

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

- a. Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10**
- b. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka 1-10**

a. Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10

**Instrumen Lembar Observasi
Kemampuan Menghitung dari 1-10**

Petunjuk : Berilah tanda check (√) pada kolom sesuai dengan kemampuan anak!

No.	Nama Anak	Indikator pengamatan																
		Kemampuan anak membilang angka dari 1-10			Total Skor	Kemampuan anak menyebutkan angka 1-10			Total Skor	Kemampuan anak menunjukkan angka 1-10			Total Skor	Kemampuan anak memasangkan angka 1-10 dengan jumlah benda			Total Skor	
		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
		Jumlah				Jumlah				Jumlah				Jumlah				

Keterangan :

Kemampuan anak membilang angka dari 1-10	1	Jika anak mampu membilang angka dari 1-4
	2	Jika anak mampu membilang angka dari 1-7
	3	Jika anak sudah mampu membilang angka dari 1-10
Kemampuan anak menyebutkan angka 1-10	1	Jika anak mampu menyebutkan angka dari 1-4
	2	Jika anak mampu menyebutkan angka dari 1-7
	3	Jika anak mampu menyebutkan angka dari 1-10
Kemampuan anak menunjukkan angka 1-10	1	Jika anak mampu menunjukkan angka dari 1-4
	2	Jika anak mampu menunjukkan angka dari 1-7
	3	Jika anak mampu menunjukkan angka dari 1-10
Kemampuan anak memasang angka 1-10 dengan jumlah benda	1	Jika anak mampu memasang angka 1-4 sesuai dengan jumlah benda.
	2	Jika anak mampu memasang angka 1-7 sesuai dengan jumlah benda.
	3	Jika anak mampu memasang angka 1-10 sesuai dengan jumlah benda.

b. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka 1-10

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka pada anak Kelompok A

Indikator	Kriteria Penilaian	Skor	Deskripsi
Membilang angka dari 1-10	Kurang	1	Jika anak mampu membilang angka dari 1-4
	Cukup	2	Jika anak mampu membilang angka dari 1-7
	Baik	3	Jika anak sudah mampu membilang angka dari 1-10
Menyebutkan angka 1-10	Kurang	1	Jika anak mampu menyebutkan angka dari 1-4
	Cukup	2	Jika anak mampu menyebutkan angka dari 1-7
	Baik	3	Jika anak mampu menyebutkan angka dari 1-10
Menunjukkan angka 1-10	Kurang	1	Jika anak mampu menunjukkan angka dari 1-4
	Cukup	2	Jika anak mampu menunjukkan angka dari 1-7
	Baik	3	Jika anak mampu menunjukkan angka dari 1-10
Memasangkan angka 1-10 dengan jumlah benda	Kurang	1	Jika anak mampu memasang angka 1-4 sesuai dengan jumlah benda.
	Cukup	2	Jika anak mampu memasang angka 1-7 sesuai dengan jumlah benda.
	Baik	3	Jika anak mampu memasang angka 1-10 sesuai dengan jumlah benda.

LAMPIRAN 2



- a. Lembar Validasi Ahli Materi Permainan Bowling**
- b. Lembar Validasi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10**
- c. Lembar Angket Permainan Bowling untuk Guru**

a. Lembar Validasi Ahli Materi Permainan Bowling

Lembar Instrumen Validasi Permainan Bowling (Ahli Materi)

Sasaran program : Anak Taman Kanak-kanak
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun

Peneliti : Fitri Nurhayati
 Validator : Dr. Panggung Sutapa, M.S.

