



**PENGEMBANGAN MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN
BERBASIS *MULTIPLE INTELIGENCES*) KELOMPOK A DI TK ABA 1
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Oleh:

Igrah Lishantya Gusman

NIM 160210205058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN
BERBASIS *MULTIPLE INTELIGENCES*) KELOMPOK A DI TK ABA 1
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Oleh:

Igrah Lishantya Gusman

NIM 160210205058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN
BERBASIS *MULTIPLE INTELIGENCES*) KELOMPOK A DI TK ABA 1
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh:

Igrah Lishantya Gusman

NIM 160210205058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap ketulusan dan keikhlasan, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta dan tersayang, Bapak Agus Wargiman dan Ibu Lisyah Arie Wijaya serta adik saya Gallant Taqwa Pahlawan yang selalu mendoakan, mendampingi memberikan motivasi, dukungan, nasehat, semangat dan kasih sayang untuk setiap langkah yang saya lalui;
2. Guru-guru saya sejak Taman Kanak-Kanak sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingannya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. TK ABA 1 Kaliwates Jember yang menjadi tempat penelitian saya hingga selesai;
4. Alamamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan, tempat saya menuntut ilmu.

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”

(terjemahan Q.S. Al-Alaq: 1)¹



*Meeftha. 2018. *Surah Al 'Alaq Ayat 1-19 Arab, Latin, dan Artinya*.
<https://juz-amma.ayatalquran.net/surah-al-alaq-ayat-1-19-arab-latin-dan-artinya/>
[Diakses pada 28 Desember 2019]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Igrah Lishantya Gusman

NIM : 160210205058

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kataligen (Boneka Tangan Berbasis *Multiple Inteligences*) Kelompok A DI TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 Desember 2019

Yang Menyatakan,

Igrah Lishantya Gusman

NIM 160210205058

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN
BERBASIS *MULTIPLE INTELIGENCES*) KELOMPOK A DI TK ABA 1
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

Oleh

Igrah Lishantya Gusman
NIM 160210205058

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN
BERBASIS *MULTIPLE INTELIGENCES*) KELOMPOK A DI TK ABA 1
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama Mahasiswa	: Igrah Lishantya Gusman
NIM	: 160210205058
Angkatan	: 2016
Daerah Asal	: Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir	: Situbondo, 18 Maret 1998
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kataligen (Boneka Tangan Berbasis *Multiple Inteligences*) Kelompok A Di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Kamis, 16 Januari 2020

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 19610729 198802 2 001

Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
NIP. 19550813 198103 1 003

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 19561003 198212 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Kataligen (Boneka Tangan Berbasis *Multiple Intelligences*) Kelompok A Di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020; Igrah Lishantya Gusman; 160210205058; 2016; 81 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Multiple Intelligences atau kecerdasan jamak ialah kecerdasan yang selalu berkaitan dalam segala peran yang akan melibatkan bentuk dari beberapa kecerdasan yang berbeda hingga menghasilkan suatu kecerdasan yang lain yaitu: 1) Kecerdasan linguistik, 2) Kecerdasan logis-matematis, 3) Kecerdasan visual spasial, 4) Kecerdasan musikal, 5) Kecerdasan kinestetik, 6) Kecerdasan interpersonal, 7) Kecerdasan intrapersonal, 8) Kecerdasan naturalis, dan yang terbaru yakni 9) Kecerdasan spiritual. Kesembilan *multiple intelligences* anak dapat dikembangkan melalui stimulus dan respon yang tepat. Penggunaan media pendukung pembelajaran seperti alat permainan edukatif (APE) yang mendukung perkembangan *multiple intelligences* anak belum sepenuhnya optimal dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Terdapat anak yang kurang fokus saat pembelajaran dilakukan, serta kurangnya dalam memahami perintah dengan seksama pada anak di TK ABA 1 Kaliwates Jember pada kelompok A masih belum sepenuhnya tercapai. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada suatu alat permainan edukatif (APE) yaitu boneka tangan berbasis *multiple intelligences*. Media kataligen dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan *multiple intelligences* dengan menggunakan metode bercerita dan keinovatifan pada panggung boneka tangan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan jamak anak.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Garl. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media kataligen (boneka tangan berbasis

multiple intelligences. Subjek penelitian ini ialah anak kelompok A di TK ABA 1 Kaliwates Jember yang berjumlah 20 anak. Uji pengembangan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil validasi media kataligen, hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kataligen, serta keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media kataligen yang ditentukan oleh hasil belajar anak, aktivitas guru dan respon guru.

Proses pengembangan media kataligen dengan menggunakan (R&D) Borg and Garl melalui sepuluh tahapan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan pembuatan produk masal. 1) tahap potensi dan masalah: Potensi dan masalah dapat ditemukan pada saat observasi; 2) tahap mengumpulkan informasi: Informasi diperlukan untuk mengumpulkan data; 3) tahap desain produk: Tahap desain produk ialah merancang dan menyiapkan produk; 4) tahap validasi desain: Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk; 5) tahap perbaikan desain: Perlunya revisi pada media kataligen khususnya pada boneka tangan dan panggunanya; 6) tahap uji coba produk: Uji coba produk dilaksanakan pada saat awal pembelajaran hingga akhir; 7) tahap revisi produk: Berdasarkan dari uji coba produk; 8) tahap uji coba pemakaian; Pada tahap ini dilakukan uji coba yang kedua. 9) tahap revisi produk; Revisi produk pengembangan. 10) tahap pembuatan produk masal: Setelah di uji coba maka media kataligen dapat diproduksi secara masal.

Hasil pengembangan media kataligen untuk mengembangkan *multiple intelligences* yaitu, 1) aspek validitas mencapai kategori valid, 2) aspek kepraktisan mencapai kategori tinggi, dan 3) aspek keefektifan mencapai kategori baik dan sangat baik serta mendapatkan respon positif. Saran yang diberikan bagi peneliti lain yaitu hasil pengembangan media kataligen dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran dan produk baru sebagai pengembangan kesembilan kecerdasan anak ataupun materi lain, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal terhadap *multiple intelligences* pada anak.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kataligen (Boneka Tangan Berbasis *Multiple Inteligences*) Kelompok A Di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, sekaligus Dosen Penguji II;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Drs. Misno A. Latief, M.Pd., selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
8. Dra. Any Junaidah Alfiani, S.Pd., selaku Kepala TK ABA 1 Kaliwates Jember yang telah memberikan izin penelitian;

9. Dwi Mas'amatul Mukminah, S.Pd., selaku guru kelompok A di TK ABA 1 Kaliwates Jember yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
10. Kepada orang tua saya, Bapak Agus Wargiman dan Ibu Lisyah Arie Wijaya, Adik saya Gallant Taqwa Pahlawan dan seluruh keluarga besar saya. Selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan semangat demi kelancaran dalam menuntut ilmu di kota perantauan Jember;
11. Sahabat rasa keluarga Kecemang *Squad* yakni mbak Leni, mbak Nuril, Dila, Annisa, Roseka, Siska, Indah, yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
12. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
13. Teman-teman HMP Golden Age dan UKM Pelita yang telah membantu berproses, mendukung dan menemani sampai saat ini;
14. Rosihan Amri yang tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan dalam segi apapun dalam proses pengerjaan skripsi ini;
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan berkah dan barokah dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 30 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Multiple Intelligences</i>	9
2.1.1 Pengertian <i>Multiple Intelligences</i>	9
2.1.2 Macam-Macam <i>Multiple Intelligences</i>	10
2.2 Media Pembelajaran Boneka Tangan	27
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	27
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	29
2.2.3 Media Boneka Tangan	32
2.3 Model Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis	

<i>Multiple Intelligences</i>	33
2.4. Penelitian Relevan	34
BAB 3. METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian	36
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	36
3.3 Definisi Operasional	37
3.4 Desain Penelitian Pengembangan	38
3.4.1 Potensi dan Masalah.....	38
3.4.2 Mengumpulkan Informasi.....	38
3.4.3 Desain Produk	39
3.4.4 Validasi Desain	39
3.4.5 Perbaiki Desain.....	40
3.4.6 Uji Coba Produk.....	40
3.4.7 Revisi Produk	41
3.4.8 Uji Coba Pemakaian.....	41
3.4.9 Revisi Produk	41
3.4.10 Pembuatan Produk Masal.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5.1 Observasi.....	42
3.5.2 Validitas	42
3.5.3 Wawancara	43
3.5.4 Angket	43
3.6 Instrumen Penelitian	43
3.6.1 Lembar Observasi	44
3.6.2 Lembar Validasi	44
3.6.3 Lembar Pertanyaan Wawancara.....	44
3.6.4 Lembar Angket.....	44
3.7 Teknik Analisis Data	44
3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi.....	45
3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan	46
3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan.....	47

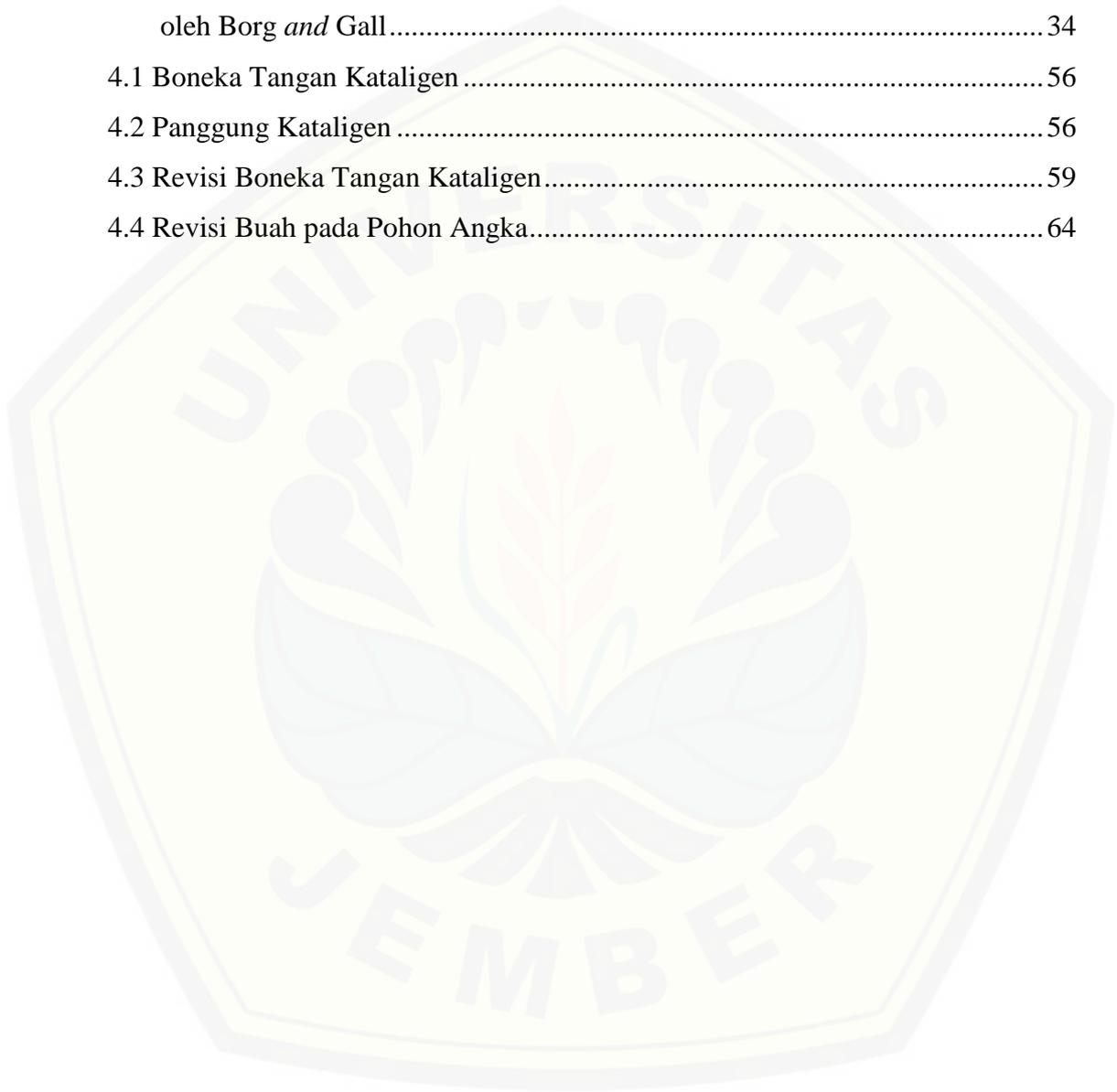
BAB 4. HASIL PENELITIAN	54
4.1 Hasil Pengembangan Media Kataligen untuk	
Mengembangkan <i>Multiple Intelligences</i> Anak	54
4.1.1 Tahap Potensi dan Masalah.....	54
4.1.2 Tahap Mengumpulkan Informasi	55
4.1.3 Tahap Desain Produk	55
4.1.4 Tahap Validasi Desain	57
4.1.5 Tahap Perbaikan Desain.....	59
4.1.6 Tahap Uji Coba Produk.....	59
4.1.7 Tahap Revisi Produk	64
4.1.8 Tahap Uji Coba Pemakaian.....	64
4.1.9 Tahap Revisi Produk	68
4.1.10 Tahap Pembuatan Produk Masal.....	68
4.1.11 Hasil Pengembangan Media Kataligen I.....	69
4.1.12 Hasil Pengembangan Media Kataligen II.....	69
4.1.13 Analisis Data Secara Keseluruhan Hasil Pengembangan	69
4.2 Pembahasan.....	70
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas	46
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan.....	47
Tabel 3.3 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak	48
Tabel 3.4 Tingkat Penugasan Siswa	52
Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Guru	52
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru	53
Tabel 4.1 Rekap Hasil Validasi Instrumen Validasi Media Kataligen	57
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak Kelompok Kecil	60
Tabel 4.3 Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Guru	60
Tabel 4.4 Rekap Hasil Observasi Aktivitas Anak Kelompok Besar I	62
Tabel 4.5 Analisis Respon Guru Terhadap Pembelajaran	63
Tabel 4.6 Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Guru	65
Tabel 4.7 Rekap hasil Observasi Aktivitas Anak Kelompok Besar II.....	67
Tabel 4.8 Analisis Respon Guru Terhadap Pembelajaran	68
Tabel 4.9 Rekap Hasil Validasi.....	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> oleh Borg <i>and</i> Gall.....	34
4.1 Boneka Tangan Kataligen	56
4.2 Panggung Kataligen	56
4.3 Revisi Boneka Tangan Kataligen.....	59
4.4 Revisi Buah pada Pohon Angka.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	80
B. Perangkat Pembelajaran	84
B.1 Struktur Kurikulum 2013.....	84
B.2 Lembar Kerja Anak (LKA)	91
B.3 Media Kataligen.....	93
B.4 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Anak	94
C. Hasil Validasi	100
C.1 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	100
C.2 Hasil Validasi Media Kataligen.....	104
C.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	105
C.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak	106
C.5 Hasil Penilaian Respon Guru.....	109
D. Hasil Analisis Data.....	110
E. Foto Kegiatan dan Rancangan Media Kataligen	111
F. Lain-Lain.....	112
G. Biodata	116

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini diuraikan tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang fundamental bagi masa perkembangannya saat ini. Anak mampu dengan cepat belajar banyak pengetahuan baru yang ia dapat sejak dini khususnya pada usia 0-8 tahun. Di masa keemasannya ini anak akan banyak memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dari apa yang mereka dapatkan di lingkungan sekitar melalui stimulus, pengasuhan, pembimbingan dan pemberian kegiatan pembelajaran untuk mengasah perkembangan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini juga sebagai wadah bagi anak untuk mengembangkan bakat dan minat mereka sejak dini serta dapat menstimulus mereka sesuai dengan taraf perkembangan anak sesuai usianya.

Ketika masa *Golden Age* ini juga anak akan belajar tentang berbagai hal dan pengetahuan yang baru di lingkungan sekitar mereka. Terdapat berbagai wadah pengembangan anak usia dini. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sujiono, 2013:16), berdasarkan hal tersebut dapat diklasifikasikan yakni di antaranya terdapat TK (Taman Kanak-Kanak), yakni pendidikan untuk anak yang berusia 4-6 tahun. Selanjutnya yaitu PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), merupakan wadah pengembangan anak yang berusia 0-6 tahun. Terdapat KB (Kelompok Bermain), yaitu kelompok bermain anak yang berusia sekitar 2-4 tahun. Yang terakhir yaitu TPA (Tempat Penitipan Anak), merupakan wadah pengembangan anak yang berusia 0-6 tahun. Berbagai pendidikan untuk anak usia dini tersebut diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan jamak anak dengan cara yang menyenangkan karena pada hakikatnya anak dapat belajar akan suatu hal melalui bermain.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang utama dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Hal tersebut dapat mendukung anak dalam belajar, berkeaktifitas, dan berproses pada masa perkembangannya saat ini. Untuk itu para pendidik atau guru, orang tua serta lingkungan di sekitar anak dapat berperan sebagai fasilitator bagi perkembangannya agar dapat berjalan secara maksimal di masa mendatang.

