sehingga pembelajaran tidak akan berhasil.</p> <p>f. Media pembelajaran yang digunakan</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>merupakan bagian dari materi pembelajaran yang dijelaskan bukan sebagai selingan atau alat hiburan.</p> <p>g. Siswa mempunyai tanggung jawab dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>akan merawat dan menyimpannya kembali dengan keadaan utuh pada tempat yang telah ditentukan.</p> <p>h. Media pembelajaran dipilih dapat memberikan manfaat bagi kemampuan anak, juga mengandung</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					nilai pendidikan yang positif	
Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	Cakupan	
- Bermain adalah sesuatu yang aktif dan menyenangkan	- menghitung bilangan - Mengenai lambang bilangan - mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda	- membilang 1 – 10 dengan menunjuk benda - mengenal bentuk lambang bilangan 1 – 10	Anak mulai mengenal simbol pada tahap praoperasional	- membilang dengan menunjuk benda - menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda – benda sampai 10	- mempunyai desain yang sederhana, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak atau guru untuk menggunakannya	-

dengan menggunakan aturan					<ul style="list-style-type: none">- unsur keindahan dalam warna, bentuk dan kombinasinya- media harus aman dari segi bahan, bentuk, pewarna yang digunakan serta tidak membahayakan siswa atau guru.	
---------------------------	--	--	--	--	---	--

Sintesis Peneliti

Arti Teori	Cakupan
<p>Konsep bilangan merupakan kegiatan anak dalam membilang dengan benda, mengenal angka, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka. Pada anak usia 4 – 5 tahun anak mulai mengenal simbol dan anak sudah mampu berpikir konkrit dibandingkan tahapan sebelumnya. Pada pengenalan konsep bilangan ini diharapkan terjadinya interaksi antara guru dengan anak dalam pembelajaran . permainan ini digunakan agar menarik minat anak dalam mengenal konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Membilang 1 – 10- Mengenal angka 1 – 10- Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda- Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan- Menciptakan bermain yang menyenangkan- Bermain sesuai dengan aturan yang disepakati- Tercapainya tujuan pembelajaran

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk

One to One Evaluation

Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	
Usia :	

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya	Tidak

			
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?		
2.	Apakah anak senang saat bermain ?		
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?		
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?		
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?		
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?		
7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?		

8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?		
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?		
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?		
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?		
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?		

RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN UNTUK ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh	anak tidak memahami cara memainkan permainan botol jatuh
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	anak senang saat bermain	anak tidak senang saat bermain
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh	anak tidak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh

4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar	anak tidak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil	Anak tidak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	anak dapat mengenal angka 1 – 10	Anak tidak dapat mengenal angka 1 – 10
7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10	Anak tidak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10

8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda	Anak tidak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh	anak tidak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	Permainan Botol Jatuh aman bagi anak	Permainan Botol Jatuh tidak aman bagi anak
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh	anak tidak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh

12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh	anak tidak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh	anak tidak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran papan pada permainan botol jatuh tidak sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran botol pada permainan botol jatuh tidak sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun

16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun	ukuran kartu pada permainan botol jatuh tidak sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun
-----	---	--	--



Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak

Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Abdillah
Usia :	4 tahun . 8 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	✓	

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		✓
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Adzka
Usia :	4 tahun 5 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak

Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Bintang
Usia :	4 tahun 6 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	 ✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?		✓

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Citra
Usia :	4 tahun 6 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	✓	

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Dalisha
Usia :	4 tahun 3 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?		✓

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak

Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Fadlan
Usia :	5 tahun

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	✓	

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		✓
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Intan
Usia :	4 tahun 7 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	✓	

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Kenzi
Usia :	4 tahun 7 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		✓
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak
Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	M. Zildan
Usia :	4 tahun 5 bulan

Petunjuk

- A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur
- B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	✓	
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	✓	
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	✓	
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	✓	
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	✓	
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?		✓

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Instrumen Penilaian Uji Coba Produk***One to One Evaluation*****Responden : Anak Usia 4 – 5 Tahun**

Judul : Pengembangan Permainan Botol Jatuh Untuk Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak

Usia 4 – 5 tahun.

Instrumen Konsep Bilangan Pada Anak

Nama :	Najwa
Usia :	4 tahun 5 bulan

Petunjuk

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

B. Selanjutnya beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.

No	Pernyataan	Ya 	Tidak 
1.	Apakah anak memahami cara memainkan permainan botol jatuh ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah anak senang saat bermain ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 melalui permainan botol jatuh ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran besar ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Apakah anak dapat membilang 1 – 10 dengan menggunakan benda yang berukuran kecil ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah anak dapat mengenal angka 1 – 10 ?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

7.	Apakah anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 1 – 10 ?	✓	
8.	Apakah anak dapat mencocokkan angka 1 – 10 dengan jumlah benda?	✓	
9.	Apakah anak tertarik dengan warna yang ada di Permainan Botol Jatuh ?		✓
10.	Apakah Permainan Botol Jatuh aman bagi anak ?	✓	
11.	Apakah anak tertarik dengan benda buatan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
12.	Apakah anak tertarik dengan benda tiruan yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
13.	Apakah anak tertarik dengan kartu bergambar yang ada di Permainan Botol Jatuh ?	✓	
14.	Apakah ukuran papan pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
15.	Apakah ukuran botol pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	
16.	Apakah ukuran kartu pada permainan botol jatuh sesuai untuk anak usia 4 – 5 tahun ?	✓	

Rekapitulasi Instrumen Penilaian *One to One Evaluation*

Responden Anak

No	Nama Responden	Butir Instrumen																Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Abdillah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	93.75%
2	Adzkia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
3	Bintang	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93.75%
4	Citra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
5	Dalisha	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93.75%
6	Fadlan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	93.75%
7	Intan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%

8	Kenzi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	93.75%
9	M.Zildan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93.75%
10	Najwa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	87.5%
Persentase Keseluruhan																		95%	

Keterangan Skala Nilai :

Ya = 1

Tidak = 0

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir} \times \text{skala poin tertinggi}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 \text{Total Persentase} &= \frac{15+16+15+16+15+15+16+15+15+14}{160 \times 1} \times 100\% \\
 &= \frac{152}{160} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$