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi permainan bowling yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

B. PETUNJUK

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan permainan bowling yang dilampirkan dalam bentuk buku panduan meliputi komponen-komponen yang telah tercantum pada instrument ini.
2. Berikan tanda cek (√) pada skala penilaian yang sesuai. Apabila bapak/ibu menilai kurang, maka mohon untuk memberikan saran perbaikan pada kolom saran/komentar.
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar secara umum dan saran perbaikan pada kolom yang telah disiapkan.
4. Keterangan skala penilaian:
 4 = Sangat Sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Tidak sesuai

INSTRUMEN VALIDASI PERMAINAN BOWLING (AHLI MATERI)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian				Komentar/ Saran
			1	2	3	4	
1	Kelayakan Isi	1. Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun					
		2. Kesesuaian isi permainan dengan kebutuhan bahan ajar					
		3. Permainan memberikan manfaat untuk peningkatan					

		kemampuan mengenal angka anak					
		4. Pendidik terbantu dengan permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak					
		5. Petunjuk pada buku panduan permainan jelas					
		6. Urutan penyajian permainan dari pemanasan, inti dan penutup					
2	Penyajian	7. Kemenarikan permainan					
		8. Permainan dapat memotivasi anak dalam belajar					
		9. Penggunaan bahasa baku sesuai EYD					
		10. Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami					
3	Kualitas teknis buku panduan permainan	11. Kejelasan informasi					
		12. Mudah dilakukan oleh guru					
		13. Kejelasan cetakan pada buku panduan permainan					
		14. Kemenarikan desain cover					
		15. Kelengkapan informasi pada buku panduan yang					

		meliputi nama permainan, alat dan bahan, cara bermain dan indikator keberhasilan					
		16. Kemenarikan warna desain cover					
		17. Kesesuaian ukuran huruf cover					
		18. Kemenarikan desain buku panduan permainan					
		19. Kesesuaian huruf pada buku panduan					
		20. Kesesuaian ukuran buku					
		21. Kemenarikan ilustrasi, grafis, gambar dan foto					
		22. Kesesuaian gambar contoh dengan materi permainan					

Kriteria Penilaian:

Berilah tanda cek (√) pada kotak yang tersedia sesuai dengan hasil validasi kelayakan produk di atas.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka dinyatakan bahwa produk tersebut **layak digunakan tanpa direvisi** sebagai permainan *bowling* yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka dinyatakan bahwa produk tersebut **layak digunakan dengan direvisi** sebagai permainan *bowling* yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka dinyatakan bahwa produk tersebut **tidak layak digunakan** sebagai permainan *bowling* yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

Komentar umum dan saran perbaikan:

Yogyakarta,

Validator,

.....

NIP.

b. Lembar Validasi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Sasaran program : Anak Taman Kanak-kanak

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun

Peneliti : Fitri Nurhayati

Validator : Dr. Slamet Suyanto, M.Ed.

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengukur kevalidan dari instrumen ini sebagai alat untuk mengukur kemampuan pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun.

B. PETUNJUK

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk menilai kevalidan dari instrumen ini sebagai alat untuk mengukur kemampuan pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun.
2. Berikan tanda cek (√) pada skala penilaian yang sesuai. Apabila bapak/ibu menilai kurang, maka mohon untuk memberikan saran perbaikan pada kolom saran/komentar.
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan komentar secara umum dan saran perbaikan pada kolom yang telah disiapkan

4. Keterangan skala penilaian:

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Tidak sesuai

Validasi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 tahun

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skor				Komentar/ saran
			1	2	3	4	
Kemampuan Mengenal Angka	Membilang	Membilang angka dari 1-10					
	Menyebutkan	Menyebutkan angka 1-10					
	Menunjukkan	Menunjukkan angka 1-10					
	Memasangkan	Memasangkan angka 1-10 dengan jumlah benda					
JUMLAH							

Kriteria Penilaian:

Berilah tanda cek (√) pada kotak yang tersedia sesuai dengan hasil validasi kelayakan produk di atas.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka dinyatakan bahwa instrumen tersebut **layak digunakan tanpa direvisi** sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka dinyatakan bahwa instrumen tersebut **layak digunakan dengan direvisi** sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka dinyatakan bahwa instrumen tersebut **tidak layak digunakan** sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun.