Terdapat berbagai bakat, minat serta potensi yang dimiliki oleh anak usia dini, di antaranya yakni potensi kecerdasan. Kecerdasan merupakan suatu potensi yang dimiliki oleh anak yang identik berkaitan dengan aspek kognitif. Dapat terlihat saat anak mampu menyelesaikan sesuatu, pengambilan keputusan, serta pemecahan masalah yang dihadapi oleh anak. Karena pada dasarnya setiap anak dilahirkan cerdas dan unik. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan tidak sama antara satu dengan yang lain. Dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal di antaranya: pemenuhan gizi yang seimbang, lingkungan di sekitar anak, genetik, bahkan karakter yang dimiliki oleh anak itu sendiri.

Untuk pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak usia dini, Gardner mengklasifikasikan terdapat 9 kecerdasan yang dapat disebut dengan kecerdasan majemuk atau multiple inteligensi (Gardner, 2013:21-33). Di antaranya:

- 1) Kecerdasan musikal,
- 2) Kecerdasan kinestetik tubuh,
- 3) Kecerdasan logis-matematis,
- 4) Kecerdasan linguistik,
- 5) Kecerdasan spasial,
- 6) Kecerdasan interpersonal,
- 7) Kecerdasan intrapersonal serta yang terbaru yakni,
- 8) Kecerdasan naturalis dan,
- 9) Kecerdasan spiritual.

Oleh sebab itu, guru serta orangtua sebaiknya mampu memberikan ruang dan fasilitas yang mendukung bagi perkembangan anak secara optimal. Melalui stimulus yang diberikan tersebut, yang difokuskan untuk pengembangan kecerdasan tentunya dapat mempengaruhi kemampuan kecerdasan anak lain yang belum terlihat.

Pendidik dan orang tua harus mampu memahami bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan anak tidak bisa dibandingkan antara satu dengan yang lain karena setiap anak mempunyai kapasitas yang berbeda dalam menyerap informasi melalui cara yang berbeda pula. Maka guru dan orangtua seyogyanya mampu menyediakan fasilitas belajar yang baik bagi anak agar tumbuh kembang anak berjalan dengan optimal.

Guru dan orang tua pula harus dapat mengklasifikasikan anak ke dalam kesembilan kecerdasan atau *multiple intelligences*. Salah satu bidang kecerdasan yaitu dapat peneliti melihat pada anak usia dini yang berusia 4-5 tahun seyogyanya pada usia tersebut kecerdasan anak dalam bidang logis-matematis, yakni anak mampu memiliki kemampuan untuk memahami beberapa angka dan konsep logika matematika. Lalu pada bidang kecerdasan linguistik, anak seyogyanya memiliki kosakata yang relatif banyak. Pada bidang kecerdasan interpersonal, anak banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal. Pada bidang kecerdasan intrapersonal, anak memiliki minat, hobi, dan cara bersenang senang yang diperuntukkan dirinya sendiri. Pada bidang kecerdasan kinestetik, anak tidak betah duduk berlama-lama dan aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan fisik motorik. Pada bidang kecerdasan visual spasial, anak memiliki kemampuan dalam menciptakan suatu bentuk, seperti mobil-mobilan, dan lain-lain. Pada bidang kecerdasan naturalis, anak yang memiliki kecerdasan naturalis tinggi cenderung menyukai alam terbuka. Pada bidang kecerdasan musikal, anak dapat memberi respon secara emosional pada musik yang mereka dengarkan. Pada bidang kecerdasan spiritual, anak lebih cepat menghafal doa-doa yang telah diajarkan oleh guru. Untuk dapat mendukung dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran supaya dapat berjalan dengan maksimal, perlu didukung oleh pengaplikasian alat permainan edukatif (APE) agar kesembilan kecerdasan tersebut dapat terfasilitasi dengan baik.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan ketika dilakukannya observasi tidak mengatakan demikian. Yang ditemukan di lapangan adalah guru pada lembaga telah memahami beberapa karakteristik yang dicirikan oleh masing-masing kecerdasan dalam *multiple intelligence*. Namun dalam pengaplikasiannya,

guru belum optimal dalam menggunakan media pendukung pembelajaran seperti alat permainan edukatif (APE) yang mendukung perkembangan kesembilan kecerdasan anak. Guru hanya menggunakan fasilitas kelas yang ada seperti kertas lipat, lem serta alat yang digunakan dalam pembelajaran sentra sehari-hari. Dan belum pula menerapkan pembelajaran berbasis *multiple intelligence*. Kenyataan ini diperkuat dari beberapa anak yang kurang fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran di saat guru menjelaskan di kelas. Guru kurang dalam memfasilitasi siswa bahwasannya setiap anak mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda dan kurangnya dalam pengaplikasian alat permainan edukatif (APE) dapat membuat suasana kelas menjadi sulit terkontrol.

Salah satu upaya yang diberikan dari penggunaan media pembelajaran alat permainan edukatif (APE) yaitu boneka tangan inovatif berbasis *multiple intelligence*. Metode bercerita berbantuan media boneka tangan inovatif pada hakikatnya lebih banyak menstimulus kecerdasan linguistik, namun memiliki inovasi dalam media ini yakni mampu mendukung *multiple intelligence* lainnya. Selain itu desain permainan yang terletak pada panggung boneka dapat memberikan pengetahuan terhadap kesembilan *multiple intelligence* untuk anak dengan cara bermain. Pertama, dalam permainan dimensi kecerdasan logis-matematis, anak akan bermain dengan pohon angka. Anak akan bermain serta belajar terkait konsep matematika di dalamnya. Kedua, permainan pada kecerdasan linguistik berisikan terkait dengan cerita anak, mereka akan bercerita sesuai dengan judul cerita yang telah disediakan. Ketiga, permainan pada kecerdasan interpersonal berkaitan dengan permainan balok, mereka akan menyusun potongan balok bersama teman sebayanya yang akan meningkatkan interaksi sosial. Keempat, permainan pada kecerdasan intrapersonal memiliki peranan dalam mengatur sikap dan perilaku terhadap diri sendiri saat bermain media kataligen. Kelima, pada permainan kecerdasan kinestetik dalam muncul pada saat mereka bermain balok di mana anak akan menggerakkan motorik halus mereka untuk menyusun potongan balok. Selain itu, dapat pula melatih motorik kasar anak dengan berjalan zig-zag melewati rintangan pada botol yang telah disediakan. Keenam, permainan kecerdasan visual spasial terdapat pada

kombinasi warna saat anak mewarnai atau menggambar yang telah disediakan pada panggung boneka. Ketujuh, permainan pada kecerdasan naturalis terdapat pada naskah cerita yang dibawakan oleh guru atau pendidik. Selain itu anak juga dapat mengklasifikasikan buah-buahan kedalam warna yang sama. Kedelapan yakni permainan kecerdasan musikal terliput kedalam kecerdasan linguistik di mana anak akan bernyanyi bersama-sama. Kesembilan, yaitu permainan kecerdasan spiritual yang dapat dikenalkan melalui isi cerita di dalamnya berdasarkan ciptaan Tuhan dan mampu mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan bermain media kataligen.

Pada kegiatan bermain tersebut, pendidik yang telah memahami konsep *multiple intelligence* akan mampu memberikan stimulus konsep kecerdasan pada anak. Kegiatan tersebut dapat memfasilitasi *multiple intelligence* anak dengan cara memberikan pembelajaran melui media yang di dalamnya dapat mencakup pembelajaran berbasis *multiple intelligence*. Pada hasil observasi kecerdasan yang belum muncul pada anak dapat disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya keterjangkauan stimulus *multiple intelligence* dari alat permainan edukatif yang digunakan. Dimana beberapa kecerdasan pada anak di lembaga kurang tercakup dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran (alat permainan edukatif) boneka tangan berbasis *multiple intelligence*.

Melalui kegiatan yang dapat mengembangkan *multiple inteligen* anak kelompok A usia 4-5 tahun, diharapkan dapat menstimulus *multiple intelligence* anak secara menyeluruh. Diharapkan pula pembelajaran *multiple intelligence* anak kelompok A dapat selaras dengan tumbuh kembang usianya dan mengalami perkembangan pada tahap yang seharusnya. Berdasarkan latar belakang penelitian, sangat penting sekali kegiatan bercerita berbantuan boneka tangan inovatif dengan membawakan cerita yang menarik sehingga dapat mengembangkan *multiple intelligence* pada anak. Oleh karena itu, dapat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis *multiple intelligences*) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019-2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang telah dijabarkan tersebut. Maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1 Bagaimanakah proses mengembangkan media kataligen (boneka tangan berbasis *multiple intelligence*) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019-2020”?

1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis *multiple intelligence*) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019-2020”?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas. Maka tujuan penelitian ini adalah.

1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis *multiple intelligence*) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019-2020.

1.3.2 Mendeskripsikan hasil pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis *multiple intelligence*) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019-2020.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjabarkan kegunaan hasil penelitian yang akan dicapai, baik untuk kepentingan subjek penelitian yaitu anak, bagi guru, bagi perguruan tinggi, maupun bagi peneliti. Oleh karena itu, diharapkan setelah penelitian ini akan diperoleh manfaat antara lain.

1.4.1 Bagi anak

- a. Keberadaan media kataligen ini dapat mengembangkan *multiple intelligences* anak.
- b. Dapat menstimulus anak untuk mengembangkan *multiple intelligences* anak dalam keseharian mereka menyerap ilmu pengetahuan yang didapat, melalui permainan panggung boneka dan pesan cerita melalui media kataligen.
- c. Anak dapat menggunakan media kataligen dengan baik, terstimulus pada boneka tangan inovatif, dan dapat mengembangkan *multiple intelligences* pada anak.

1.4.2 Bagi guru

- a. Media kataligen sebagai penunjang dan media pendukung kegiatan belajar anak, baik untuk mengembangkan *multiple intelligences* anak.
- b. Memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran, pengetahuan, atau informasi kepada anak.
- c. Menambah pengetahuan tentang media dan strategi yang tepat untuk mengembangkan *multiple intelligences* sesuai tahap perkembangan anak didik melalui media kataligen.

1.4.3 Bagi perguruan tinggi

- a. Dapat dijadikan tambahan referensi serta dapat digunakan bagi pihak yang membutuhkan informasi.
- b. Untuk memperluas wawasan, ilmu pengetahuan serta menambah pembendaharaan isi perpustakaan yang nantinya dapat dimanfaatkan bagi pembaca pada umumnya melalui media boneka tangan yang inovatif untuk mengembangkan *multiple intelligences* anak.
- c. Dapat dijadikan pengembangan bagi mahasiswa lain dari media yang telah diterapkan guna kebutuhan pendidikan.

1.4.4 Bagi peneliti

- a. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan serta pengalaman pribadi untuk menjadi seorang calon guru PAUD yang profesional.
- b. Dapat menjadikan bekal dalam proses belajar mengajar disekolah.
- c. Memperoleh pengetahuan dalam melakukan penelitian pengembangan media boneka tangan.
- d. Menambah pengetahuan tentang penulisan karya tulis ilmiah.
- e. Menambah ilmu pengetahuan dan menerapkan teori-teori yang sudah didapat pada masa perkuliahan dan menambah referensi dan wawasan khususnya tentang bagaimana mengembangkan media berbasis *multiple intelligences* terhadap anak usia dini, terutama dalam kecerdasan jamak anak.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang terkait dengan ruang lingkup atau objek yang digunakan dasar dalam penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: (1) *Multiple Intelligence*; (2) Media Pembelajaran Boneka Tangan; (3) Model Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis *multiple intelligence*; (4) Penelitian Relevan. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

2.1 *Multiple Intelligence*

Pembahasan untuk *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak; (2) macam-macam *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian *Multiple Intelligence*

Pada dasarnya, setiap anak dilahirkan untuk memiliki keistimewaan yang berbeda-beda. Dimana setiap anak dapat memiliki bakat, minat dan hobi yang tidak sama antara anak satu dengan yang lainnya. Setiap anak juga memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda, termasuk kecerdasannya. Menurut Gardner (2013:19), kecerdasan ialah suatu kemampuan yang berproses di dalam otak yang bertujuan untuk memproses jenis ilmu pengetahuan maupun informasi tertentu yang berasal dari faktor internal dan psikologis manusia itu sendiri. Setiap manusia mempunyai kecerdasan tertentu yang tidak dimiliki oleh hewan ataupun perangkat komputer yang diciptakan oleh manusia itu sendiri. Karena, kedua hal tersebut tentunya mempunyai perangkat komputasi atau sistem pemrosesan yang berbeda dengan manusia.

Suatu kecerdasan berbanding lurus dengan keterlibatan kemampuan untuk dapat memecahkan masalah dengan baik. Untuk dapat melakukan pemecahan masalah yang baik dibutuhkan penetapan dalam mengambil keputusan.

Bergantung pula pada sebab atau akibat yang dapat diterima setelah solusi yang terlihat atau diperoleh.

Menurut Gardner (dalam Sujiono, 2013:176) menyatakan bahwa kecerdasan ialah suatu potensi atau cara yang dimiliki untuk dapat menyelesaikan masalah, menciptakan sesuatu yang bernilai guna dalam satu maupun dalam beberapa lingkungan kebiasaan masyarakat. Menurut Bandler & Grinder (dalam DePotter dalam Sujiono, 2013:176) menyatakan bahwa kecerdasan adalah suatu bentuk pengungkapan melalui teknik pemikiran seseorang yang bisa dijadikan pondasi belajar, beberapa orang mendominasi pada salah satu pondasi belajar yang berfungsi untuk menyaring pada pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi.

Berdasarkan uraian pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *multiple intelligences* atau kecerdasan jamak ialah kecerdasan yang selalu bekerjasama dalam segala peran yang akan melibatkan beberapa kecerdasan yang berbeda hingga menghasilkan suatu kecerdasan yang lain diantaranya: 1) Kecerdasan linguistik, 2) Kecerdasan logis-matematis, 3) Kecerdasan visual spasial, 4) Kecerdasan musikal, 5) Kecerdasan kinestetik, 6) Kecerdasan interpersonal, 7) Kecerdasan intrapersonal, 8) Kecerdasan naturalis, dan yang terbaru yakni 9) Kecerdasan spiritual.

2.1.2 Macam-Macam *Multiple Intelligence*

a. Kecerdasan Linguistik

Menurut Kirschenbaum dalam Jasmine (2019:16) kecerdasan linguistik, yang disebut oleh beberapa pendidik serta penulis sebagai kecerdasan verbal, tidak sama dengan kecerdasan-kecerdasan yang lain dikarenakan setiap orang yang dapat bertutur serta berkata-kata mampu dikatakan mempunyai kecerdasan tersebut dalam beberapa tingkatan. Meski begitu, kriteria yang dicapai dari kemampuan ini harus dibuat, meskipun sebagian anggapan menyatakan bahwa orang yang memiliki kecerdasan linguistik lebih berbakat dari orang yang mempunyai kecerdasan lainnya. Kecerdasan linguistik mengaplikasikan kemampuannya dalam kata, baik dalam tulisan ataupun lisan. Orang yang mempunyai tipe kecerdasan ini juga mempunyai kemampuan auditori

(pendengaran) yang sangat besar, dan mereka menyerap informasi melalui pendengaran. Mereka suka membaca, berbicara dan menulis, dan gemar berkomunikasi secara lisan. Mereka menghayati sebuah kata tidak hanya secara langsung atau tidak langsung akan tetapi juga belajar bagaimana bentuk dan bunyinya, serta mempunyai cara khas tersendiri dalam berkata-kata berbeda dengan orang yang kurang dalam kecerdasan linguistik itu sendiri. Sebagai contoh orang yang memiliki kecerdasan ini ialah seorang penyair, ahli politik. Contoh tersebut memiliki kemampuan dalam berkata-kata yang tinggi dan cenderung mempunyai kecerdasan linguistik yang dominan.

Menurut Kirschenbaum dalam Jasmine (2019:16) orang yang mempunyai kecerdasan linguistik yang tinggi biasanya dapat berkembang dengan baik pada akademik mereka. Mereka menyerap pengetahuan dengan cara mendengarkan (verbal), mencatat, dan diuji dengan cara tes lisan. Secara pembawaan mereka juga mempunyai kecerdasan lain yang lain pula didukung oleh respon-respon verbal yang dimunculkan.

Menurut Suyadi (2014:126) kecerdasan linguistik ialah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas serta mampu mengaplikasikannya secara profesional dengan kata-kata, seperti membaca, berbicara, dan menulis. Orang yang mempunyai kecerdasan ini diantaranya yaitu pengacara, negarawan, negosiator, orator, dan lain sebagainya.

