



**PENGEMBANGAN MEDIA TAKIDU (TEKA-TEKI DADU)  
TERHADAP KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK  
KELOMPOK A TK DHARMA WANITA II  
TEMPUREJO, JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Roseka Nihayatul W.**

**NIM 160210205083**

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

**2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA TAKIDU (TEKA-TEKI DADU)  
TERHADAP KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK  
KELOMPOK A TK DHARMA WANITA II  
TEMPUREJO, JEMBER**

**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

**Roseka Nihayatul W.**

**NIM 160210205083**

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

**2021**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sugiono dan Ibu Supiyati yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, dukungan, nasehat, semangat dan kasih sayang untuk setiap langkah yang saya lalui;
2. Bapak Ibu Guru saya sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingannya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. TK Darma Wanita II Tempurejo Jember yang menjadi tempat penelitian saya hingga selesai;
4. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

**MOTTO**

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۖ

Maka barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat  
zarah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya \*)

~Q.S Az- Zalzalah : 7~



---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2011. *Al Hidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*. Jakarta. Kalim



**PERNYATAAN**

Saya ang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roseka Nihayatul W

NIM : 160210205083

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok A TK Darma Wanita II Tempurejo, Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah dijadikan 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, 3 Juni 2021

Yang menyatakan,

Roseka Nihayatul W.

160210205083

**PENGEMBANGAN MEDIA TAKIDU (TEKA-TEKI DADU)  
TERHADAP KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK  
KELOMPOK A TK DHARMA WANITA II  
TEMPUREJO, JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

Roseka Nihayatul W.

160210205083

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Khutobah, M.Pd

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

**PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA TAKIDU (TEKA-TEKI DADU)  
TERHADAP KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK  
KELOMPOK A TK DHARMA WANITA II  
TEMPUREJO, JEMBER**

**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

Nama Mahasiswa : Roseka Nihayatul W.  
NIM : 160210205083  
Angkatan : 2016  
Daerah Asal : Banyuwangi  
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 21 November 1997  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota

**Dra. Khutobah, M.Pd**

**NIP. 19561003 198212 2 001**

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 19871211 201504 2 001**

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember Tahun Pelajaran 2020/2021” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, Tanggal : Desember 2020

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Khutobah, M.Pd**

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 19561003 198212 2 001**

**NIP. 198712112015042001**

Anggota I,

Anggota II

**Dr. Nanik Yulianti, M.Pd**

**Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 196107291988022001**

**NIP. 198007182015042001**

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd**

**NIP. 196061219987021001**

## RINGKASAN

**Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok A TK Darma Wanita II Tempurejo, Jember;** Roseka Nihayatul W; 160210205083; 2016; 59; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki seorang anak dalam memahami atau mengenal diri sendiri mengenai kelebihan maupun kelemahannya. Membangun anak agar memiliki kecerdasan intrapersonal tentunya tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada penelitian ini media yang digunakan untuk menstimulus kecerdasan intrapersonal pada anak berupa media TAKIDU (Teka-Teki Dadu).

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah proses dan hasil dari pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi, lembar observasi, dan lembar angket respon guru terhadap pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu (1) mengidentifikasi masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) mendesain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal. Namun, tahapan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti hanya melaksanakan sampai

tahap kesembilan. Pada tahap produksi massal belum dapat terlaksana, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran TAKIDU sesuai permintaan sekolah.

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dibidang media dan validator dari praktisi, (2) berdasarkan pembelajaran dengan menggunakan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dikategorikan efektif karena aktivitas anak rata-rata menunjukkan nilai diatas 80, serta hasil ketercapaian indikator kecerdasan intrapersonal yaitu 4,3 dengan interpretasi tinggi, dan (3) pembelajaran dengan menggunakan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dikategorikan praktis karena aktivitas guru menunjukkan persentase diatas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik. Respon guru juga positif ketika mengajar menggunakan media teka-teki dadu ini anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Saran dari penelitian pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang telah dilaksanakan adalah media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat menjadi salah satu masukan dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak serta dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran selanjutnya.



## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok A TK Darma Wanita II Tempurejo, Jember”. 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. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., Ph.D., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
4. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
5. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu 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. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan Ibu Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu dosen PG PAUD yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
8. Ibu Siti Komsatun selaku Kepala TK yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian



9. Ibu Ar Rum Fillaily selaku guru kelompok A di TK yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam pelaksanaan penelitian
10. Sahabatku tersayang yakni Dini Dwi Lestari yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini
11. Sahabatku tercinta dari Kecemang yakni, mbak Leni, mbak Nuril, An'nisaa, Dila, Igrah, Riska, Indah, dan Iik yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi
12. Teman-temanku dari KURO yakni, Maulidia, Wulan, Ratna, Intan, Vicky, dan Tika yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini
13. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu

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

Jember, 3 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
<b>2.1 Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini</b> .....	<b>5</b>
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini.....	5
2.1.2 Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini .....	8
<b>2.2 Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)</b> .....	<b>10</b>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu).....	13

2.2.5 Model Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	15
<b>2.3 Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>16</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>19</b>
<b>3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....</b>	<b>19</b>
<b>3.3 Definisi Operasional .....</b>	<b>20</b>
<b>3.4 Desain Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>21</b>
3.4.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah .....	21
3.4.2 Tahap Mengumpulkan Data .....	21
3.4.3 Tahap Mendesain Produk.....	22
3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk.....	22
3.4.5 Tahap Revisi Desain Produk.....	23
3.4.6 Tahap Uji Coba Produk.....	23
3.4.7 Tahap Revisi Produk .....	23
3.4.8 Tahap Uji Coba Pemakaian.....	24
3.4.9 Tahap Revisi Produk .....	24
3.4.10 Tahap Produksi Massal .....	25
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>25</b>
3.5.1 Validasi.....	25
3.5.2 Observasi.....	26
3.5.3 Angket/Kuisisioner .....	26
<b>3.6 Instrumen Penelitian.....</b>	<b>26</b>
3.6.1 Lembar Validasi .....	27
3.6.2 Lembar Observasi .....	27
3.6.3 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran .....	28
<b>3.7 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>28</b>
3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi.....	29
3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan .....	30
3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan.....	31