Komentar umum dan saran perbaikan:

Yogyakarta,

Validator,

.....

NIP

c. Lembar Angket Permainan Bowling untuk Guru

LEMBAR ANGKET PERMAINAN BOWLING UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun

Sasaran : Anak TK Kelompok A (4-5 tahun)

Nama Guru :

Pendidikan :

Lama Mengajar :

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen kuesioner/ angket ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai penilai kualitas dari pengembangan permainan bowling pada penelitian ini.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan permainan bowling yang dilampirkan dalam bentuk buku panduan meliputi komponen-komponen yang telah tercantum pada angket ini.
2. Berikan tanda cek (√) pada skala penilaian yang sesuai. Apabila bapak/ibu menilai kurang, maka mohon untuk memberikan saran perbaikan pada kolom saran/komentar.
3. Keterangan skala penilaian:
 - 4 = Sangat baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Kurang baik
 - 1 = Tidak baik

LEMBAR ANGKET PERMAINAN BOWLING UNTUK GURU

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	1. Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun				
		2. Kesesuaian isi permainan dengan kebutuhan bahan ajar				
		3. Permainan memberikan manfaat untuk peningkatan kemampuan mengenal angka anak				
		4. Pendidik terbantu dengan permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak				
		5. Petunjuk pada buku panduan permainan jelas				
		6. Urutan penyajian permainan dari pemanasan, inti dan penutup				
2	Penyajian	7. Kemenarikan permainan				
		8. Permainan dapat memotivasi anak dalam belajar				
		9. Penggunaan bahasa baku sesuai EYD				
		10. Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				
3	Kualitas teknis buku	11. Kejelasan informasi				
		12. Mudah dilakukan oleh guru				

panduan permainan	13. Kejelasan cetakan pada buku panduan permainan				
	14. Kemenarikan desain cover				
	15. Kelengkapan informasi pada buku panduan yang meliputi nama permainan, alat dan bahan, cara bermain dan indikator keberhasilan				
	16. Kemenarikan warna desain cover				
	17. Kesesuaian ukuran huruf cover				
	18. Kemenarikan desain buku panduan permainan				
	19. Kesesuaian huruf pada buku panduan				
	20. Kesesuaian ukuran buku				
	21. Kemenarikan ilustrasi, grafis, gambar dan foto				
	22. Kesesuaian gambar contoh dengan materi permainan				

Komentar umum dan saran perbaikan:

LAMPIRAN 3.

- a. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Instrumen**
- b. Hasil Penilaian Guru terhadap Permainan Bowling**
- c. Hasil Uji Validitas dengan Correlation Coefficients Pearson**
- d. Hasil Uji Reliabilitas dengan Rumus Alpha**

a. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Instrumen

INSTRUMEN VALIDASI PERMAINAN BOWLING (AHLI MATERI)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian				Komentar/ Saran
			1	2	3	4	
1	Kelayakan Isi	1. Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun			3		
		2. Kesesuaian isi permainan dengan kebutuhan bahan ajar			3		
		3. Permainan memberikan manfaat untuk peningkatan kemampuan mengenal angka anak			3		
		4. Pendidik terbantu dengan permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak			3		
		5. Petunjuk pada buku panduan permainan jelas			3		
		6. Urutan penyajian permainan dari pemanasan, inti dan penutup			3		
2	Penyajian	7. Kemenarikan permainan				4	
		8. Permainan dapat memotivasi anak dalam belajar			3		
		9. Penggunaan bahasa baku sesuai EYD			3		