Orang yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi dapat memengaruhi orang lain hanya melalui gaya bahasa serta retorika saja. Gaya bahasa, gerak verbal, tutur kata, mimik yang sesuai ketika berkomunikasi, semua berperan penting dalam pengaplikasian pada kecerdasan ini. Kecerdasan ini dapat meyakinkan orang lain agar dapat mengikuti apa yang sedang diinginkannya. Dengan gaya bahasa yang baik maka akan dapat memengaruhi orang lain sehingga pendengar dapat mengikuti yang dikomunikasikan dengan mereka. Ini terjadi karena orang yang memiliki kecerdasan ini mampu mengkomunikasikan bahasa dengan baik. Orang yang memiliki kecerdasan ini dapat menggunakan kata-kata yang baik, memberi gambaran singkat saat ia berbicara, menjaga fokus pembicaraan, komunikatif, dan sistematis.

Tidak hanya itu, orang yang memiliki kecerdasan linguistik baik juga dapat membendung segala sanggahan serta kritikan yang berusaha menjatuhkannya. Bahkan, sering kali (walaupun sengaja maupun tidak), di sela-sela orasinya yang mengair, ia dapat memberi kesempatan kepada audiens guna berceles “nakal”. Namun ucapan itu bukan berupa sanggahan serta bantahan, tetapi justru memperkuat argumen yang disampaikan.

Pada konteks serta situasi bagaimanapun, orang yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dapat menggunakan seluruh metode ceramah secara baik. Ia mampu membawakan orasi ilmiah dengan sangat mengesankan. Di sisi lain, ia juga pandai membawakan puisi, kisah cerita serta lain sebagainya secara bersama, dialogis, dinamis serta interaktif.

Terlebih lagi ketika berdebat maupun bernegosiasi. Kata-katanya tidak menyakiti lawan bicaranya sedikit pun, tanpa mengurangi makna kekuatan pendapatnya. Ia juga bisa mengartikan beragam fakta, memberi makna tentang sebuah kejadian dan melakukan interpretasi dengan memadai. Dalam bicaranya yang sangat lancar, ia dapat memilih kosa kata secara cepat serta tepat. Hal ini dikarenakan seorang orator, negosiator serta pengacara begitu menguasai tata bahasa seperti, sintaksis, semantik, fonik serta pragmatik.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 03), Kecerdasan ini dilihat dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, serta bahasa. Orang atau anak yang mempunyai kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal:

- 1) Berkomunikasi lisan & tulis dalam berbahasa
- 2) Mengarang cerita merupakan hal yang sering anak lakukan
- 3) Diskusi & mengikuti debat suatu masalah dalam berkomunikasi
- 4) Belajar bahasa asing lebih tertarik
- 5) Bermain “game” bahasa menjadi sangat menyenangkan
- 6) Membaca dengan pemahaman tinggi tidak sulit
- 7) Mudah mengingat kutipan, ucapan ahli, pakar, ayat dari suatu bacaan
- 8) Tidak mudah salah tulis atau salah eja dalam membaca
- 9) Pandai membuat lelucon dengan teman sebaya
- 10) Pandai membuat puisi atas inisiatif mereka sendiri
- 11) Tepat dalam tata bahasa dan berkomunikasi
- 12) Kaya kosa kata diumurnya

13) Menulis secara jelas dan runtut

Berdasarkan uraian pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik ialah kecerdasan yang diaplikasikan dalam hal berbahasa baik dalam bentuk kata-kata, lisan, maupun tulisan.

b. Kecerdasan Logis-Matematis

Menurut Jasmine (2019:19) Kecerdasan Logis-Matematis berkaitan dengan serta melingkupi kemampuan ilmiah. Inilah jenis kecerdasan yang dibahas serta didokumentasikan oleh Piaget, yaitu jenis kecerdasan yang sering dikarakteristikkan sebagai pemikiran kritis serta difungsikan sebagai bagian dari metode ilmiah. Orang dengan kecerdasan seperti ini suka bekerja dengan data: mengumpulkan serta mengorganisasi, menganalisis dan menginterpretasikan, menyimpulkan kemudian meramalkan. Mereka melihat serta mencermati adanya pola dan keterkaitan antar data. Mereka gemar memecah *problem* (soal) matematis serta memainkan permainan strategi contohnya buah dam dan catur. Mereka cenderung menggunakan segala grafik baik guna menyenangkan diri (sebagai kegemaran) ataupun untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Kecerdasan logis-matematis sering di lihat serta di hargai lebih tinggi dari macam kecerdasan lainnya, khususnya pada masyarakat teknologi dewasa ini. Kecerdasan ini dikarakteristikkan sebagai kegiatan otak-kiri.

Menurut Suyadi (2014:127) Kecerdasan matematis-logis ialah kemampuan guna menangani bilangan serta perhitungan, pola berpikir logis serta ilmiah. Biasanya kemampuan ini dimiliki oleh para ilmuwan, saintis, matematikawan, filsuf, fisikawan serta lain sebagainya. Kecerdasan ini adalah dua unsur, yaitu matematik serta logika. Dua unsur ini digabungkan sehingga menjadi kecerdasan matematis-logis. Hal ini disebabkan oleh keterkaitan di antara semuanya sama-sama mengikuti aturan dasar yang sama, yaitu konsistensi. Untuk pertama kalinya, aturan logika dijalankan oleh seorang filsuf Yunani terkenal, yaitu Aristoteles, Ia memaparkan dengan sangat logis tentang argumen disusun, bukti serta syarat dinyatakan serta kesimpulan dibuat. Dari logika inilah terbentuk apa yang disebut oleh pemikiran ilmiah. Pemikiran ini mensyaratkan munculnya hipotesis berdasarkan pengamatan.

Hal ini disambut dengan begitu semangat oleh para ilmuwan serta merekapun mendesain percobaan secara khusus guna menguji hipotesis tersebut. Dari uji coba inilah lahir teori-teori ilmiah yang tidak lain yaitu turunan dari uji hipotesis itu sendiri. Pembahasan ilmiah inilah yang sekarang melahirkan segala teknologi tingkat tinggi oleh karena itu laju peradapan melesat tinggi sedemikian cepatnya. Dasar inilah Howard Gardner memaparkan bahwa kecerdasan itu ialah yang paling fundamental dalam klasifikasinya.

Namun Gardner tidak melihat bahwa kecerdasan matematis-logis lebih tinggi dari kecerdasan yang lain. Dengan kata lain yang utama bukan berarti yang tinggi karena semua kecerdasan memiliki keunggulan tersendiri. Terlebih lagi penelitian mutakhir memaparkan bahwa kecerdasan ini hanya memberikan keberhasilan hidup seseorang sebanyak 80%. Mereka berasumsi bahwa faktor kesuksesan hidup seseorang lebih besar ditetapkan oleh kecerdasan yang lain, yaitu emosional dan spiritual.

Menurut Suyadi (2014:128) Walaupun hanya 20%, pada pandangan keberhasilan hidup seseorang, angka itu fantastik. Satu macam kecerdasan saja, yakni matematis-logis, nilainya sebesar 20%. Artinya 80% lainnya akan diperuntukkan ke dalam delapan kecerdasan yang lain, yakni kecerdasan linguistik, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, eksistensial dan naturalis atau spiritual. Jika dihitung kita mempunyai kecerdasan sembilan. Satu di antaranya ialah kecerdasan matematis-logis. Jika kecerdasan ini memiliki nilai 20%. Delapan kecerdasan lain hanya berkisar 10% saja. Dengan demikian, kecerdasan matematis-logis memiliki nilai kesuksesan dua kali lipat (2X) lebih besar dari kecerdasan yang lain.

Selama ini pendapat orang tentang kecerdasan matematis-logis masih terbatas pemahaman terhadap kemampuan angka semata. Padahal menurut Gardner, kecerdasan ini memiliki beberapa aspek, contohnya kemampuan berpikir logis, menyelesaikan masalah, pola pikir deduksi-induksi, kemampuan terkait pola serta hubungan, disamping berhitung itu sendiri. Jadi bakat berhitung maupun matematis hanya sebagian kecil dari kecerdasan ini. Masih banyak unsur dari kecerdasan ini selain minat berhitung.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 04), Kecerdasan ini dicirikan dengan kepekaan pada pola-pola logis serta mempunyai kemampuan mencerna pola-pola itu, termasuk juga angka dan dapat mengolah alur pemikiran yang panjang. Seseorang yang mempunyai kecerdasan ini cenderung menggemari dan efektif dalam hal:

- 1) Menghitung, menganalisis hitungan secara lebih mudah
- 2) Menemukan fungsi-fungsi dan hubungan
- 3) Memperkirakan
- 4) Memprediksi
- 5) Bereksperimen
- 6) Mencari jalan keluar yang logis
- 7) Menemukan adanya pola
- 8) Induksi dan deduksi
- 9) Mengorganisasikan/membuat garis besar
- 10) Membuat langkah-langkah
- 11) Bermain permainan yang perlu strategi
- 12) Berpikir abstrak dan menggunakan simbol abstrak
menggunakan algoritme

Berdasarkan uraian pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logis-matematis ialah kecerdasan yang mempunyai pengaruh besar dalam hal berfikir ilmiah dan logis, mengacu pada pemecahan masalah berdasarkan analisis secara matang.

c. Kecerdasan Visual Spasial

Menurut Gardner dalam Jasmine (2019:21) Kecerdasan spasial, yang kadang-kadang dikatakan kecerdasan visual-spasial, ialah kemampuan guna membentuk serta menggunakan model mental. Orang yang mempunyai kecerdasan ini cenderung berfikir untuk atau dengan gambar serta cenderung mudah belajar dengan sajian-sajian visual seperti film, gambar, video serta peraga yang menggunakan model serta slaid. Mereka senang menggambar, melukis maupun mengukir gagasan-gagasan yang ada pada kepala serta sering menyajikan suasana dan perasaan hantinya melalui seni. Mereka sangat baik dalam hal membaca peta serta diagram dan sangat menikmati usaha memecahkan jejaring yang sulit dan menyusun atau memasang puzzle.

Menurut Lazear dalam Jasmine (2019:21) Kecerdasan spasial sering di alami serta diungkapkan dengan berangan-angan, berimajinasi serta berperan.

Kecerdasan ini mampu digambarkan sebagai kegiatan otak-kanan serta memiliki beberapa karakteristik yang mirip pada kecerdasan intrapersonal.

Menurut Suyadi (2014:130) Kecerdasan visual ialah kemampuan untuk memandang suatu objek dengan sangat rinci dan detail. Kemampuan ini mampu merekam objek yang dilihat serta didengar dan pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya di jangka waktu yang sangat lama. Lebih dari itu, jika suatu hari ia ingin memaparkan apa yang direkamnya tersebut ke orang lain, ia dapat menggambarannya dalam selembar kertas dengan begitu sempurna. Biasanya, kemampuan ini dimiliki oleh para fotografer, arsitek, seniman, pilot, pemahat patung serta para penemu teknologi.

Jika dilihat secara sekilas, segala profesi orang-orang kecerdasan visual bagus tersebut tampak kontras maupun sangat berlainan. Tetapi, jika dipahami secara mendalam, diantara mereka semua memiliki satu persamaan, yakni kemampuan guna melihat dengan tepat pandangan visual benda-benda yang ada disekelilingnya dengan tingkat kerincian yang sangat tinggi. Kemampuan memandang objek dengan tingkat kerincian yang tinggi inilah yang tidak dipunyai oleh kebanyakan orang di umumnya. Sampai-sampai kita tidak memahami bahwa mereka semua bekerja hanya memakai satu indra saja, yaitu mata maupun penglihatan. Inilah kesamaan mereka untuk menggunakan pandangan mata maupun visualnya. Kemampuan itu pula yang menjadikan mereka dapat menciptakan kembali segala aspek dari objek yang pernah dipandanginya dengan sangat detail walaupun objek tersebut telah hilang dari penglihatan mata telanjang mereka.

Ketika orang berkemampuan visual tinggi menutup mata masing-masing, mereka mampu “melihat” oleh mata pikiran mereka semua benda yang ada di keliling mereka. Bahkan mereka dapat membayangkan dengan imajinasi yang sangat tinggi, contohnya bagaimana ia kemarin melintasi jembatan tol yang saat ini dikabarkan runtuh, maupun memvisualisasikan bagaimana satu minggu yang lalu ia menerima senyuman dari teman lama yang telah beruban serta gigi atas sebelah kirinya lepas dua biji.

Orang-orang ini juga mampu menggunakan imajinasi kreatif mereka untuk memperhatikan setiap sudut serta detail benda maupun ruang. Selain itu, imajinasi kreatif mereka berjalan dengan sendirinya guna merotasikan atau memutar sudut-sudut ruang serta rinci benda agar menghasilkan ruang baru dan bentuk benda baru yang sama sekali berbeda dari semua benda yang pernah ia pandang.

Sebenarnya, kecerdasan ini erat berkaitan dengan kecerdasan linguistik serta kecerdasan matematis-logis. Akan tetapi, ketika hasil kerja semua kecerdasan itu (linguistik serta matematis-logis) akan dimasukkan dalam bentuk karangan maupun tulisan, maka harus: “meminjam” kecerdasan lain, khususnya kecerdasan visual. Tulisan “ruh” visual, tidak akan bisa menemukan hal yang baru di dalam tulisan itu. Inilah sebabnya mengapa seorang penemu memiliki kecerdasan visual yang sangat besar. Tidak heran jika gagasan mereka menjadi sangat inovatif. Bahkan kreativitas mereka dapat menemukan hal-hal baru hanya dengan menggabungkan benda-benda yang terlihat tidak ada kaitannya. Seperti contoh, mereka dapat menemukan mesin faksimile dengan cara memadukan antara mesin foto copy dengan pesawat telpon. Akan tetapi mereka dengan ide imajinatif-kreatifnya dapat menggabungkannya dengan baik.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 04), Kecerdasan ini dicirikan dengan kepekaan mempersepsi dunia spasial-visual secara tepat serta mentransformasi persepsi awal. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai serta efektif dalam hal:

- 1) Arsitektur, bangunan
- 2) Dekorasi
- 3) Apresiasi seni, desain, denah
- 4) Membuat dan membaca chart, peta
- 5) Koordinasi warna
- 6) Membuat bentuk, patung dan desain tiga dimensi lainnya
- 7) Menciptakan dan interpretasi grafik
- 8) Desain interior
- 9) Dapat membayangkan secara detil benda-benda
- 10) Pandai navigasi, arah
- 11) Melukis, membuat sketsa
- 12) Bermain game ruang
- 13) Berpikir dalam image atau bentuk

14) Memindahkan bentuk dalam angan-angan.

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial ialah kecerdasan yang menekankan dalam hal memahami yang terkait dengan ruang, objek, atau gambar yang memudahkan anak cepat dalam menerima segala pengetahuan.

d. Kecerdasan Musikal

Menurut Jasmine (2019:22) beberapa orang beranggapan kecerdasan musikal berkaitan dengan kecerdasan bunyi atau kecerdasan musikal/ritmik. Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini sangat peka terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan juga musik. Mereka sering bernyanyi, bersiul atau bersenandung ketika melakukan aktivitas lain. Mereka gemar mendengarkan musik, mungkin mengoleksi kaset atau CD lagu, serta bisa dan kerap memainkan satu instrumen musik. Mereka bernyanyi dengan memakai kunci nada yang tepat dan mampu mengingat serta, secara vokal, dapat mereproduksi melodi. Mereka bisa bergerak secara ritmis ketika mengiringi suatu musik (atau mengiringi suatu aktifitas) atau membuat ritme-ritme serta lagu-lagu untuk membantunya mengingat fakta dan informasi lain.

Kecerdasan musikal mungkin yang paling sedikit dipahami dan setidaknya dalam lingkungan akademik, yang paling sedikit didukung di antara jenis-jenis kecerdasan lainnya. Anak-anak yang bersenandung, bersiul dan menyanyi di sekolah acap kali dipandang sebagai bertindak tak patut atau dianggap mengganggu kelas. Siswa-siswa yang dianggap sebagai pembawa masalah perilaku mungkin tengah memperlihatkan atau menontontonkan kecerdasan musikal. Pertimbangan reaksi anda dengan menilai respons spontan anda terhadap siswa yang menggunakan *earpon* untuk mendengarkan musik ketika sedang membaca atau mengerjakan soal matematika.

Menurut Suyadi (2014:130) Kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menyimpan nada, mengingar irama dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Oleh karena itu, musik juga bisa disebut sebagai bahasa emosi yang mampu mempengaruhi hati seseorang. Bahkan musik juga mampu membuka

perasaan dalam hati yang paling dalam, hal lain ini tidak bisa dilakukan oleh seni lain kecuali musik.

