

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PETAK UMPET
BERBASIS ETNOPEDAGOGI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH ANAK
USIA 5-6 TAHUN**



Intelligentia - Dignitas

**MEIDIANA SONYA RACHMA DEWI
1112823007**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan
Mendapatkan Gelar Magister

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



Dr. Sri Wulan, M.Si
Tanggal : 23 - 01 - 2026

Pembimbing II



Dr. Hapidin., M.Pd
Tanggal : 26 - 01 - 2026

Dr. Aip Badrujaman, M. Pd
(Dekan)


(Tanda Tangan)

05 - 02 - 2026
(Tanggal)

Ade Dwi Utami, S.Pd, M. Pd., Ph.D
(Koordinator Prodi)


(Tanda Tangan)

03 - 02 - 2026
(Tanggal)

Nama : Meidiana Sonya Rachma Dewi
NIM : 1112823007
Angkatan : 2023

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Pendidikan Anak Usia Dini S2 Universitas Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN TESIS

Judul : Pengembangan Model Permainan Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun

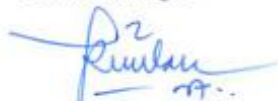
Nama Mahasiswa : Meidiana Sonya Rachma Dewi

No. Registrasi : 1112823007

Program Studi : Magister Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 20 Januari 2025

Pembimbing I



Dr. Sri Wulan, M.si

NIP. 196908032003122001

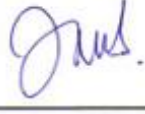
Pembimbing II



Dr. Hapidin, M.Pd

NIP. 19641206199103002

PANITIA UJIAN TESIS

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M. Pd NIP. 197911292008121002 (Penanggung Jawab) *		05/2 - 2026
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D. NIP. 198005132005011002 (Wakil Penanggung Jawab) **		05/2 - 2026
Ade Dwi Utami, S.Pd, M. Pd., Ph.D NIP. 198509162010122004 (Ketua Penguji) ***		03/1 - 2026
Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si NIP. 196204221998032001 (Anggota Penguji) ****		23/1 - 2026
Dr. Nurjannah, SP., M.Pd NIP. 197905302009122002 (Anggota Penguji) ****		22/1 2026

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan

*** Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini

**** Dosen Penguji

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN SIDANG TESIS				
No	Nama	Saran Perbaikan	Letak Tindak Perbaikan	Paraf (ACC)
1.	Ade Dwi Utami, S.Pd, M. Pd., Ph.D (Koordinator Prodi)	1. Pembahasan lebih dipertajam lagi terkait teori kognitif anak 2. Perhatikan kembali ZPD sebagai konsep permainan	BAB 2	
2.	Dr. Sri Wulan, M.Si (Pembimbing I)	1. Aspek keterampilan pemecahan masalah diuraikan dalam pemaknaan hasil permainan	BAB 4	
3.	Dr. Hapidin., M.Pd (Pembimbing II)	1. Ditambahkan terkait filosofi permainan	BAB 4	
4.	Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si (Dosen Penguji I)	1. Perhatikan kembali teori terkait media	BAB 2	
5.	Dr. Nurjannah, SP., M.Pd (Dosen Penguji II)	1. Perjelas penjelasan terkait etnopedagogi 2. Perhatikan kembali teknik pengambilan sampel	BAB 2 & 3	
Judul : Pengembangan Model Permainan Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun				
Nama : Meidiana Sonya Rachma Dewi No. Registrasi : 1112823007 Angkatan : 2023				

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN SIDANG TESIS

Nama : Meidiana Sonya Rachma Dewi
No. Registrasi : 1112823007
Angkatan : 2023
Program Studi : Magister Pendidikan Anak Usia Dini

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ade Dwi Utami, S.Pd, M. Pd., Ph.D (Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini)		03/02 2026
2.	Dr. Sri Wulan, M.Si (Pembimbing I)		23/1 2026
3.	Dr. Hapidin., M.Pd (Pembimbing II)		26/1 2026
4.	Prof. Dr. Sofia Hartati, M. Si (Dosen Penguji I)		22/1 2026
5.	Dr. Nurjannah, SP., M.Pd (Dosen Penguji II)		22/1 2026

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PETAK UMPET BERBASIS
ETNOPEDAGOGI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PEMECAHAN MASALAH ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Meidiana Sonya Rachma Dewi