		10. Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami			3		
3	Kualitas teknis buku panduan permainan	11. Kejelasan informasi			3		
		12. Mudah dilakukan oleh guru				4	
		13. Kejelasan cetakan pada buku panduan permainan			3		
		14. Kemenarikan desain cover			3		
		15. Kelengkapan informasi pada buku panduan yang meliputi nama permainan, alat dan bahan, cara bermain dan indikator keberhasilan			3		
		16. Kemenarikan warna desain cover				4	
		17. Kesesuaian ukuran huruf cover				4	
		18. Kemenarikan desain buku panduan permainan			3		
		19. Kesesuaian huruf pada buku panduan			3		
		20. Kesesuaian ukuran buku			3		
		21. Kemenarikan ilustrasi, grafis, gambar dan foto			3		
		22. Kesesuaian gambar contoh dengan materi permainan			3		
					54	16	

Perhitungan:

1. Komponen Kelayakan Isi

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{18}{24} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{75,00 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 75,00% berada pada kategori “layak”.

2. Komponen Penyajian

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{13}{16} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{81,25 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 81,25% berada pada kategori “sangat layak”.

3. Komponen Kualitas Teknis Buku Panduan Permainan

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{39}{48} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{81,25 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 81,25% berada pada kategori “sangat layak”.

4. Total dari ketiga komponen

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{70}{88} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{79,54 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 79,54% berada pada kategori “layak”.

Validasi Instrumen Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 tahun

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skor				Komentar/ saran
			1	2	3	4	
Kemampuan Mengenal Angka	Membilang	Membilang angka dari 1-10			3		
	Menyebutkan	Menyebutkan angka 1-10			3		
	Menunjukkan	Menunjukkan angka 1-10			3		
	Memasangkan	Memasangkan angka 1-10 dengan jumlah benda			3		
JUMLAH					12		

Perhitungan:

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{12}{16} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{75,00 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 75,00% berada pada kategori “layak”.

b. Hasil Penilaian Guru terhadap Permainan Bowling

HASIL PENILAIAN GURU TERHADAP PERMAINAN BOWLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN

No	Nama Guru	Item Pertanyaan																				TOTAL SKOR		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22
1	Guru1	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	75
2	Guru2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	70
3	Guru3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
4	Guru4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	85
5	Guru5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	86
6	Guru6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	83
7	Guru7	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
8	Guru8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
9	Guru9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
10	Guru10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	86
11	Guru11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87
12	Guru12	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	71
13	Guru13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	86
14	Guru14	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	76
15	Guru15	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	72
16	Guru16	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	82
17	Guru17	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	84

18	Guru18	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
19	Guru19	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	75
20	Guru20	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	70
21	Guru21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
22	Guru22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
23	Guru23	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	82
24	Guru24	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
25	Guru25	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
26	Guru26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
27	Guru27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	85
28	Guru28	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	70
29	Guru29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
30	Guru30	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	84

c. Hasil Uji Validitas dengan *Correlation Coefficients Pearson*

**HASIL VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN KEMAMPUAN
PENGENALAN ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Correlations

Notes

Output Created		21-FEB-2019 04:59:20
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		<p>CORRELATIONS</p> <p>/VARIABLES=item1 item2 item3 item4 TOTAL</p> <p>/PRINT=TWOTAIL NOSIG</p> <p>/MISSING=PAIRWISE.</p>
Resources	Processor Time	00:00:00.03
	Elapsed Time	00:00:00.03

Correlations

		item1	item2	item3	item4	TOTAL
item1	Pearson Correlation	1	.853**	.564**	.732**	.876**
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
item2	Pearson Correlation	.853**	1	.661**	.707**	.895**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
item3	Pearson Correlation	.564**	.661**	1	.725**	.838**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30
item4	Pearson Correlation	.732**	.707**	.725**	1	.919**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.876**	.895**	.838**	.919**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

d. Hasil Uji Reliabilitas dengan Rumus Alpha

Hasil Uji Reliabilitas dengan Rumus Alpha

Reliability

Notes

Output Created		21-FEB-2019 04:59:37
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=item1 item2 item3 item4 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.03

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	7.23	2.323	.798	.858
item2	7.30	2.217	.821	.846
item3	7.50	2.259	.723	.876
item4	7.87	1.637	.810	.868

LAMPIRAN 4.