Secara fitrah atau kodrat, semua orang mempunyai ketertarikan terhadap musik. Apapun bentuk dan jenis musik yang ada, setiap orang pasti mempunyai ketertarikan terhadap musik, walaupun musik yang menarik bagi orang yang satu dengan orang yang lain. Berbeda-beda. Banyak orang (terutama para pemuda) yang sangat senang mendengarkan musik bahkan dengan suara yang memekakkan telinga. Anehnya mereka sangat menikmati suara super keras tersebut. Lebih dari itu, ketika mereka belajar, bekerja, bersantai ria dan lain sebagainya, musik seolah-olah telah menjadi teman setia yang sulit untuk dipisahkan. Bahkan, ada sebagian pemuda yang mengaku bahwa dengan musik, bekerja lebih bersemangat, belajar lebih tahan lama, pikiran selalu segar, dan hati selalu senang.

Pada hal ini, Plato sebagaimana dikutip May Lwin mengatakan bahwa semua orang mempunyai “jendela hati” untuk merasakan sesuatu ketika sesuatu tersebut diungkapkan dengan musik. Dengan kata lain, musik dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kecerdasan seseorang karena dengan musik pesan dapat ditangkap lebih dalam, belajar lebih tahan lama, bekerja lebih bersemangat, pikiran selalu segar (fresh), dan hati selalu riang. Tentu suasana yang demikian akan menunjang kesuksesan seseorang.

Sayangnya, sekolah-sekolah atau pendidikan di negeri ini tidak memasukkan pelajaran musik sebagai mata pelajaran yang serius. Pelajaran musik hanya sekedar “numpang lewat” di tengah-tengah geliat pelajaran lainnya. Itupun hanya sebatas bernyanyi, tidak memainkan alat musik secara langsung. Bernyanyi pun hanya terbatas pada lagu-lagu nasional yang seringkali kurang menarik. Akhirnya, pelajaran musik semakin dikesampingkan dan dianggap tidak begitu penting. Padahal pada abad pertengahan dan masa renaissance atau pencerahan, musik menjadi salah satu pilar dari empat pilar pendidikan, yaitu musik, geometri, astronomi dan aritmatika. Bahkan Plato pernah berkomentar mengenai musik ini dengan mengatakan bahwa “Pelatihan ketrampilan musikal merupakan suatu instrumen yang lebih potensial dari yang lainnya karena irama

dan harmoni merasuk ke dalam diri seseorang melalui tempat-tempat tersembunyi dalam jiwanya”.

Tidak diragukan lagi bahwa pada masa itu, pelajaran musik memegang peranan penting bagi prestasi akademik peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh sekolah St. Augustine School of the Art. Amerika. Di sekolah ini, hampir semua peserta didiknya berasal dari keluarga miskin dan terbelakang. Namun mereka sangat bersemangat belajar musik, sampai-sampai mengambil les di luar sekolahnya untuk bermain musik. Hasilnya ? Anak didik di sekolah ini mempunyai prestasi akademik yang termasuk paling tinggi di seluruh Amerika. Lebih dari itu, survei membuktikan pelajaran musik dengan sangat intensif di dalam kurikulum sekolahnya. Ketiga negara tersebut adalah Hongaria, Jepang dan Belanda.

Hal ini membuktikan bahwa pelajaran musik memegang peranan penting bagi prestasi akademik peserta didik. Dengan kata lain, kecerdasan musikal dapat memperkuat kecerdasan lain, terutama linguistik dan matematis-logis. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dee Dickinson, seorang pendiri New Horizon for Learning, yaitu jaringan pendidikan internasional nirlaba yang berkedudukan di Washington menyatakan bahwa sekolah yang mengintegrasikan pelajaran musik dalam kurikulum sejak taman kanak-kanak (TK) mampu meningkatkan kecerdasan visual dan logika. Hal ini dibuktikan oleh seorang alumni sekolah Hongaria yang meraih peringkat ke-1 dalam bidang sains modern.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 05), Kecerdasan ini dicirikan dengan kemampuan menciptakan serta mengapresiasi irama pola titik nada, serta warna nada; apresiasi bentuk-bentuk ekspresi musikal. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal:

- 1) Menyusun/mengarang melodi dan lirik
- 2) Bernyanyi kecil, menyanyi dan bersiul
- 3) Mudah mengenal ritme
- 4) Belajar dan mengingat dengan irama, lirik
- 5) Menyukai mendengarkan dan mengapresiasi musik
- 6) Memainkan instrumen musik
- 7) Mengenali bunyi instrumen

- 8) Mampu membaca musik (not balok, dll)
- 9) Mengetukkan tangan, kaki
- 10) Memahami struktur musik

Berdasarkan uraian pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan musikal ialah kecerdasan yang berpengaruh besar pada hal yang berkaitan dengan nada, irama, dan musik dalam proses belajar anak.

e. Kecerdasan Kinestetik

Menurut Jasmine (2019:25) Kecerdasan Badani-Kinestik sering disebut sebagai kecerdasan kinestik saja. Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan atau kakinya, dan berusaha menyentuh orang yang di ajak bicara. Mereka sangat baik dalam keterampilan jasmainya baik dengan menggunakan otot kecil maupun otot besar, dan menyukai aktifitas fisik dan berbagai jenis olahraga. Mereka lebih nyaman mengomunikasikan informasi dengan ragaam (demonstrasi) atau permodelan. Mereka dapat mengungkapkan emosi dan suasana hatinya melalui tarian.

Kecerdasan badani-kinestik lebih mudah dipahami daripada kecerdasan musikal karena kita umumnya berpengalaman dengan tubuh dan gerak setidaknya dalam beberapa hal dan tingkat. Itulah perasaan akrab dan nyaman yang dimiliki seseorang ketika ia bersepeda setelah beberapa tahun tidak melakukannya-tubuh kita begitu saja “ingat” bagaimana mengendarai sepeda.

Menurut Suyadi (2014:132) Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan guna menggabungkan antara fisik serta pikiran agar menghasilkan gerakan yang kompleks. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun apapun yang dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik bahkan sempurna. Misalnya, seorang dokter bedah yang mempunyai kecerdasan kinestetik baik akan melakukan pembedahan (operasi) dengan sangat terampil. Tepat sasaran, tepat waktu dan cekatan dalam melakukan tugas pembedahannya. Hasilnya pun rapi, memuaskan dan sempurna.

Pada konteks anak-anak, gerak sempurna tersebut lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak ia masih berusia dini karena pada usia ini fisik sedang

mengalami pertumbuhan yang baik, disamping perkembangan otaknya yang sedang pesat-pesatnya. Kondisi ini sangat memungkinkan anak usia dini memadukan pikiran dan gerakan tubuhnya sehingga menghasilkan gerak-elastis yang sempurna. Bahkan, mereka dapat melakukan gerakan-gerakan akrobat dengan sangat baik lebih cepat dari orang dewasa.

Sebenarnya, gerak fisik-motorik tersebut masih dalam kendali pusat syaraf dalam pikiran anak. Artinya, kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang antara urat syaraf (pikiran) dengan organ tubuh yang lain. Perpaduan antara urat syaraf (pikiran) dan organ tubuh yang baik akan menghasilkan kecerdasan kinestetik yang tinggi.

Orang-orang yang mempunyai kecerdasan kinestetik tidak hanya mampu melakukan kegiatan-kegiatan fisik saja, melainkan juga mampu menyelesaikan kegiatan intelektual secara akurat. Sekedar contoh, seorang fisikawan akan melakukan praktik di laboratorium dengan hasil yang akurat karena didukung oleh ketrampilan tangannya dalam melakukan praktikum tersebut. Demikian pula dengan seorang dokter yang melakukan operasi bedah. Ia mampu bekerja mengordinasikan pikiran dan tangan secara baik sehingga oprasi dapat berjalan lancar, cepat dan aman.

Ketrampilan mengoordinasikan pikiran dan organ tubuh dalam bentuk berbagai gerakan tersebut mampu memperkuar rasa kepercayaan diri pada anak-anak sehingga tertanam dalam hati mereka bahwa dirinya sanggup melakukan pekerjaan apapun dengan hasil yang terbaik. Perasaan demikian akan mendorong anak melakukan berbagai aktivitas pembelajaran dengan penuh semangat dan rasa senang. Bahkan tidak segan-segan ia bisa mempunyai optimisme keberhasilan terhadap segala bentuk usaha yang dilakukan.

Pada hal ini, menurut Debora Stipek dalam Suyadi (2014:133) mengemukakan sebuah penemuan yang mengejutkan. Ia menulis hingga usia enam atau tujuh tahun anak-anak menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil, meskipun kinerja pada usaha-usaha yang dilakukannya hampir selalu buruk.

Jika kepercayaan diri mereka telah dibuktikan sendiri melalui keberhasilan yang terbaik, daya optimisme inilah yang sekarang ini dikenal dengan sebutan

kecerdasan emosional (EQ). Dengan demikian, kecerdasan kinestetik merupakan embrio bagi perkembangannya kecerdasan emosional anak. Oleh karena itu kecerdasan kinestetik juga bisa disebut sebagai kemampuan untuk menggabungkan antara kinerja pikiran dan kinerja fisik untuk meraih tujuan yang diharapkan.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 05), Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal:

- 1) Mengekspresikan dalam mimik atau gaya
- 2) Atletik
- 3) Menari dan menata tari
- 4) Kuat dan terampil dalam motorik halus
- 5) Koordinasi tangan dan mata
- 6) Motorik kasar dan daya tahan
- 7) Mudah belajar dengan melakukan
- 8) Mudah memanipulasikan benda-benda (dengan tangannya)
- 9) Membuat gerak-gerik yang anggun, pandai menggunakan bahasa tubuh

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik ialah kecerdasan yang berdominansi pada aktivitas yang memerlukan suatu gerakan di dalamnya, di mana anak akan belajar atau menerima pengetahuan dengan cepat dengan cara bergerak.

f. Kecerdasan Interpersonal

Menurut Jasmine (2019:26) Kecerdasan interpersonal dimunculkan pada kesenangan berteman dan kegembiraan dalam berbagai macam kegiatan sosial serta ketidaknyamanan atau keengganan pada kesendirian dan menyendiri. Orang yang memiliki kecerdasan ini menyukai bekerja secara berkelompok, belajar sambil berinteraksi dan bekerja sama, juga kerap merasa senang bertindak sebagai penengah atau mediator dalam perselisihan dan pertikaian baik di sekolah maupun di rumah. Metode belajar bersama mungkin sangat baik dipersiapkan bagi mereka, dan boleh jadi para perancang aktivis belajar bersama (pembelajaran kooperatif) sebagai metode pengajaran juga mempunyai jenis kecerdasan ini.

Sisi gelap kecerdasan interpersonal adalah tindak pencurangan atau penyelewengan; sedangkan sisi terang adalah empati. Inilah kecerdasan milik orang ekstrovert.

Menurut Suyadi (2014:133) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain. Kecerdasan inilah yang dipakai oleh para direktur dan pimpinan dalam memotivasi secara manusiawi karyawannya. Kecerdasan ini pula yang digunakan para konselor dan motivator dalam menjalin hubungan emosional lebih dekat dengan kliennya. Bahkan, para psikolog dan sosiolog pun mengandalkan kecerdasan ini untuk menganalisis perubahan sosial dan personal.

Tidak demikian dengan orang yang rendah kecerdasan interpersonalnya, mereka cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar, kata-katanya pedas menyakitkan dan sikapnya acuh tak acuh terhadap orang lain. Tidak mengherankan, jika selama hidupnya ia tidak mempunyai teman baik, dijauhi banyak orang dan seringkali sengaja dihindari atau dikucilkan di manapun ia berada. Bahkan mereka sering disebut sebagai “orang buruk” atau “orang jahat”. Sebaliknya orang yang tinggi kecerdasan interpersonalnya akan disebut sebagai orang baik dan orang yang berhati mulia. Padahal istilah “orang baik” dan “orang buruk” bukan ditentukan oleh tinggi dan rendahnya kecerdasan interpersonalnya. Semua itu terjadi karena hasil dari pola asuh orang tua dan guru-guru mereka di rumah dan di sekolah ketika anak masih berusia dini. Kecerdasan inilah yang akan mengantarkan anak didik mencapai kesuksesan yang lebih tinggi.

Mengapa yang mampu mengantarkan kesuksesan lebih tinggi adalah kecerdasan interpersonal dan bukan kecerdasan akademik?. Karena kecerdasan akademik hanya mengantarkan anak didiknya memperoleh pekerjaan atau meniti karier, sedangkan kesuksesan berkarier justru ditentukan oleh kecerdasan sosialnya (kecerdasan interpersonalnya}. Bahkan ada pepatah yang sangat populer mengatahan “Kecerdasan akademik membuat anda dipekerjakan tetapi kecerdasan interpersonal membuat anda dipromosikan”.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 06), Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal:

- 1) Mengasuh dan mendidik orang lain
- 2) Berkomunikasi
- 3) Berinteraksi
- 4) Berempati dan bersimpati
- 5) Memimpin dan mengorganisasikan kelompok
- 6) Berteman
- 7) Menyelesaikan dan menjadi mediator konflik
- 8) Menghormati pendapat dan hak orang lain
- 9) Melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang
- 10) Sensitif atau peka pada minat dan motif orang lain
- 11) Kerjasama dalam tim

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal ialah kecerdasan yang mempunyai potensi untuk bersosialisasi dengan orang lain.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Menurut Jasmine (2019:27) Kecerdasan intrapersonal tercermin dalam kesadaran mendalam akan perasaan batin. Inilah kecerdasan yang memungkinkan seseorang memahami diri sendiri, kemampuan dan pilihannya sendiri. Orang dengan kecerdasan intrapersonal tinggi pada umumnya mandiri, tak gantung pada orang lain, dan yakin dengan pendapat diri yang kuat tentang hal kontroversional. Mereka memiliki rasa percaya diri yang besar serta senang sekali bekerja berdasarkan program sendiri dan hanya dilakukan sendiri.

Kecerdasan intrapersonal acapkali dipertautkan dengan kemampuan intuitif. Kecerdasan jenis ini milik orang introvert. Menurut Suyadi (2014:134) Kecerdasan intrapersonal ialah kemampuan guna memahami diri sendiri serta bertanggungjawab pada kehidupannya sendiri. Kecerdasan ini merupakan pengimbangan terhadap kecerdasan interpersonal sebagaimana disebutkan di atas. Jika kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan berhubungan dengan orang lain, kecerdasan intrapersonal menunjukkan kemampuan untuk berhubungan dengan dirinya sendiri. Disamping itu, kecerdasan ini juga mampu

digunakan untuk memahami, mengenali, dan memperlakukan diri sendiri dengan sempurna.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 07), Kecerdasan ini dicirikan dengan kemampuan memahami perasaan sendiri serta kemampuan membedakan emosi; pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal:

- 1) Berfantasi, “bermimpi”
- 2) Menjelaskan tata nilai dan kepercayaan
- 3) Mengontrol perasaan
- 4) Mengembangkan keyakinan dan opini yang berbeda
- 5) Menyukai waktu untuk menyendiri, berpikir, dan merenung
- 6) Introspeksi
- 7) Mengetahui dan mengelola minat dan perasaan
- 8) Mengetahui kekuatan dan kelemahan diri
- 9) Memotivai diri
- 10) Mematok tujuan diri yang realistis
- 11) Memahami konflik dan motivasi diri

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intrapersonal ialah kecerdasan yang memahami diri sendiri. Mampu memberikan ketenangan dalam jiwa dalam memahami perasaan diri sendiri dengan baik.

h. Kecerdasan Naturalis

Menurut Widayanti (dalam Suyadi, 2014:136) Kecerdasan naturalis adalah kemampuan guna mengenali segala jenis flora (tanaman), fauna (hewan), serta kejadian alam lainnya, contohnya pertumbuhan tanaman, asal usul binatang, terjadinya tata surya serta berbagai galaksi, dan lain sebagainya.

Menurut Musfiroh dalam Jurnal Pendidikan Islam (hal. 07), Kecerdasan ini dicirikan dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu jenis; mengenali eksistensi spesies lain, serta memetakan hubungan antara beberapa jenis, baik secara formal ataupun informal. Seseorang yang cerdas pada jenis ini cenderung menyukai serta efektif dalam hal:

- 1) Menganalisis persamaan dan perbedaan
- 2) Menyukai tumbuhan dan hewan
- 3) Mengklasifikasi flora dan fauna
- 4) Mengoleksi flora dan fauna
- 5) Menemukan pola dalam alam

- 6) Mengidentifikasi pola dalam alam
- 7) Melihat sesuatu dalam alam secara detil
- 8) Meramal cuaca
- 9) Menjaga lingkungan
- 10) Mengenali berbagai spesies
- 11) Memahami ketergantungan lingkungan
- 12) Melatih dan menjinakkan hewan serta merawatnya

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis ialah kecerdasan yang berhubungan dengan alam. Bagaimana anak akan cepat dalam menyerap pengetahuan ketika pembelajaran berbasis dengan alam.

i. Kecerdasan Spiritual

Menurut Suyadi (2014:139) Kecerdasan spiritual ialah kemampuan guna “merasakan” keberagaman seseorang. Bagaimana cara anak untuk dapat mengenali tuhan serta berdoa dan beribadah pada agama yang dianutnya.