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220

Email : meidianasonya@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi fundamental yang perlu dikembangkan sejak anak usia dini sebagai bagian dari kecakapan hidup abad ke-21. Namun, hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan angket kepada guru menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari maupun saat menghadapi aktivitas bermain yang menuntut strategi baru. Kondisi ini dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang kurang variatif, dominasi aktivitas yang bersifat monoton, terbatasnya kesempatan bagi anak untuk berpikir mandiri, serta minimnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Di sisi lain, permainan petak umpet yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan budaya mulai ditinggalkan akibat meningkatnya penggunaan gawai, sehingga berpotensi menghilangkan warisan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengukur efektivitas modifikasi permainan petak umpet berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di satuan PAUD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Islam Al-Barokah, DKI Jakarta, dengan jumlah sampel 24 anak yang dipilih secara acak menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menghasilkan produk model permainan PUMBEGI (Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi) yang telah divalidasi oleh ahli PAUD, ahli media, dan ahli bahasa dengan tingkat kelayakan sangat tinggi. Uji efektivitas menunjukkan bahwa implementasi permainan PUMBEGI mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 46% menjadi *posttest* sebesar 86%. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan PUMBEGI efektif sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang inovatif, kontekstual, dan relevan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah anak usia dini.

Kata kunci: Pemecahan masalah, Permainan Petak Umpet, Etnopedagogi

**DEVELOPING AN ETHNOPEDAGOGY-BASED HIDE-AND-SEEK GAME
MODEL TO IMPROVE CHILDREN'S PROBLEM-SOLVING SKILLS
AGED 5-6 YEARS**

Meidiana Sonya Rachma Dewi

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220

Email : **meidianasonya@gmail.com**

ABSTRACT

Problem-solving skills are essential competencies that need to be developed from early childhood as part of 21st-century life skills. However, preliminary studies conducted through interviews and questionnaires with kindergarten teachers show that children aged 5–6 years still have difficulties in solving simple problems in their daily activities as well as in play situations that require new strategies. This condition is influenced by learning strategies that are less varied, the dominance of repetitive activities, limited opportunities for children to think independently, and the lack of use games as learning media. At the same time, the game of hide and seek, which contains educational, social, and cultural values, is increasingly being replaced by digital games, creating a risk of losing Betawi cultural heritage. This study aims to develop, assess the feasibility, and examine the effectiveness of a modified traditional hide-and-seek game based on ethnopedagogical principles to improve the problem-solving skills of children aged 5–6 years in early childhood education settings. This research used a Research and Development (R&D) method. The participants were 24 children aged 5–6 years at TK Islam Al-Barokah, DKI Jakarta, who were selected using random sampling techniques. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation. The results of the study produced a learning model called PUMBEGI (Ethnopedagogy-Based Hide and Seek). The model was validated by early childhood education experts, media experts, and language experts and showed a very high level of feasibility. The effectiveness test revealed that the implementation of the PUMBEGI model significantly improved children's problem-solving skills, as shown by an increase in the average score from 46% in the pretest to 86% in the posttest. These findings indicate that the PUMBEGI game model is an effective, contextual, and culturally based learning medium to support the development of problem-solving skills in early childhood education.

Keywords: Problem-solving skills, Hide and Seek Games, Ethnopedagogy

PERNYATAAN PUBLIKASI

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Meidiana Sonya Rachma Dewi
No. Registrasi : 1112823007
Judul Tesis : Pengembangan Model Permainan Petak Umpet Berbasis
Etnopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan
Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun

Menyatakan bahwa saya telah mempublikasi hasil penelitian Tesis saya sebagai
Berikut :

Portal : Aulad : Journal on Early Childhood
Link : <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/1326>
Published : Vol. 8, No.2 (2025) : Agustus 2025

Jakarta, 10 Januari 2026



Meidiana Sonya Rachma Dewi
NIM. 1112823007

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Meidiana Sonya Rachma Dewi

NIM : 1112823007

Tempat/Tanggal Lahir : Cirebon/ 2 Mei 2000

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul **"Pengembangan Model Permainan Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun"** merupakan karya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 10 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Meidiana Sonya Rachma Dewi

NIM. 1112823007

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul " Pengembangan Model Permainan Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun". Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan pemecahan masalah di jenjang Pendidikan anak usia dini khususnya untuk anak usia 5-6 tahun, Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi melalui modifikasi permainan petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, sehingga mutu pendidikan dapat terus ditingkatkan.

Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis banyak menerima dukungan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.si, Ph.D selaku Wakil Direktur 1
3. Ibu Ade Dwi Utami, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Selaku Koordinator S2 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dr. Sri wulan, M.Si, selaku pembimbing tesis pertama, atas arahan, bimbingan, dan dukungannya selama proses penyusunan tesis.
5. Bapak Dr. Hapidin, M.Pd, selaku pembimbing tesis kedua, atas arahan, bimbingan, dan dukungannya selama proses penyusunan tesis.
6. Segenap dosen S2 PAUD Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, mendidik, dan menjadi tempat menimba ilmu selama menjadi mahasiswa.
7. Kepala sekolah dan guru dan ana- anak hebat di TK Aisyiyah 24 dan TK Islam Al-Barokah, yang telah memberikan sambutan hangat, izin dan dukungan dalam melaksanakan penelitian
8. Kepada Mamah dan Papah tercinta terimakasih atas doa, kasih sayang, semangat, serta dukungan tanpa henti yang telah menjadi sumber kekuatan dan motivasi ku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Kepada Suamiku tercinta Bagus Gannie Pradana terimakasih atas doa, dukungan, motivasi, dan kesabaran untuk berkumpul bersama di Semarang, menjadi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Kepada Kakak kakak ku tersayang Ghina Sonya Agustina, Yoga Aprianto, dan Airlangga keponakan yang paling Onty sayang, terimakasih atas atas dukungan semangat, canda, dan tawa yang telah diberikan dalam penguatan disetiap langkah perjuangan ini.
11. Kepada Adek adek ku Ayu, Nimas, Dimas terimakasih atas doa dan dukungan yang diberikan menjadi penyemangat dalam penyusunan tesis.
12. Kepada Sahabat-sahabatku Ovi, Zia dan Gita terimakasih atas semangat dan doa kalian, meskipun sudah di kota yang berbeda namun selalu berbagi cerita dan semangat yang menjadi penguat penulis selama proses penyusunan tesis ini.
13. Kepada sahabat-sahabat ku di S2 UNJ Elsa, Kak Eka, Kak Lya, Bunda Nurul terimakasih atas canda dan tawa, semangat, kerja sama sehingga menjadikan perjalanan ini lebih berwarna dan tak terlupakan.
14. Teman-teman di S2 PAUD FIP UNJ Angkatan 2023.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang.

Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 10 Januari 2026

Meidiana Sonya Rachma Dewi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Meidiana Sonya Rachma Dewi

NIM : 1112823007

Fakultas/Prodi : FIP/ S2 PAUD

Alamat email : meidianasonya@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

Pengembangan Model Permainan Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Januari 2026

Penulis

(Meidiana Sonya Rachma Dewi)

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN TESIS	iii
PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN SIDANG TESIS.....	iv
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN SIDANG TESIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	viii
PERNYATAAN ORISINALITAS	ix
KATA PENGANTAR.....	x
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
1. Kegunaan Teoretis	9
2. Kegunaan Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Keterampilan Pemecahan Masalah.....	11

1. Kognitif Anak Usia Dini.....	11
2. Pengertian Pemecahan Masalah	12
3. Aspek Keterampilan Pemecahan Masalah	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Pemecahan Masalah.....	16
5. Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun.....	17
B. Model Permainan Petak Umpet.....	18
1. Pengertian Model.....	18
2. Permainan	19
3. Permainan Tradisional	24
4. Permainan Petak Umpet	28
C. Etnopedagogi	34
1. Pengertian Etnopedagogi.....	34
2. Ruang Lingkup Etnopedagogi dalam Pendidikan Anak Usia Dini	36
3. Permainan Petak Umpet Berbasis Etnopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah	38
D. Penelitian Relevan	43
E. Kerangka Konseptual	47
F. Kerangka Teoritik	50
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Tujuan Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Metode dan Desain Penelitian	54
D. Sampel Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	60
1. Observasi	60
2. Angket	60
3. Wawancara.....	60
4. Dokumentasi.....	61
F. Instrumen Penelitian	61
1. Definisi konseptual	61
2. Definisi Operasional.....	61