- a. Hasil Penilaian Angket Guru terhadap Permainan Bowling pada Uji Coba Lapangan Terbatas**
- b. Hasil Penilaian Angket Guru terhadap Permainan Bowling pada Uji Coba Lapangan Utama**
- c. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional (Uji Efektivitas)**

a. Hasil Penilaian Angket Guru terhadap Permainan Bowling pada Uji Coba Lapangan Terbatas

Hasil Penilaian Angket Guru terhadap Permainan Bowling pada Uji Coba Lapangan Terbatas

NO	NAMA GURU	Kelayakan Isi						jumlah	Penyajian				jumlah	Kualitas Teknis Buku Panduan Permainan												jumlah	total (%)	hasil (%)	keterangan
		1	2	3	4	5	6		7	8	9	10		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22				
1	NAIMAH FIJANATIN	4	3	4	4	3	3	21	4	4	3	3	14	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	42	77	87.5	sangat layak
2	RATIH ANJARWANI	4	4	4	4	4	3	23	4	3	3	3	13	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	40	76	86.36	sangat layak	
3	RANI WANTI ASTUTI	3	3	4	4	3	3	20	4	4	3	4	15	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	42	77	87.5	sangat layak	
								64					42												124	230			
		persentase						88.89	Persentase				87.5	Persentase												86.111	87.1	sangat layak	

Perhitungan:

1. Komponen Kelayakan Isi

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{64}{72} \times 100\%$$

$$p = 88,89 \%$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 88,89% berada pada kategori “sangat layak”.

2. Komponen Penyajian

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{42}{48} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{87,5 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 87,5% berada pada kategori “sangat layak”.

3. Komponen Kualitas Teknis Buku Panduan Permainan

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{124}{144} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{86,11 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 86,11% berada pada kategori “sangat layak”.

4. Total dari ketiga komponen

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{230}{264} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{87,1 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 87,1% berada pada kategori “sangat layak”.

b. Hasil Penilaian Angket Guru terhadap Permainan Bowling pada Uji Coba Lapangan Utama

**Hasil Penilaian Angket Guru terhadap Permainan Bowling pada
Uji Coba Lapangan Utama**

NO	NAMA GURU	Kelayakan Isi					jumlah	Penyajian				jumlah	Kualitas Teknis Buku Panduan Permainan										jumlah	total	hasil	keterangan			
		1	2	3	4	5		6	7	8	9		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19					20	21	22
1	NASYIATUN NI'MAH	3	4	4	4	3	3	21	4	4	3	3	14	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	43	78	88.64	sangat layak
2	MUSLIMAH	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	3	15	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	86	97.73	sangat layak
3	RUBIDAH	4	4	4	4	4	3	23	4	4	4	4	16	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	45	84	95.45	sangat layak	
4	KALIMAH	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	46	86	97.73	sangat layak
5	TUJILAH	4	4	4	4	4	3	23	4	4	3	4	15	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	45	83	94.32	sangat layak
								115					76													226	417		
		persentase					95.83	persentase				95	persentase										94.167	94.8	sangat layak				

Perhitungan:

1. Komponen Kelayakan Isi

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{115}{120} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{95,83 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 95,83% berada pada kategori “sangat layak”.

2. Komponen Penyajian

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{95,00 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 95,00% berada pada kategori “sangat layak”.

3. Komponen Kualitas Teknis Buku Panduan Permainan

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{226}{240} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{94,16 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 94,16% berada pada kategori “sangat layak”.