Kecerdasan ini ditandai dengan beberapa hal yakni sebagai berikut:

- 1) Cepat dalam hal memahami terkait dengan agamanya
- 2) Mampu dengan cepat untuk menghafalkan do'a sehari-hari

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan spiritual ialah kecerdasan yang berhubungan cepat dalam memahami terkait dengan agama.

2.2 Media Pembelajaran Boneka Tangan

Pembahasan terkait dengan media pembelajaran, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian media pembelajaran; (2) fungsi dan manfaat media pembelajaran; (3) pengembangan media; (4) media boneka tangan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Jurnal Pemikiran Islam Mahnun (2012:28) dalam bahasa Arab kata media disebut dengan (وسائط ل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Schram dalam Jurnal Pemikiran Islam Mahnun (2012:28) berpendapat bahwa media adalah *Information carrying technologies that*

can be used for instruction..... The media instruction, consequently are extensions of the teacher. Menurutnya media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT), yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Selain dua pendapat di atas seperti yang dikemukakan, masih ada beberapa pendapat lain yang memberikan pengertian yang berbeda. Menurut Gagne dalam jurnal pendidikan islam (2012:28) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Heinich dalam jurnal pendidikan islam (2012:28) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pengajaran. Pendapat lainnya, yaitu menurut Yusuf Hadi Miarso dalam jurnal pendidikan islam (2012:28) membatasi pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Selain pengertian yang telah disebutkan di atas, terdapat pengertian media yang lebih luas. Sebagaimana dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam jurnal pendidikan islam (2012:28) media adalah “ *A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the lerner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini

media bukan hanya perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang berguna untuk memperagakan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih cepat pada saat kegiatan belajar mengajar.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

(Menurut Akbar, 2017:119) secara umum fungsi media ialah alat bantu penyampai materi pembelajaran. (Menurut Live dan Lepts (dalam Sumanto, dalam Akbar, 2017:119) menjabarkan fungsi media visual, diantaranya adalah: (1) fungsi atensi, adalah menarik perhatian siswa guna berkonsentrasi pada materi pelajaran; (2) fungsi afeksi, ialah menciptakan perasaan senang siswa; serta (3) fungsi kognisi, adalah alat bantu memahami serta mengingat informasi.

Secara umum, media memungkinkan siswa untuk (Sumanto, 2012):

- (1) menyaksikan benda atau peristiwa masa lampau;
- (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi baik karena jarak, berbahaya, atau terlarang;
- (3) memperoleh gambaran jelas tentang benda berukuran terlalu besar atau terlalu kecil;
- (4) mendengar suara yang sukar ditangkap oleh telinga secara langsung;
- (5) memudahkan membandingkan sesuatu;
- (6) melihat dengan cepat sesuatu yang berproses dengan lambat;
- (7) mengamati gerakan alat / mesin yang sukar diamati secara langsung;
- (8) melihat bagian yang tersembunyi dari suatu alat;
- (9) melihat ringkasan suatu rangkaian pengamatan yang lama;
- (10) belajar sesuai kemampuan, minat dan tempo masing-masing;
- (11) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah dan cepat rusak dan sukar diawetkan; dan
- (12) mengamati peristiwa yang sukar diamati dan berbahaya didekati.

Arsyad (dalam Sumanto, 2012) mengidentifikasi manfaat media, adalah: (1) memperjelas penyajian pesan serta informasi; (2) meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga menyebabkan motivasi belajar serta

interaksi secara langsung; (3) mengatasi ketidakjangkauan indra, ruang, serta waktu; (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa.

a. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran untuk sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tertulis makna keaktifan adalah sebagai penyalur, penyampai, penghubung serta lain-lain. Fungsi media pembelajaran untuk sumber belajar ialah fungsi utamanya selain adanya fungsi-fungsi lainnya. (Menurut Rohman dalam CBIS Journal, 2013: 163).

Peran serta fungsi media pembelajaran di samping untuk alat bantu mengajar serta sumber belajar yang wajib digunakan semaksimal mungkin sehingga bisa tercipta kondisi belajar yang kondusif, efektif, efisien serta menyenangkan. (Menurut Ely dalam jurnal Tarbawiyah, 2014:140).

b. Fungsi Semantik

Fungsi semantik ialah kemampuan media untuk menambah pembendaharaan kata yang arti atau maksudnya benar-benar dimengerti oleh anak didik. Bahasa merupakan lambang (simbol) dari isi yaitu pikiran atau perasaan yang semuanya telah menjadi gabungan pesan yang tidak bisa dipisahkan. (Menurut Rohman dalam CBIS Journal, 2013: 163).

Fungsi semantik, yaitu kemampuan media untuk menambah kosa kata (simbol verbal) yang arti maupun maksudnya benar-benar dimengerti anak didik. (Menurut Yani dalam jurnal Media pembelajaran, 2009:5).

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini berlandaskan pada ciri-ciri umum yakni kemampuan merekam, melestarikan, menyimpan, merekonstruksikan serta metransportasi suatu peristiwa maupun objek. Berdasarkan ciri-ciri umum ini, media mempunyai dua kemampuan, yaitu mengatasi batas-batas ruang serta waktu, mengatasi keterbatasan inderawi. (Menurut Rohman dalam CBIS Journal, 2013: 163).

Fungsi manipulatif, adalah fungsi guna menunjukkan sesuatu yang tidak bisa dilihat oleh indera manusia. Artinya media mempunyai kemampuan guna mengatasi batas-batas ruang, waktu, serta keterbatasan inderawi. (Menurut Yani dalam jurnal Media pembelajaran, 2009:4)

d. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi maupun perhatian (attention) diartikan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa tentang materi ajar. Media pembelajaran akan berguna dengan baik jika dapat menarik serta memfokuskan perhatian siswa.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif, ialah menggugah perasaan, emosi, serta meningkatkan penerimaan maupun penolakan siswa tentang sesuatu. Media pembelajaran yang efektif ialah jika media mampu membantu siswa hingga tersentuh perasaan serta emosinya sehingga jiwanya menjadi kuat guna menerima serta menolak terhadap sesuatu.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif, adalah fungsi guna membantu siswa dalam mendapatkan kehadiran (representasi) benda-benda yang dilihatnya, didengar, disentuh, maupun diciumnya. Dengan benda-benda yang dihadirkan di depan siswa, jadi siswa akan mempunyai "kehadiran" benda itu dalam pikirannya. Selanjutnya, karena telah mendapatkan pengetahuan terkait objek-objek tersebut maka siswa akan dapat menanggapi, menerangkan kembali, dan masih mengingatnya.

4) Fungsi Imajinatif

Fungsi imajinatif, yaitu media pembelajaran mampu meningkatkan serta mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ialah proses menciptakan objek maupun kejadian tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi bisa muncul dengan sendirinya namun dengan kehadiran media biasanya kemunculan imajinasi akan lebih berkembang.

5) Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi, adalah media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Bagaimana anak mampu semangat dalam belajar. Serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

6) Fungsi Sosio-Kultural

Untuk menambah ilmu dan pengetahuan siswa terkait budaya belajar siswa tersebut. Baik itu perilaku dari dalam maupun luar siswa itu sendiri.

2.2.3 Media Boneka Tangan

Menurut Titik dalam Yusi Rosdiana dalam Artikel Penelitian Pudi (2007: 6.4) menjelaskan bahwa cerita anak adalah cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan itu ditandai oleh syarat wacananya yang baku dan berkualitas tinggi, namun tidak melalui bahasa yang sulit sehingga komunikatif. Cerita anak harus berbicara tentang kehidupan anak-anak dengan aspek yang berada dan mempengaruhi mereka. Menurut Riris dalam Puji Santosa dalam Artikel Penelitian Pudi (2008: 8.4), ada tiga ciri-ciri cerita anak, yaitu :

- a. Unsur pantangan, merupakan unsur-unsur yang berhubungan dengan segi isi cerita yang bersifat begatif yang tidak pantas diketahui oleh anak karena unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak kearah yang tidak baik. Apabila ada hal-hal buruk dalam kehidupan yang terpaksa diangkat dalam cerita anak-anak, misalnya tentang kemiskinan dan kekejaman ibu tiri, biasanya amanat lebih disederhanakan dengan cara memberikan kebahagiaan di akhir cerita;
- b. Penyajian, cerita anak harus disajikan secara langsung dan tidak terbelit-belit. Oleh karena itu, Bahasa yang digunakan harus singkat dan lugas, tidak menggunakan gaya Bahasa yang biasa digunakan oleh orang dewasa. Perwatakan pada tokoh digambarkan secara hitam putih. Artinya setiap tokoh yang dihadirkan hanya mengemban satu sifat utama, yaitu tokoh baik dan buruk;
- c. Fungsi terapan, cerita anak-anak disusun dengan mengemban misi pendidikan, pengetahuan, pertumbuhan anak, dan pengalaman tentang kehidupan. Fungsi cerita bagi anak-anak berkaitan erat dengan manfaat sebuah cerita bagi anak-anak.

Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan

tangan dan kepala boneka (Gunarti dalam Artikel Penelitian Pudi, 2010: 5.20). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan dan bisa digerakkan menggunakan jari-jari tangan.

Adapun Manfaat Boneka Tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Ari Siswanti dalam Jurnal Penelitian Pudi antara lain:

- a. Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya,
- b. Tidak menuntut ketrampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya,
- c. Dapat mengembangkan imajinasi anak,
- d. Mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira,
- e. Mengembangkan aspek bahasa.

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan ialah suatu alat peraga yaitu boneka yang mempunyai kepala, badan, dan tangan yang mempunyai fungsi untuk menceritakan tentang sesuatu yang didalamnya mengandung amanat. Media boneka tangan Kataligen berfungsi untuk mengembangkan *multiple Intelligence* pada anak. Dimana media Kataligen itu sendiri akan dapat memenuhi pengembangan dalam kesembilan kecerdasan yang dimiliki oleh anak.

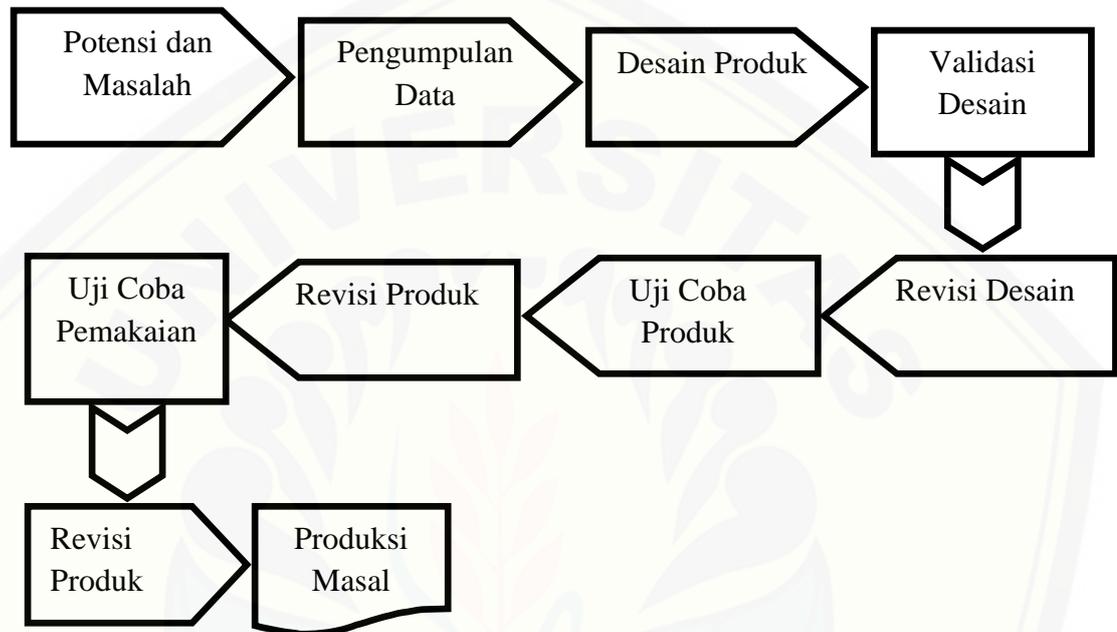
2.3 Model Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Multiple Intelligen

Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji

keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar 2.1 berikut. Berdasarkan gambar 2.1 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2018:298).

2.4 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian pengembangan media ini. Penelitian yang relevan tersebut dapat membantu untuk melengkapi dalam mempersiapkan penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut menggunakan media boneka tangan untuk perkembangan anak usia dini.

Pada penelitian oleh Nurul Aisyah (2014) dengan judul “Analisis Perkembangan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita Kelompok B di TK Dharma Wanita Kaliboto Lor II Kecamatan Jatiroto Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan data di lapangan mengenai perkembangan bahasa anak melalui metode bercerita pada kelompok B di TK Dharma Wanita Kaliboto Lor II Kecamatan Jatiroto Kabupaten Lumajang. Berdasarkan hasil dari analisis data pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam analisis perkembangan bahasa anak di . TK Dharma Wanita Kaliboto Lor II Kecamatan Jatiroto Kabupaten Lumajang bahwa terdapat beberapa kegiatan dalam mengembangkan bahasa anak kelompok B di antaranya kegiatan bercerita, bercakap-cakap, dan bercerita kembali.

Berdasarkan kedua uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berbasis multiple intelligen sangat berperan penting dalam mengembangkan bakat, minat serta potensi yang ada pada diri anak. Penggunaan media juga sangat efektif untuk menunjang selama proses pembelajaran pada anak usia dini.

Penelitian pengembangan media boneka tangan ini yaitu media yang dikembangkan dalam isi cerita maupun panggung boneka yang berbasis multiple intelligen. Media boneka tangan ini dikembangkan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis multiple intelligen anak utamanya penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada lembaga untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian media boneka tangan ini berbeda dengan yang telah dipaparkan diatas, baik dari segi media yang dikembangkan, subjek penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan indikator pencapaian yang menjadi tujuan penelitian tersebut.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang akan dilakukan. Adapun metode penelitian dalam penelitian ini meliputi: (1) Jenis Penelitian; (2) Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Desain Penelitian Pengembangan; (5) Teknik Pengumpulan Data; (6) Instrumen Penelitian; (7) Teknik Analisis Data; dan (8) Kriteria Kualitas Kataligen. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Developmen*) yang dirancang untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015:30).

Produk dari penelitian ini berupa media boneka tangan untuk mengembangkan kecerdasan multiple. Media boneka tangan ini dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan multiple inteligen anak kelompok A di Taman Kanak-kanak.

3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyah Bustanul Athfal (ABA) 1 Kaliwates Jember yang beralamat di Jalan KH. Agus Salim Gg. Kaliserang No. 32A Kaliwates Jember. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: (1) TK Aisyah Bustanul Athfal (ABA) 1 Kaliwates Jember masih menggunakan pembelajaran secara klasikal dan media pembelajaran yang kurang bervariasi; (2) Pertimbangan penggunaan media boneka tangan dilakukan untuk mengembangkan multiple inteligen, menarik minat belajar, dan mengembangkan pengetahuan guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi; (3) Kesiediaan pihak sekolah menjadi lokasi penelitian pengembangan

media boneka tangan untuk mengembangkan multiple inteligen. Hal ini dapat menjadi variasi media pembelajaran yang diterapkan.

Pelaksanaan penelitian pengembangan di TK Aisyah Bustanul Athfal (ABA) 1 Kaliwates Jember akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dan waktu yang digunakan 3 kali uji pengembangan, uji pengembangan pertama akan dilakukan dengan satu pertemuan untuk kelompok kelas A.

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok A di TK Aisyah Bustanul Athfal (ABA) 1 Kaliwates Jember, tahun pelajaran 2019/2020 semester ganjil. Jumlah anak di kelompok A yaitu 20 anak.

3.3 Definisi Operasional

Penelitian pengembangan boneka tangan ini, berikut diuraikan pada definisi operasional.

3.3.1 Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan dan bisa digerakkan menggunakan jari-jari tangan yaitu media kataligen di TK ABA 1 Kaliwates Kabupaten Jember.

3.3.2 Multiple intelligen atau kecerdasan jamak ialah kecerdasan yang selalu bekerjasama dalam segala peran yang akan melibatkan beberapa kecerdasan yang berbeda hingga menghasilkan suatu kecerdasan yang lain diantaranya: 1) Kecerdasan logis-matematis, 2) Kecerdasan linguistik, 3) Kecerdasan interpersonal, 4) Kecerdasan intrapersonal, 5) Kecerdasan kinestetik, 6) Kecerdasan visual spasial, 7) Kecerdasan naturalis, 8) Kecerdasan musikal, dan yang terbaru yakni 9) Kecerdasan spiritual di TK ABA 1 Kaliwates Kabupaten Jember.

3.4 Desain Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiono (2018:298) Desain penelitian pengembangan media boneka tangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan *Borg and Garl*.