3. Kisi-kisi Instrumen	62
G. Teknik Analisa	65
1. Uji Kelayakan Model	65
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	66
3. Uji Efektivitas Model	67
BAB IV HASIL PENELITIAN	69
A. Deskripsi Data Hasil Studi Pendahuluan	69
1. Analisis Kebutuhan Media	71
2. Analisis Kebutuhan Sekolah	72
B. Proses Pengembangan Model	73
1. Pengumpulan Informasi Permulaan	73
2. Perencanaan (<i>Planning</i>)	75
3. Pengembangan Desain Produk	76
4. Uji Coba Lapangan Awal	83
5. Revisi Produk Uji Lapangan Awal	90
6. Uji Coba Lapangan Produk Utama (Skala Kecil)	92
7. Revisi Produk Hasil Uji Lapangan Awal (<i>Main Produk Revision</i>)	93
8. Uji Coba Lapangan Produk Operasional (Skala Besar)	93
9. Penyempurnaan Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>)	94
10. Diseminasi & Implementasi (<i>Dissemination & Implementation</i>)	95
C. Hasil Uji Evektivitas	95
1. Uji Validitas Instrumen	96
2. Uji Realibilitas	97
3. Uji Normalitas	100
4. Uji T	100
D. Hasil Analisis Kualitatif	102
1. Reduksi Data	102
2. Penyajian Data	106
3. Verifikasi Data	106
E. Temuan Penelitian	107
F. Pembahasan Temuan	108
1. Praktik Baik	117

2. Kelebihan.....	124
3. Kekurangan Produk.....	125
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	126
A. Kesimpulan.....	126
B. Implikasi	127
C. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN.....	139



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kesamaan dan Perbedaan Permainan Petak Umpet Modifikasi dan Versi Aslinya	40
Tabel 3.1 Rincian Kegiatan Penelitian.....	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Pemecahan Masalah	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli PAUD	63
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	64
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	65
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan	66
Tabel 4.1 Perbandingan Konten Permainan Petak Umpet	73
Tabel 4.2 Pengembangan Model Permainan PUMBEGI Alat dan Bahan Gambar Deskripsi.....	78
Tabel 4.3 Hasil Cetak dan Pelengkap Permainan PUMBEGI.....	81
Tabel 4.4 Perbedaan Permainan Petak Umpet Tradisional dengan Model Permainan Yang Telah Dikembangkan	82
Tabel 4.5 Saran Ahli PAUD	84
Tabel 4.6 Saran Ahli Media.....	86
Tabel 4.7 Saran Ahli Bahasa	88
Tabel 4.8 Revisi Penilaian Para Ahli.....	90
Tabel 4.9 Kriteria Kelayakan dari Permainan PUMBEGI.....	91
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Kelayakan Permainan.....	92
Tabel 4.11 Penyempurnaan Produk Akhir.....	95
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	96
Tabel 4.13 Hasil Skor Keterampilan Pemecahan Masalah	98
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas.....	100
Tabel 4.15 Hasil Uji T	101
Tabel 4.16 Tabel <i>Best Practise</i>	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Ilustrasi Permainan Petak Umpet	30
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	49
Gambar 2.3 Kerangka Teoritik.....	52
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall	55
Gambar 4.1 Kerangka Model Konseptual.....	76
Gambar 4.2 Penilaian ahli PAUD	86
Gambar 4.3 Penilaian ahli media	88
Gambar 4.4 Penilaian Ahli Bahasa.....	89
Gambar 4.5 Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
Gambar 4.6 Hasil uji realibilitas	97
Gambar 4.7 Grafik Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
Gambar 4.8 Dokumentasi Kegiatan Permainan PUMBEGI.....	105
Gambar 4.9 Penyajian Data	106
Gambar 4.10 Transdisipliner Permainan PUMBEGI Berbasis Etnopedagogi.....	116

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Permohonan Uji Instrumen & Izin Penelitian Tesis	140
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	143
Lampiran 3. Permohonan Expert Judgement	146
Lampiran 4. Penilaian Ahli Media	150
Lampiran 5. Penilaian Ahli Bahasa	153
Lampiran 6. Penilaian Ahli PAUD	155
Lampiran 7. Instruman Penelitian	158
Lampiran 8. Rubrik Penilaian Keterampilan Pemecahan Masalah Anak	160
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Uji Kelayakan Permainan PUMBEGI	162
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Uji Kelayakan Permainan PUMBEGI	163
Lampiran 11. Pengolahan Data Validitas dan Reliabilitas	164
Lampiran 12. Hasil Wawancara Guru	184
Lampiran 13. Catatan Lapangan	195
Lampiran 14. Catatan Dokumentasi	216
Lampiran 15. Hasil Cek Plagiasi Turnitin	228