4. Total dari ketiga komponen

$$\text{Rumus : } p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{417}{440} \times 100\%$$

$$p = \mathbf{94,77 \%}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 94,77% berada pada kategori “sangat layak”.

c. Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Uji Coba Lapangan Operasional (uji efektivitas)

HASIL PENILAIAN OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA UJI OPERASIONAL

No	Nama Anak	PERTEMUAN 1					PERTEMUAN 2					PERTEMUAN 3					PERTEMUAN 4					PERTEMUAN 5				
		indikator				jumlah	indikator				jumlah	indikator				jumlah	indikator				jumlah	indikator				jumlah
		membilang	menyebutkan	Menunjukkan	memasangkan		membilang	menyebutkan	menunjukkan	memasangkan		membilang	menyebutkan	menunjukkan	memasangkan		membilang	menyebutkan	menunjukkan	memasangkan		membilang	menyebutkan	menunjukkan	memasangkan	
1	AMALIA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
2	HAKIM	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
3	BILQIS	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
4	ZAHRA	2	1	1	1	5	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
5	SALSA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
6	VANO	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
7	AUREL	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
8	ZIDAN	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
9	KINAN	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
10	GIBRAN	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
11	GAFIN	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
12	KILLA	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
13	SYIFA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
14	SEKAR	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
15	AHMAD	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10
16	TAUFIK	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11
17	CINTA	2	2	2	2	8	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
18	ANDIKA	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10

19	ERVIANA	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
20	HUDA	2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	3	2	2	1	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
21	KHUSNITA	3	2	2	1	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
22	ALYA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
23	BELVA	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
24	AZKA	2	1	1	1	5	2	2	1	1	6	3	2	1	1	7	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
25	MIKAIL	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12
26	DONA	2	1	1	1	5	3	2	1	1	7	3	2	2	1	8	3	3	2	1	9	3	3	2	2	10
27	TALIA	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	3	2	1	1	7	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9
28	ABIL	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
29	ELSA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
30	INDY	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
31	ADITYA	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
32	ZIDAN	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
33	SAFIRA	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
34	LINDA	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
35	GALUH	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
36	ALVITO	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
37	NIZAR	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
38	NOVA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
39	ERWIN	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
40	AZALIA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
41	HANUN	2	1	1	1	5	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
42	NAJWA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
43	DAMAR	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10
44	FAKHRI	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
45	MUSA	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11
46	JIHA	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
47	DELLA	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12

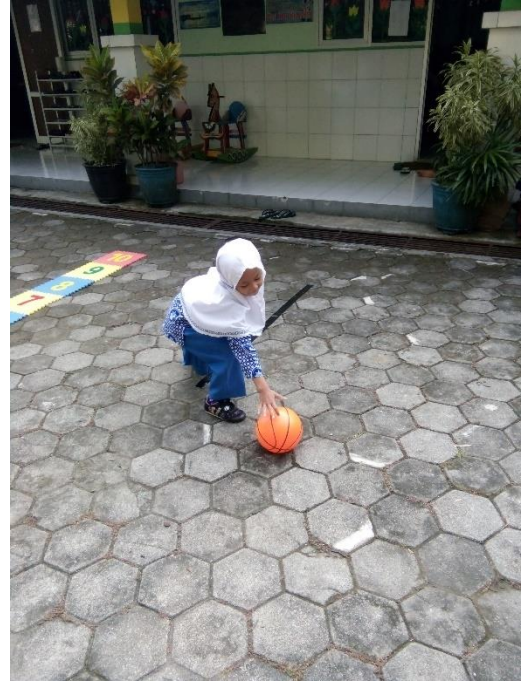
48	QUINSA	1	1	1	1	4	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
49	ROFFI	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
50	AJI	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11
51	FIKRI	3	2	2	1	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
52	MITA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
53	SYAFIQ	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
54	THOFA	2	1	1	1	5	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
55	DEWA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
56	CINDY	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
57	ZAHRA	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
58	FARIS	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
59	MELLA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10
60	ARSEL	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
61	GALANG	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
62	ILHAM	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
63	DAVID	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
64	BILQIS	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
65	SITA	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10
66	ANNA	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11
67	VERA	2	2	2	2	8	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
68	LUCKY	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10
69	AZKA	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
70	AIRA	2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	3	2	2	1	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
71	SHAKIRA	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
72	FARHAN	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
73	RAFFI	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
74	RAFAEL	2	1	1	1	5	2	2	1	1	6	3	2	1	1	7	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
75	HILDA	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12
76	FITRIA	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12