3.4.1 Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah seperti telah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Penangguran antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Pengangguran dan korupsi dapat dipandang sebagai masalah nasional. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan satu model, pola atau *system* penananan terapan yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Model, pola dan *system* ini akan ditemukan dan dapat diaplikasikan secara jikalau dilakukan melalui penelitian dan pengembangan. Metode penelitian yang dapat digunakan untk metode *survey* atau kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Untuk mengetahui efektifitas model tersebut, maka perlu diuji. Pengujian dapat menggunakan metode eksperimen.

Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa didasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan ata instansi tertentu yang masih *up to date*.

Potensi dan masalah dapat ditemukan saat peneliti observasi lapang pada lembaga. Dengan melihat tempat observasi serta mencatat kejadian yang sedang terjadi.

3.4.2 Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara fakta dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumplkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat

mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Setelah mengetahui permasalahan, peneliti mengumpulkan sejumlah informasi yang ditemukan, untuk mereferensi desain produk yang akan digunakan nanti. Seperti informasi terkait *multiple intelligences* anak.

3.4.3 Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian Research and Development bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energy, menarik, harga murah, bobot ringan, ekonomis dan bermanfaat ganda.

Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Pada bidang teknik, desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen pada produk tersebut, ukuran dan toleransinya, alat yang digunakan untuk mengerjakan, serta prosedur kerja. Pada produk yang berupa system perlu dijelaskan mekanisme penggunaan system tersebut, cara kerja.

Untuk membuat desain produk boneka tangan, perlu melihat hasil observasi tentang *multiple intelligence* anak. Bagaimana desain kataligen yang dirancang harus menstimulasi *multiple intelligence* anak.

3.4.4 Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang

dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses peneliti sampai ditemukan desain berikut keunggulannya. Validasi desain ditentukan dari guru dan validator.

3.4.5 Perbaikan Desain

Setelah didesain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

Perbaikan desain dilakukan setelah terdapat perbaikan terhadap desain Kataligen yang akan dikembangkan anak.

3.4.6 Uji Coba Produk

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan *system* kerja tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah *system* kerja yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan *system* lama atau *system* yang lain.

Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi *system* kerja lama dengan yang baru.

Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai *sisstem* bar (*before-after*) atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetapi menggunakan *system* lama. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok *control*.

Kecepatan kerja, produktivitas kerja dan kenyamanan kerja diukur dengan instrumen sehingga diperoleh data kuantitatif.

3.4.7 Revisi Produk

Bila pengujian produk dalam hal ini *system* kerja baru menggunakan desain pretest posttes *control group design* (ada kelompok eksperimen dan *control*), maka untuk mencari efektivitas dan seefisiensi *system* kerja baru, dilakukan dengan cara menguji signifikansi antara kelompok yang dikenai *system* kerja baru dengan kelompok yang tetap menggunakan *system* lama.

3.4.8 Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa *system* kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya *system* kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

3.4.9 Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Pada uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah *system* kerja.

3.4.10 Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang tela diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Untuk dapat memproduksi masal, maka peneliti perlu bekerja sama dengan perusahaan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Menurut Nazir (2009:175) Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung ialah cara dalam mengambil data dengan menggunakan mata tanpa adanya bantuan dari alat standar lain guna keperluan tersebut.

Menurut Widoyoko (2017:46) Observasi bisa diartikan sebagai pengamatan lapang serta pencatatan secara sistematis terhadap komponen-komponen yang terlihat dalam suatu kejadian pada objek penelitian.

Teknik observasi digunakan untuk melihat langsung bagaimana *multiple intelligences* anak atau melakukan pengamatan dalam pengambilan data. Observasi sangat penting dilakukan dalam pengambilan data karena dapat memperoleh hasil data yang akurat dalam proses pengamatan secara langsung.

3.5.2 Validitas

Menurut Nazir (2009:175) skala harus memiliki validitas, ialah, skala tersebut harus sangat mengukur apa yang dikehendaki guna diukur. Demi menguji validitas skala sewaktu-waktu digunakan beberapa cara, ialah dengan melihat validitas muka, memohon pendapat juri, memohon pendapat kelompok ahli, atau menerapkan kriteria tidak terikat lainnya yang merupakan dampak paduan terhadap unsur yang ingin dibuat skalanya.

Menurut Widoyoko (2017:141) validitas berhubungan dengan “ketepatan” melalui alat ukur. Melalui instrumen penelitian yang valid akan membuahkan data yang valid pula. Atau bisa juga diartikan bahwa apabila data yang dimunculkan melalui sebuah instrumen valid, maka instrumen itu juga valid.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Validasi adalah cara untuk mengetahui sejauh mana data penelitian mencerminkan hasil data yang tepat dan akurat.

Melalui validasi, dapat menyempurnakan media yang telah dibuat. Selain dapat menambah masukan atau saran dalam perbaikan media, namun juga dapat

lebih mengembangkan *multiple intelligences* anak saat dilaksanakannya penelitian.

3.5.3 Wawancara

Menurut Nazir (2009:193) Wawancara adalah proses mendapatkan keterangan guna mencapai tujuan penelitian melalui tanya jawab, sembari bertatap muka antara si penanya atau pewawancara oleh si penjawab atau informan dengan menggunakan cara yang dinamakan *interview guide* (pedoman wawancara).

Menurut Widoyoko (2017:40) Wawancara ialah suatu teknik tanya jawab maupun dialog secara perkataan antara pewawancara (*interviewer*) oleh informan atau orang yang diinterview (*interviewee*) guna bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pada proses wawancara, informasi data yang diperoleh sangat berguna bagi pengambilan data pada saat penelitian. Dengan teknik wawancara dapat menambah informasi data melalui informan. Dengan begitu, informasi data yang di dapat akurat dan bersumber secara langsung.

3.5.4 Angket

Menurut Widoyoko (2017:33) Angket atau kuesioner ialah cara pengumpulan informasi yang dilakukan dengan sistem memberi seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada informan guna diberikan respon selaras dengan permintaan pengguna. Melalui angket, dapat mengetahui bagaimana jawaban yang akurat yang di dapat dari sumber data.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Widoyoko (2017:51) Instrumen penelitian adalah sarana bantu yang digunakan bagi peneliti guna mengumpulkan data riset dengan cara melaksanakan pengukuran.

3.6.1 Lembar Observasi

Menurut Nazir (2003:175) Lembar observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah lembar atau cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut dengan pencatatan.

3.6.2 Lembar Validasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Lembar validasi adalah lembar untuk mengetahui sejauh mana data penelitian mencerminkan hasil data yang tepat dan akurat dengan beberapa pertanyaan di dalamnya.

3.6.3 Lembar Pertanyaan Wawancara

Menurut Nazir (2003:175) Lembar wawancara adalah Lembar percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka, wawancara adalah suatu proses pengumpulan data untuk suatu penelitian secara tertulis.

3.6.4 Lembar Angket

Menurut Widoyoko (2013:33) Lembar angket atau kuesioner merupakan lembar pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Hobri (2010:52) teknik analisis data adalah mengolah data yang didapat dari penelitian dan digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai produk yang telah dikembangkan apakah sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Menurut Sugiyono (2012:169) analisis data adalah kegiatan mengolah data yang dilakukan setelah data responden dan data lainnya terkumpul. Pengolahan data dilakukan dengan mengelompokkan dan mentabulasikan data berdasarkan variabel dari seluruh responden. Kemudian data tersebut dihitung untuk menjawab rumusan masalah dan menyajikan data yang

diperoleh dari tiap variabel. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi

Berdasarkan data hasil penilaian kevalidan media KATALIGEN yang diberikan oleh masing-masing validator, maka dapat ditentukan nilai rata-rata untuk setiap aspek yang dinilai. Berikut langkah-langkah penentuan rata-rata dari aspek penilaian.

- a. Rekapitulasi data penilaian ke dalam tabel yang berisi: aspek (A_i), indikator (I_j), dan nilai (V_{ji}) untuk tiap-tiap validator.
- b. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dalam tiap-tiap indikator yang

terdapat pada lembar validasi dengan rumus
$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

keterangan: V_{ji} = data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i

n = banyaknya validator

I_i = rata-rata nilai hasil validasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai.

- c. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dalam tiap-tiap aspek yang terdapat

pada lembar validasi dengan rumus
$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

keterangan: A_i = nilai rata-rata untuk aspek (komponen) ke-i

I_{ij} = rata-rata untuk aspek (komponen) ke-i terhadap indikator ke-j

m = banyaknya indikator dalam aspek (komponen) ke-i

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- d. Menentukan nilai rata-rata (Va) atau nilai rata-rata total dari rata-rata nilai

untuk semua aspek dengan rumus
$$Va = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

keterangan: Va = nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

n = banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai. Berdasarkan nilai Va yang diperoleh maka kevalidan ditentukan dari skala yang mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas

Besarnya Va	Interpretasi
$1 \leq Va < 2$	Tidak Valid
$2 \leq Va < 3$	Kurang Valid
$3 \leq Va < 4$	Cukup Valid
$4 \leq Va < 5$	Valid
$Va = 5$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2010:52-53)

3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan

Kepraktisan suatu media diukur berdasarkan hasil penilaian pengamat, apakah media KATALIGEN dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media KATALIGEN yang telah dikembangkan. Berikut kegiatan untuk menganalisis data kepraktisan dari hasil observasi.

- Rekapitulasi data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media KATALIGEN ke dalam tabel yang berisi: aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai (P_{ji}) untuk 8 kali pertemuan.
- Menentukan nilai rata-rata hasil observasi selama banyaknya pertemuan dan

untuk setiap indikator pengamatan dihitung dengan rumus
$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n P_{ji}}{n}$$

keterangan: P_{ji} = data nilai observasi pertemuan ke- j terhadap indikator ke- i
 n = banyaknya pertemuan

I_i = rata-rata nilai hasil observasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai.

- Menentukan rata-rata nilai hasil untuk tiap-tiap aspek pengamatan dengan

menggunakan rumus
$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

keterangan: A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

I_{ji} = rata-rata untuk aspek ke-i indikator ke-j

m = banyaknya indikator dalam aspek ke-i

Hasil yang diperoleh ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- d. Menentukan nilai IO atau nilai rata-rata total dari rata-rata nilai untuk semua

aspek dengan rumus $IO = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$

keterangan: IO = nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

n = banyaknya aspek

Berdasarkan nilai IO yang diperoleh maka tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan media dapat diukur dari skala yang mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan

Besarnya V_a	Interpretasi
$1 \leq IO < 2$	Sangat Rendah
$2 \leq IO < 3$	Rendah
$3 \leq IO < 4$	Sedang
$4 \leq IO < 5$	Tinggi
$IO = 5$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:54-56)

3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan ditinjau dari beberapa hal, yaitu pengamatan aktivitas guru dan anak, pengamatan hasil belajar anak, serta respon anak terhadap pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan guna untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi dasar). Lembar observasi hasil belajar disusun sesuai kriteria yang sudah ditetapkan. Keefektifan produk dapat dinilai dari data yang diperoleh saat kegiatan pembelajaran dengan media KATALIGEN sudah dilaksanakan.

- a. Analisis Hasil Belajar Anak

Tujuan pembelajaran telah tercapai, apabila siswa sudah menguasai materi yang akan dinilai pada penskoran tingkat penguasaan siswa. Data yang diperoleh

menjadi salah satu indikator dalam penilaian keefektifan produk pada kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Penskoran dilakukan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap isi materi pembelajaran. Keefektifan ditentukan berdasarkan pengamatan hasil belajar anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan memberikan penilaian terhadap tingkat penguasaan siswa. Instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen yang dibuat dapat menilai apa yang akan dinilai. Salah satu cara mengetahui validitas lembar penskoran tingkat penguasaan siswa yaitu dengan membuat tabel pengelompokan butir sesuai dengan aspek atau indikator.

- 1) Penilaian hasil belajar dengan menggunakan media KATALIGEN (Boneka Tangan Berbasis Multiple Intelligence) guna mengembangkan kecerdasan jamak pada anak

Tabel 3.3 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
Kecerdasan Linguistik 1) Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah di dengar secara sederhana tentang tanaman	1	a. Anak masih belum bisa menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman, tetapi bisa menyebutkan tokoh dalam cerita
	2	b. Anak mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman
	3	c. Anak mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman tetapi masih belum lancar
	4	d. Anak mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman dengan lancar
Kecerdasan Logika Matematika 1) Mengklasifikasikan antara angka 1-10 dan buah ke dalam pohon angka	1	a. Anak belum mampu berhitung angka 1-10
	2	b. Anak mampu memasang gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 5, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu memasang

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
	4	gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10, tanpa bantuan guru d. Anak mampu memasang gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10 dengan lancar
Kecerdasan Visual/Spasial 1) Mewarnai gambar tanaman	1 2 3 4	a. Anak belum mampu mewarnai gambar tanaman b. Anak mulai belajar mewarnai gambar tanaman, namun belum tepat c. Anak mewarnai gambar tanaman namun belum keseluruhan d. Anak mampu mewarnai gambar tanaman secara keseluruhan
Kecerdasan Kinestetik a. Berlari zig-zag melewati botol untuk memasang buah pada pohon angka	1 2 3 4	a. Anak belum mampu berlari zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka b. Anak berjalan zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka c. Anak mampu berlari zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka, apabila guru memberikan contoh d. Anak mampu berlari zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka dengan baik dan benar
Kecerdasan Musikal 1) Bernyanyi lagu tentang tanaman	1 2 3 4	a. Anak belum mampu bernyanyi lagu tentang tanaman b. Anak mulai mampu bernyanyi lagu tentang tanaman c. Anak mampu bernyanyi lagu tentang tanaman, namun masih belum bisa bernyanyi secara bersama-sama d. Anak mampu bernyanyi lagu tentang tanaman dan sudah bisa bernyanyi secara bersama-sama

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
Kecerdasan Spiritual 1) Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah bermain media Kataligen	1	a. Anak belum mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah bermain media Kataligen
	2	b. Anak mulai belajar mengikuti kegiatan berdoa, walaupun hanya membaca basmallah
	3	c. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah bermain media Kataligen, namun sikap belum khidmat
	4	d. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah bermain media Kataligen dengan sikap khidmat
Kecerdasan Interpersonal 1) Saling berbagi saat bermain balok secara berkelompok	1	a. Anak belum mampu berbagi saat bermain balok secara berkelompok
	2	b. Anak mampu berbagi saat bermain balok, namun masih diperintah oleh guru untuk berbagi
	3	c. Anak mampu berbagi saat bermain balok, namun hanya beberapa teman saja
	4	d. Anak mampu berbagi saat bermain balok secara berkelompok
Kecerdasan Intrapersonal 1) Bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian	1	a. Anak belum mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian
	2	b. Anak mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka, namun belum bisa bergantian
	3	c. Anak mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian, namun masih diperintah oleh guru
	4	d. Anak mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian tanpa diperintah oleh guru
Kecerdasan Naturalis 1) Mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang	1	a. Anak belum mampu mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama
	2	b. Anak mulai bisa

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
sama	3	mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama, namun masih dengan bantuan guru c. Anak mampu mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama, dengan sedikit arahan dari guru
	4	d. Anak mampu mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama secara mandiri

- 2) Data yang diperoleh dari hasil pengamatan, dianalisis dengan rumus keberhasilan anak secara individu (Masyud, 2016:341). Berikut rumus menghitung hasil belajar anak:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individu

srt = skor riil tercapai individu

si = skor ideal yang dapat dicapai individu

- 3) Data keseluruhan kelas diperoleh dengan menghitung rata-rata nilai keseluruhan kelas (Masyud, 2016:343) menggunakan rumus berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pk = prestasi kelas

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

Tingkat pencapaian kompetensi menunjukkan persentase siswa dalam menguasai isi materi yang berdasarkan pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kriteria ketuntasan pembelajaran siswa minimal skor berada dikisaran sedang yaitu 60 dan skor maksimal 100. Berikut interval skor dalam menentukan tingkat penguasaan siswa.

Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Siswa

Besarnya Va	Interpretasi
$0 \leq TPS < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq TPS < 60$	Rendah
$60 \leq TPS < 75$	Sedang
$75 \leq TPS < 90$	Tinggi
$90 \leq TPS < 100$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:58)

b. Analisis Aktivitas Guru

Aktivitas guru digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan. Penilaian aktivitas guru dilakukan ketika melaksanakan pembelajaran. Menurut Sukardi (dalam Hidayati, 2017: 58) tingkat keaktifan guru ditentukan dengan persentase aktivitas guru. persentase aktivitas guru dan anak dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P_g = \frac{A_g}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P_g = Persentase keaktifan guru

A_g = Jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat kategori yang tercapai, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Guru

Persentase	Kategori Aktivitas
$P_g \geq 95\%$	Sangat Baik
$80\% < \alpha < 95\%$	Baik
$65\% < \alpha < 80\%$	Cukup
$50\% < \alpha < 65\%$	Kurang
$P_g \leq 50\%$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 58)

c. Analisis Respon Guru terhadap Pembelajaran

Data respon guru yang diperoleh dari pemberian angket/ kuisisioner dianalisis dan dipersentasekan. Cara memperoleh data angket guru dengan membuat daftar

pertanyaan yang diajukan pada guru. Kriteria penentuan pencapaian efektivitas media yang diterapkan, jika memenuhi beberapa syarat yaitu 1) pembelajaran diikuti minimal 80% anak yang mampu mencapai skor minimal 60 (skor maksimal 100) berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan, 2) pencapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal baik, 3) banyak siswa yang memberikan respon positif terhadap media motif dan kegiatan pembelajaran. Respon dikatakan positif apabila persentase respon guru memperoleh minimal 80% sampai maksimal 100%. Diana (dalam Hidayati, 2017: 59) mengatakan bahwa persentase guru dapat dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: γ = Persentase respon guru

n = Jumlah guru yang memberi respon positif

N = Jumlah guru keseluruhan

Hasil perhitungan respon guru kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat respon guru yang tercapai, sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru

Persentase γ (%)	Interpretasi
$80 < \gamma \leq 100$	Sangat Baik
$60 < \gamma \leq 80$	Baik
$40 < \gamma \leq 60$	Cukup
$20 < \gamma \leq 40$	Kurang
$0 < \gamma \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 60)

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KATALIGEN dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian validator, (2) berdasarkan pembelajaran menggunakan media KATALIGEN dikategorikan praktis karena aktivitas pengajar yang diamati melalui lembar observasi, dan kemudian (3) pembelajaran dengan media KATALIGEN dikategorikan efektif karena berdasarkan hasil ceklist observasi kemampuan, hasil aktivitas anak, dan juga hasil respon anak. Media mempunyai dampak positif bagi pembelajaran di kelas. Selain mampu mengembangkan *multiple intelligences* anak, media juga dapat membantu anak dalam lebih berkonsentrasi dalam menerima konsep materi dari guru di kelas.

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media kataligen untuk *multiple intelligences* anak materi kesembilan kecerdasan jamak anak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media kataligen untuk mengembangkan *multiple intelligences* pada anak kelompok A di TK ABA 1 Kaliwates Jember dengan menggunakan kesepuluh tahap Borgh *and* Gall, yaitu 1) tahap potensi dan masalah; 2) tahap mengumpulkan informasi; 3) tahap desain produk; 4) tahap validasi desain; 5) tahap perbaikan desain; 6) tahap uji coba produk; 7) tahap revisi produk; 8) tahap uji coba pemakaian; 9) tahap revisi produk; 10) tahap pembuatan produk masal.
- b. Hasil pengembangan media kataligen untuk *multiple intelligences* yaitu 1) aspek validitas dengan pencapaian penilaian kategori valid, 2) aspek kepraktisan dengan pencapaian penilaian kategori tinggi, dan 3) aspek keefektifan dengan pencapaian penilaian kategori baik dan sangat baik serta mendapatkan respon positif.

5.2 Saran

Saran dari pengembangan penelitian yang telah dilaksanakan ini antara lain: (1) Media pembelajaran KATALIGEN perlu diujicobakan di sekolah lain; dan (2) Penelitian ini telah melalui 1 tahap yaitu penelitian pengembangan. Dimana untuk mengetahui keefektifan penerapan media KATALIGEN, maka dilanjutkan dengan pengembangan dari produk yang dihasilkan.

a. Bagi kepala sekolah

Media kataligen dapat menjadi salah satu referensi atau masukan dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak.

b. Bagi guru

Media kataligen untuk *multiple intelligences* dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan media kataligen dapat menjadi salah satu referensi untuk mengembangkan media kataligen untuk materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi & M. Taufik Syastra. 2015. 03(02). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. Riau: Universitas Putera Batam. (Diakses pada tanggal: 13 Juli 2019, <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Fungsi+dan+Manfaat+Media+Pembelajaran+pdf#>).
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gardner, Howard. 2013. *Multiple Intelligences*. Jakarta: Daras Books.
- Jasmine, Julia. 2019. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kurniawan, Heru. 2016. *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mahnun, Nunu. 2012. 37(01). *Jurnal Pemikiran Islam. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Riau: UIN Suska. (Diakses pada tanggal: 13 Juli 2019, https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=2ahUKEwilk9ea_bfjAhVG73MBHRqoCd0QFjACegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.uin-suska.ac.id%2Findex.php%2FAnida%2Farticle%2Fdownload%2F310%2F293&usg=AOvVaw0zrTpEoS_ptqd9ZCKKBJUY).
- Meeftha. 2018. *Surah Al 'Alaq Ayat 1-19 Arab, Latin, dan Artinya*. (Diakses pada tanggal 28 Desember 2019, <https://juz-amma.ayatalquran.net/surah-al-alaq-ayat-1-19-arab-latin-dan-artinya/>)
- Moeslichatoen R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Lemlit UNY. (Diakses pada tanggal: 13 Juli

2019, <http://www.id.islamic-sources.com/download/MULTIPLE%20INTELLIGENCES.pdf>).

Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Pudi. 2014. *Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin*. Pontianak: Universitas Tanjungpura. (Diakses pada tanggal: 13 Juli 2019, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/7256/pdf>).

Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Umar & Metro, Satin Jurai Siwo. 2014. *Media Pendidikan*.

Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



LAMPIRAN A. MATRIK

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
Penembangan Media Kataligen (Boneka Tangan Berbasis <i>Multiple Intelligences</i>) Kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember	1. Bagaimanakah proses mengembangkan media kataligen (boneka tangan berbasis multiple inteligen) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun	1. Mendeskripsikan proses pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis multiple inteligen) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun	1. Media Boneka Tangan	1. Aspek kualitas media a. Validitas 1) Model yang dikembangkan berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat 2) Terdapat konsistensi secara internal b. Kepraktisan 1) Para ahli	1. Validasi ahli a. Dosen ahli PG PAUD b. Guru kelompok A TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 2. Uji pengembangan	1. Subjek penelitian: Anak kelompok A TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 2. Lokasi penelitian: TK Aisyiyah Bustanul Athfal (Aba) 1 Kaliwates Jember

Judul Penelitian	Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
Tahun Pelajaran 2019/2020	Pelajaran 2019-2020? 2. Bagaimanakah hasil pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis multiple inteligen) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember	Pelajaran 2019-2020. 2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media kataligen (boneka tangan berbasis multiple inteligen) kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan		dan praktisi menyatakan bahwa model yang dikembangkan dapat diterapkan secara nyata di lapangan 2) Model media yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria baik c. Keefektifan 1) Menstimulus kecerdasan jamak anak	n: Anak kelompok A TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 3. Dokumen 4. Buku Rujukan: a. Buku Perpustakaan b. Literatur yang	3. Metode pengumpulan data: a. Observasi, b. Validasi ahli, c. Wawancara, d. Angket 4. Teknik analisis data: a. Validasi b. Hasil penerapan media pembelajaran KATALIGEN (Boneka Tangan

Judul Penelitian	Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
	Tahun Pelajaran 2019-2020”?	Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019-2020.	2. Multiple Intelligen	2) Kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan baik 3) Aktivitas anak dan guru menunjukkan kategori baik 4) Respon anak dan guru positif 2. Kecerdasan Jamak (multipel Intelligen a. Kecerdasan	relevan	Berbasis Multiple Intelligen) c. Hasil observasi aktifitas guru d. Analisis keefektifan produk analisis data hasil belajar 5. Desain penelitian: <i>Mixed Method Research, Research and Development</i>

Judul Penelitian	Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
				logis-matematis, b. Kecerdasan linguistik, c. Kecerdasan interpersonal, d. Kecerdasan intrapersonal, e. Kecerdasan kinestetik, f. Kecerdasan visual spasial, g. Kecerdasan naturalis, h. Kecerdasan musikal, dan yang terbaru yakni, i. Kecerdasan spiritual.		

LAMPIRAN B. PERANGKAT PEMBELAJARAN

Lampiran B.1 Struktur Kurikulum 2013

STRUKTUR KURIKULUM

Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar.

A. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

1. Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
2. Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
3. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
4. Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
5. Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
6. Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

B. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun.

Kompetensi Inti mencakup:

- a. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- b. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- c. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang kompetensi PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerina ajaran agama yang dianutnya .
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;

3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti adalah sebagai berikut:

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik
	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan Kemandirian
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
		menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4	Mengetahui cara hidup sehat
	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
	3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11	Memahami bahasa ekspresif (menggunakan bahasa secara verbal dan nonverbal)
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13	Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14	Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa Sehat
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh
	4.8	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh
	4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara Wajar
	4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara tepat
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

D. Lama Belajar

5.3 Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.

5.4 Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut.

Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram.

Tabel Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar PAUD

Program Pengembangan	Aspek	Kompetensi	Lahir-2 Tahun	2-4 Tahun	4-6 Tahun	
1. Kecerdasan Linguistik	1. Nilai agama dan moral 2. Fisik Motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial Emosional 6. Seni	a. Sikap spiritual b. Sikap sosial c. Pengetahuan d. Keterampilan	120 menit per minggu	360 menit per minggu	900 menit per minggu yang terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit Pengasuhan	900 menit per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu
2. Kecerdasan Logis Matematis						
3. Kecerdasan Visual Spasial						
4. Kecerdasan Kinestetik						
5. Kecerdasan Musikal						
6. Kecerdasan Spiritual						
7. Kecerdasan Interpersonal						
8. Kecerdasan Intrapersonal						
9. Kecerdasan Naturalis						

LAMPIRAN B.2 Lembar Kerja Anak

Lembar Kerja Anak Pertemuan 1

Lembar Kerja Anak

Nama :

Kelompok :

- Aksir pada gambar dibawah ini!



pohonon

LAMPIRAN B.2 Lembar Kerja Anak

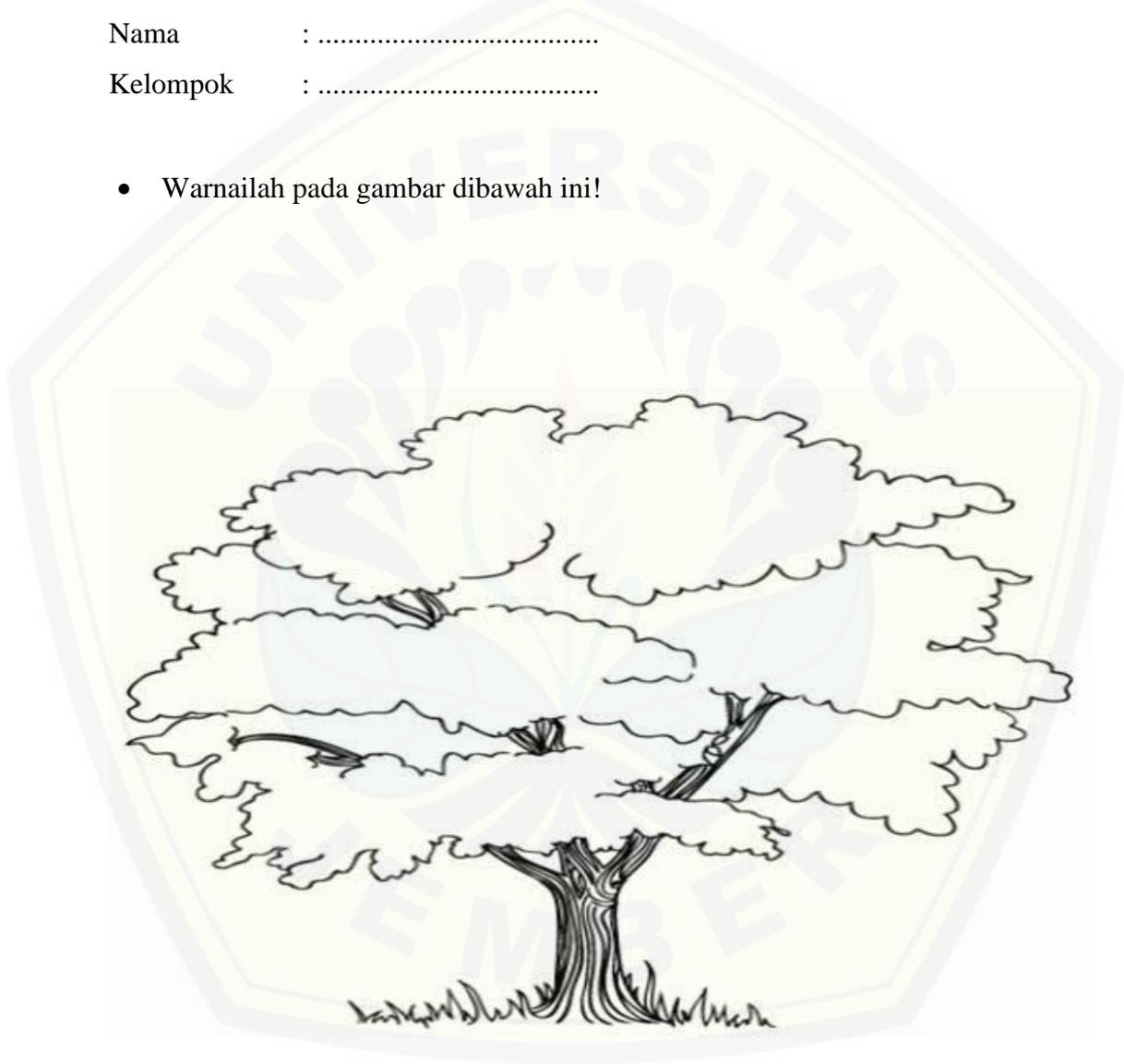
Lembar Kerja Anak Pertemuan 2

Lembar Kerja Anak

Nama :

Kelompok :

- Warnailah pada gambar dibawah ini!



Lampiran B.3 Media Kataligen



Lampiran B.4 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Anak

No	Nama	Indikator	Skor	Jumlah Skor
1.	Anak ke-1	Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah di dengar secara sederhana tentang tanaman	1 – 4	Skor Maksimal 36
		Mengklasifikasikan antara angka 1-10 dan buah ke dalam pohon angka	1 – 4	
		Mewarnai gambar tanaman	1 – 4	
		Berlari zig-zag melewati botol untuk memasang buah pada pohon angka	1 – 4	
		Bernyanyi lagu tentang tanaman	1 – 4	
		Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah bermain media Kataligen	1 – 4	
		Saling berbagi saat bermain balok secara berkelompok	1 – 4	
		Bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian	1 – 4	
		Mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama	1 – 4	

$$\text{Nilai Hasil Belajar Anak} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (36)}} \times 100$$

Lampiran B.4b Pedoman Penskoran Indikator Pencapaian *Multiple Intelligences* pada Anak

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
Kecerdasan Linguistik 1) Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah di dengar secara sederhana tentang tanaman	1	a. Anak masih belum bisa menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman, tetapi bisa menyebutkan tokoh dalam cerita
	2	b. Anak mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman
	3	c. Anak mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman tetapi masih belum lancar
	4	d. Anak mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng secara sederhana tentang tanaman dengan lancar
Kecerdasan Logika Matematika 1) Mengklasifikasikan antara angka 1-10 dan buah ke dalam pohon angka	1	a. Anak belum mampu berhitung angka 1-10
	2	b. Anak mampu memasang gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 5, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu memasang gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10, tanpa bantuan guru
	4	d. Anak mampu memasang gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10 dengan lancar
Kecerdasan Visual/Spasial 1) Mewarnai gambar tanaman	1	a. Anak belum mampu mewarnai gambar tanaman
	2	b. Anak mulai belajar mewarnai gambar tanaman, namun belum tepat
	3	c. Anak mewarnai gambar tanaman namun belum keseluruhan
	4	d. Anak mampu mewarnai gambar tanaman secara keseluruhan
Kecerdasan Kinestetik 1) Berlari zig-zag melewati botol untuk memasang buah pada pohon angka	1	a. Anak belum mampu berlari zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka
	2	b. Anak berjalan zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
	3	c. Anak mampu berlari zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka, apabila guru memberikan contoh
	4	d. Anak mampu berlari zig-zag melewati botol ketika memasang buah pada pohon angka dengan baik dan benar
Kecerdasan Musikal 1) Bernyanyi lagu tentang tanaman	1	a. Anak belum mampu bernyanyi lagu tentang tanaman
	2	b. Anak mulai mampu bernyanyi lagu tentang tanaman
	3	c. Anak mampu bernyanyi lagu tentang tanaman, namun masih belum bisa bernyanyi secara bersama-sama
	4	d. Anak mampu bernyanyi lagu tentang tanaman dan sudah bisa bernyanyi secara bersama-sama
Kecerdasan Spiritual 1) Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah bermain media Kataligen	1	a. Anak belum mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah bermain media Kataligen
	2	b. Anak mulai belajar mengikuti kegiatan berdoa, walaupun hanya membaca basmallah
	3	c. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah bermain media Kataligen, namun sikap belum khidmat
	4	d. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah bermain media Kataligen dengan sikap khidmat
Kecerdasan Interpersonal 1) Saling berbagi saat bermain balok secara berkelompok	1	a. Anak belum mampu berbagi saat bermain balok secara berkelompok
	2	b. Anak mampu berbagi saat bermain balok, namun masih diperintah oleh guru untuk berbagi
	3	c. Anak mampu berbagi saat bermain balok, namun hanya beberapa teman saja
	4	d. Anak mampu berbagi saat bermain balok secara berkelompok
Kecerdasan Intrapersonal	1	a. Anak belum mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
1) Bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian	2	b. Anak mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka, namun belum bisa bergantian
	3	c. Anak mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian, namun masih diperintah oleh guru
	4	d. Anak mampu bersikap tertib saat bermain pohon angka dengan bergantian tanpa diperintah oleh guru
Kecerdasan Naturalis 1) Mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama	1	a. Anak belum mampu mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama
	2	b. Anak mulai bisa mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama, dengan sedikit arahan dari guru
	4	d. Anak mampu mengklasifikasikan buah-buahan ke dalam warna yang sama secara mandiri

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
13.	Audy																	
14.	Zahir																	
15.	Devan																	
16.	Adit																	
17.	Biyani																	
18.	Raisya																	
19.	Ica																	
20.	Ghani																	

LAMPIRAN C. HASIL VALIDASI

Lampiran C.1 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian RPPH

LEMBAR VALIDASI RPPH MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCES*)

I. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan penilaian validator.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
 - Skor 1 : sangat kurang
 - Skor 2 : kurang
 - Skor 3 : cukup
 - Skor 4 : baik
 - Skor 5 : sangat baik

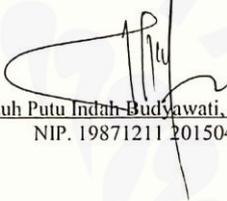
II. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Kejelasan Penomoran				✓	
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓	
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				✓	
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan Kompetensi Dasar				✓	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi					✓
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan media yang digunakan				✓	
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran yang dikembangkan				✓	
III	Metode Pembelajaran	1	2	3	4	5
	1. Keterkaitan materi gerakan tangan menggunakan otot halus dengan keterampilan motorik halus anak				✓	
	2. Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD				✓	
	3. Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung					✓
IV	Bahasa	1	2	3	4	5

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
	1. Kebenaran tata bahasa					✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa				✓	
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	
V	Penutup	1	2	3	4	5
	1. Kegiatan evaluasi				✓	
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik				✓	

Jember,2019

Validator



(Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd)
NIP. 19871211 201504 2 001

**LEMBAR VALIDASI RPPH MEDIA KATALIGEN (BONEKA TANGAN
BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCES*)**

I. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan penilaian validator.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
 - Skor 1 : sangat kurang
 - Skor 2 : kurang
 - Skor 3 : cukup
 - Skor 4 : baik
 - Skor 5 : sangat baik

II. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Kejelasan Penomoran				✓	
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓	
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				✓	
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan Kompetensi Dasar				✓	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				✓	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan media yang digunakan				✓	
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran yang dikembangkan				✓	
III	Metode Pembelajaran	1	2	3	4	5
	1. Keterkaitan materi gerakan tangan menggunakan otot halus dengan keterampilan motorik halus anak				✓	
	2. Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD				✓	
	3. Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung				✓	
IV	Bahasa	1	2	3	4	5

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa				✓	
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	
V	Penutup	1	2	3	4	5
	1. Kegiatan evaluasi				✓	
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik				✓	

Jember,2019

Validator



(Dwi Mas'amatul Mukminah, S.Pd.)
NBM. 1274203

Lampiran C.2 Hasil Validasi Media Kataligen

No	Komponen yang Dinilai		Validator		Mean
			V1	V2	
I.	Segi Edukatif/ Nilai-Nilai Pendidikan				
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4	
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	4	4	
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	4	4	
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	4	4,5	
6.	Dapat digunakan secara berkelompok	4	4	4	
II.	Segi Teknik/ Langkah Prosedur Pembuatan				
1.	Kesesuaian dengan prosedur pembuatan	5	4	4,5	
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	4	4	4	
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	5	4	4,5	
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	5	4	4,5	
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	4	4	4	
6.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	4	4	4	
III.	Segi Estetika/Keindahan				
1.	Bentuk yang elastis	5	4	4,5	
2.	Kesesuaian ukuran	4	4	4	
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi	5	4	4,5	
Skor Total		66	60	63	
Rata-rata		4,4	4	4,2	

Keterangan : V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

Lampiran C.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

No	Kegiatan	Pertemuan		Mean	%
		1	2		
I. Kegiatan awal					
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	5	5	5	100
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	5	5	5	100
II. Kegiatan inti					
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	5	5	100
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media KATALIGEN (boneka tangan berbasis <i>multiple intelligences</i>)	4	5	4,5	90
	Guru menjelaskan cara memainkan media KATALIGEN (boneka tangan berbasis <i>multiple intelligences</i>)	4	4	4	80
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	5	5	5	100
	Guru memberikan tugas pada anak	5	5	5	100
III. Kegiatan penutup					
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	5	5	5	100
	Guru menanyakan perasaan anak	5	5	5	100
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	5	5	5	100
Mean		4,8	4,9	4,85	97
Percetage		96	98		

Keterangan :

Observer : Igrah Lishantya Gusman

Guru Kelompok A1 Di TK ABA 1 Kaliwates Jember

Lampiran C.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS ANAK 1

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
1.	Nada	3	2	3	4	3	4	3	4	4	30	83,33
2.	Brian	4	3	3	4	3	4	4	4	4	33	91,66
3.	Rendra	4	4	3	4	4	4	3	4	4	34	94,44
4.	Mia	3	4	4	4	3	4	4	4	4	34	94,44
5.	Vania	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
6.	Kia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
7.	Ashraf	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	97,22
8.	Azka	2	3	4	3	2	4	3	4	4	29	80,55
9.	Alisha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
10.	Ian	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97,22
11.	Baim	4	3	3	4	4	4	4	4	4	30	83,33
12.	May	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
13.	Audy	3	4	4	4	3	4	4	4	4	30	83,33
14.	Zahir	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
15.	Devan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
16.	Adit	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97,22
17.	Biyan	3	3	3	4	3	4	4	4	4	32	88,88

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
18.	Raisya	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	97,22
19.	Ica	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97,22
20.	Ghani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25
Rata-Rata		3,5	3,5	3,5	3,8	3,5	3,85	3,65	3,85	3,85	32,6	90,55
Persentase		87,5	87,5	87,5	95	87,5	96,25	91,25	96,25	96,25		

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS ANAK 2

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
1.	Nada	3	3	4	4	3	4	3	4	4	32	88,88
2.	Brian	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	97,22
3.	Rendra	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	97,22
4.	Mia	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97,22
5.	Vania	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
6.	Kia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
7.	Ashraf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
8.	Azka	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32	88,88
9.	Alisha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
10.	Ian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
11.	Baim	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	97,22
12.	May	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
13.	Audy	3	4	4	4	3	4	4	4	4	30	83,33
14.	Zahir	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
15.	Devan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
16.	Adit	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97,22
17.	Biyan	4	3	4	4	3	4	4	4	4	34	94,44
18.	Raisya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
19.	Ica	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
20.	Ghani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25
Rata-Rata		3,65	3,65	3,8	3,8	3,65	3,85	3,7	3,85	3,85	33,6	93,33
Persentase		91,25	91,25	95	95	91,5	96,25	92,5	96,25	96,25		

Lampiran C.5 Hasil Penilaian Respon Guru

Analisis Respon Guru terhadap Pembelajaran 1

No.	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Skor
1.	Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)	4
2.	Kesesuaian materi pembelajaran	4
3.	Media pembelajaran KATALIGEN (boneka tangan berbasis <i>multiple intelligences</i>) dapat mengembangkan kecerdasan jamak anak	4
4.	Kegiatan pembelajaran	4
Rata-rata		4
Persentase (%)		80

Analisis Respon Guru terhadap Pembelajaran 2

No.	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Skor
1.	Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)	4
2.	Kesesuaian materi pembelajaran	4
3.	Media pembelajaran KATALIGEN (boneka tangan berbasis <i>multiple intelligences</i>) dapat mengembangkan kecerdasan jamak anak	5
4.	Kegiatan pembelajaran	5
Rata-rata		4,5
Persentase (%)		90

LAMPIRAN D. HASIL ANALISIS DATA**Rekap Hasil Validasi Secara Keseluruhan**

No.	Data	Hasil	Kriteria
1.	Skor Validasi Media	4,2	Valid
2.	Skor Observasi Aktivitas Guru	97%	Praktis
3.	Skor Ceklist Kemampuan Anak	91,94%	Efektif
	Skor Respon Guru terhadap Pembelajaran	85%	



**LAMPIRAN E. FOTO KEGIATAN DAN RANCANGAN MEDIA
KATALIGEN**

FOTO KEGIATAN DAN RANCANGAN MEDIA KATALIGEN



Anak sedang bermain permainan Balok



Anak sedang berbain Boneka Tangan



Anak sedang bermain Pohon Angka

LAMPIRAN F. LAIN-LAIN



TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (ABA) 1

Kallwates - Jember

Jl. KH. Agus Salim Gang Kaliserang No. 32 A, Tegal Besar, Jember
Telp / email : (0331) 323625 / aba1.kallwatesjbr@yahoo.com

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPIH)

Sentra	: Seni dan Kreativitas
Kelompok	: A
Usia	: ± 4-5 tahun
Semester / Minggu	: I / 19 (Sembilan belas)
Hari / Tanggal	: Senin, 2 Desember 2019 (A2) Selasa, 3 Desember 2019 (A4) Rabu, 4 Desember 2019 (A3) Kamis, 5 Desember 2019 (A1)
Tema	: TANAMAN
Sub tema	: Macam-macam tanaman
Sub sub tema	: "Pohon"
Alokasi Waktu	: 07.30 – 11.00 WIB
KD yang ingin dicapai	: 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 3.3, 3.6, 3.11, 4.3, 4.6, 4.11

A. KD yang dicapai :

- 1.2 : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tau
- 2.6 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan schari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.7 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.3 : Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 : Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tckstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 3.11: Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.11: Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

B. Metode Pembelajaran :

1. Bercakap-cakap
2. Bernyanyi
3. Bercerita
4. Tanya jawab
5. Bermain
6. Demonstrasi

C. Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Bagian-bagian tanaman
2. Macam-macam pohon
3. Perbendaharaan kata tentang "pohon"
4. Hasil karya meronce bagian tanaman

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui pengamatan, anak dapat menyebutkan macam-macam pohon yang pernah dilihat atau ada di sekitarnya
2. Melalui kegiatan bercakap-cakap anak mampu menyampaikan bagian-bagian dari tanaman
3. Melalui kegiatan bermain mengaksir bentuk huruf, anak dapat melatih kemampuan keaksaraan (bahasa)
4. Melalui kegiatan bermain kolase, anak dapat melatih motorik tangan dan kemampuan berpikirnya
5. Melalui kegiatan bermain boneka tangan, anak dapat melatih kemampuan bahasa dan daya pikirnya tentang tanaman
6. Melalui kegiatan bermain meronce bagian tanaman, anak dapat melatih kemampuan menghasilkan karya seni, kemampuan daya pikir dan motorik tangannya

E. Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Sikap menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
2. Sikap sabar saat bermain

F. Sumber Belajar : Gambar tanaman, kartu huruf, dan media kataligen (boneka tangan berbasis *multiple intelligences*)

G. Alat dan Bahan

1. Lembar kerja anak, spidol (mengaksir bentuk huruf “pohon”)
2. Lembar kerja anak, potongan bagian tanaman, lem, sedotan (meronce tanaman)
3. Lembar kerja anak, kertas lipat, lem (kolase gambar pohon)
4. Lembar kerja anak, spidol, alat mewarnai (menggambar tanaman)

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN
❖ PEMBUKAAN (KEGIATAN AWAL) (± 07.30 – 08.30 WIB = 60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak bermain motorik kasar - Anak berbaris dan upacara / senam / tapak suci bersama di lapangan dipimpin oleh bu guru - Anak dan guru menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya (saat upacara) - Anak dan guru duduk melingkar berdoa bersama dan mengucapkan salam di dalam kelas - Anak melakukan kegiatan materi pagi (hafalan surat-surat pendek dan doa harian)
❖ KEGIATAN MENGAJI (± 08.30 – 09.30 WIB = 60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak melakukan kegiatan mengaji tajdid bersama guru dan guru tpq
ISTIRAHAT	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan - Memakan bekal - Berdoa sesudah makan
❖ KEGIATAN INTI Pijakan Sebelum Main (09.30-10.40 WIB (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan presensi dengan menyanyikan lagu “Naik-naik ke puncak Gunung” - Anak berbagi cerita tentang apa saja macam-macam pohon yang pernah dilihat atau ditemuinya dilingkungan sekitar - Guru melakukan apersepsi dan menjelaskan tema hari ini yaitu : tanaman - Guru dan menetapkan aturan main dalam mengerjakan kegiatan hari ini, serta menyepakati aturan yang telah disampaikan
❖ Pijakan Selama Main (09.40-10.30 WIB (50 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mengamati gambar tentang tanaman - Anak diajak menyebutkan apa saja bagian-bagian tanaman - Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang fungsi dari bagian-bagian tanaman - Anak dan guru menyanyikan lagu “Naik-naik ke puncak Gunung” - Anak melakukan kegiatan mengaksir huruf dari kata pohon

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak melakukan kegiatan kolase gambar pohon - Anak melakukan kegiatan menggambar bentuk pohon - Anak melakukan kegiatan meronce bagian tanaman dengan lem - Anak mampu menyampaikan karyanya dengan bahasa sendiri
<p>❖ Pijakan Sesudah Main 10.45-11.00 (15 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan bahasa sendiri tentang tema hari ini yakni tanaman - Secara bergiliran anak menceritakan pengalamannya selama proses pembelajaran tentang tanaman dan menghasilkan karya seni mengaksir kata pohon, kolase gambar pohon, menggambar bentuk tanaman, dan meronce bagian tanaman dengan baik - Pemberian pesan moral kepada anak yaitu untuk berperilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia - Pemberian pesan moral kepada anak untuk menjaga kebersihan lingkungan - Menginformasikan kepada anak tentang kegiatan untuk esok hari - Guru dan anak berdo'a, mengucapkan salam, dan pulang.

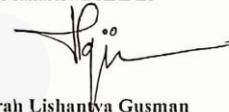
Jember, 5 Desember 2019

Guru Sentra Seni dan Kreatifitas



Dwi Mas'amatul Mukminah, S.Pd.
NBM. 1274203

Mahasiswa KKPLP



Ierah Lishantya Gusman
NIM. 160210205058



Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331) - 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 8:568 /UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

28 OCT 2019

Kepada
Yth. Kepala TK ABA 1 Kaliwates Jember
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa PG PAUD FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Igrah Lishantya Gusman
Nim : 160210205058
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK ABA 1 Kaliwates Jember Kabupaten Jember dengan judul "Pengembangan Media KATALIGEN (Boneka Tangan Berbasis Multiple Intelligence) Kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin, sekaligus bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Dekan
Wakil Dekan I,
Prof. Dr. Suratno, M. Si.
NIP. 196706251992031003



TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (ABA) 1
Kaliwates - Jember

Jl. KH. Agus Salim Gang Kaliserang No. 32 A, Tegal Besar, Jember
Telp / email : (0331) 323625 / aba1.kaliwatesjbr@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. : 09.1/TK ABA/D/1/2020

Perihal : Surat Keterangan Ijin Penelitian

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Dra. Any Junaidah Alfiani, S.Pd

NBM : 903378

Jabatan : Kepala TK ABA 1 Kaliwates Jember

Menerangkan dengan sebenarnya

Nama : Igrah Lishantya Gusman

NIM : 160210205058

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prodi : PG PAUD

Telah melakukan penelitian di TK ABA 1 Kaliwates Kabupaten Jember, dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul Pengembangan Media Kataligen (Boneka Tangan Berbasis *Multiple Intelligences*) Kelompok A Di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Demikian surat ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Januari 2020

TK ABA 1 Kaliwates Jember



Dra. Any Junaidah Alfiani, S.Pd
NBM. 903378

LAMPIRAN F. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Igrah Lishantya Gusman
 Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 18 Maret 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jl. Brigjen Katamso Gg. Kyai Asmuni No. 11
 Tukangkayu-Banyuwangi
 Telepon : 085231991498
 E-mail : igrahlishtya@rocketmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Latar Belakang Pendidikan :

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Kota
1.	SDN 2 Tukangkayu	2010	Banyuwangi
2.	SMPN 2 Banyuwangi	2013	Banyuwangi
3.	MAN Banyuwangi	2016	Banyuwangi
4.	Universitas Jember	2020	Jember