77	PASA	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
78	FILDAN	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
79	LUSY	2	1	1	1	5	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
80	TAMAM	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
81	KURNIA	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
82	GILANG	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
83	FAKHRI	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
84	RENDRA	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12
85	NESYA	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
86	EMBUN	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
87	AMAZE	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
88	EXCEL	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
89	JOVAN	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12
90	KIRANA	2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10
91	PUTRI	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11
92	CHERYL	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
93	NARNIA	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	2	2	1	7	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10
94	SASA	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
95	SIVIA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
96	WILDAN	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
97	SHEINA	2	1	1	1	5	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
98	DAVA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	2	11
99	VITA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	2	11
100	BILLA	2	1	1	1	5	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12
101	MUTIA	2	1	1	1	5	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
102	ZAHRA	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
103	GANI	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
104	QONITA	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11
105	TISSA	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10

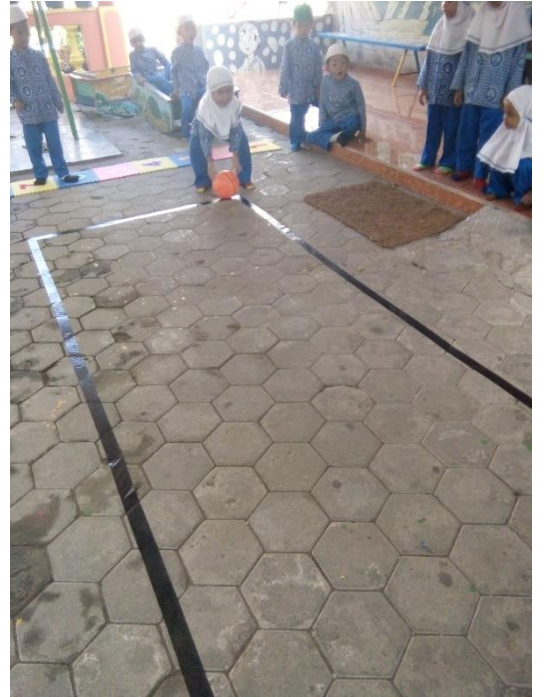
LAMPIRAN 5.

Foto Aktivitas Kegiatan Penelitian

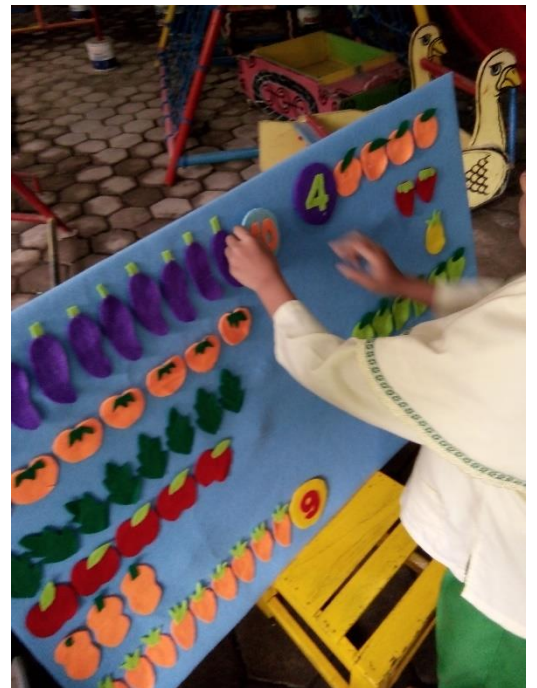
Kegiatan Permainan Bowling di TK ABA Krapakan



Kegiatan Permainan Bowling di TK ABA Lopati



Kegiatan Permainan Bowling di TK ABA Bendo



Kegiatan Permainan Bowling di TK ABA Gunungsaren