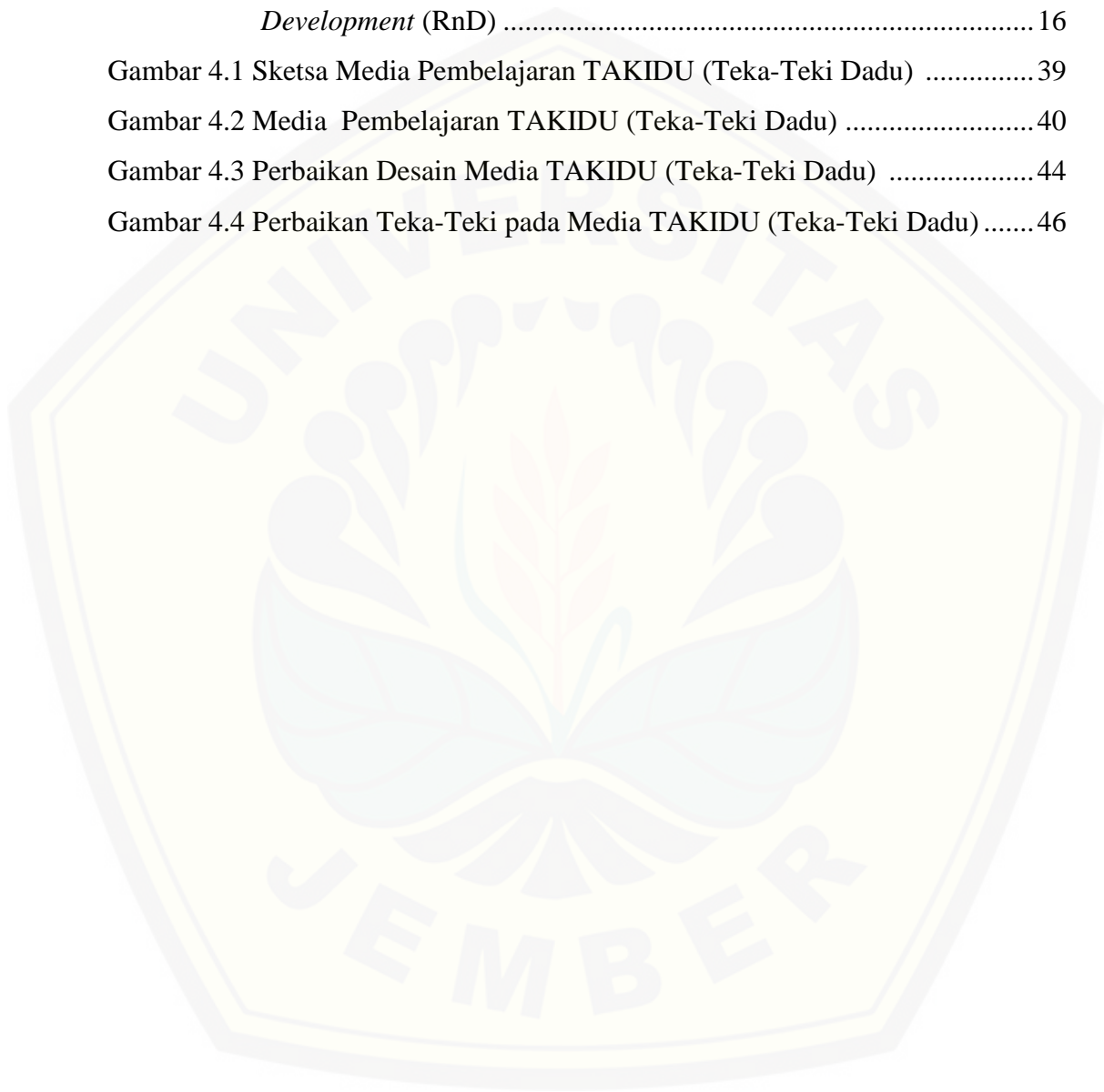
<b>BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
<b>4.1 Hasil Pengembangan Media Takidu (Teka-Teki Dadu) Dalam</b>	
<b>Kecerdasan Intrapersonal .....</b>	<b>37</b>
4.1.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah .....	37
4.1.2 Tahap Mengumpulkan Data .....	38
4.1.3 Tahap Mendesain Produk .....	38
4.1.4 Tahap Validasi Desain Produk .....	41
4.1.5 Tahap Revisi Desain Produk .....	43
4.1.6 Tahap Uji Coba Produk .....	44
4.1.7 Tahap Revisi Produk .....	45
4.1.8 Tahap Uji Coba Pemakaian .....	46
4.1.9 Tahap Revisi Produk .....	49
4.1.10 Tahap Produksi Massal.....	49
4.1.11 Analisis Data Keseluruhan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	49
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>50</b>
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>56</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas.....	30
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan.....	31
Tabel 3.3 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan intrapersonal pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) .....	32
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Siswa.....	34
Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Guru.....	35
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru .....	36
Tabel 4.1 Tingkat Pencapaian Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia 4-5 Tahun..	38
Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Media Pembelajaran TAKIDU .....	42
Tabel 4.3 Kategori Tingkat Validitas .....	43
Tabel 4.4 Pengamatan Aktivitas Anak .....	45
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru .....	47
Tabel 4.6 Tabel Pengamatan Aktivitas Anak .....	48
Tabel 4.7 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran .....	48
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Analisis Data.....	49

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Reseach and Development</i> (RnD) .....	16
Gambar 4.1 Sketsa Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	39
Gambar 4.2 Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	40
Gambar 4.3 Perbaikan Desain Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	44
Gambar 4.4 Perbaikan Teka-Teki pada Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	46



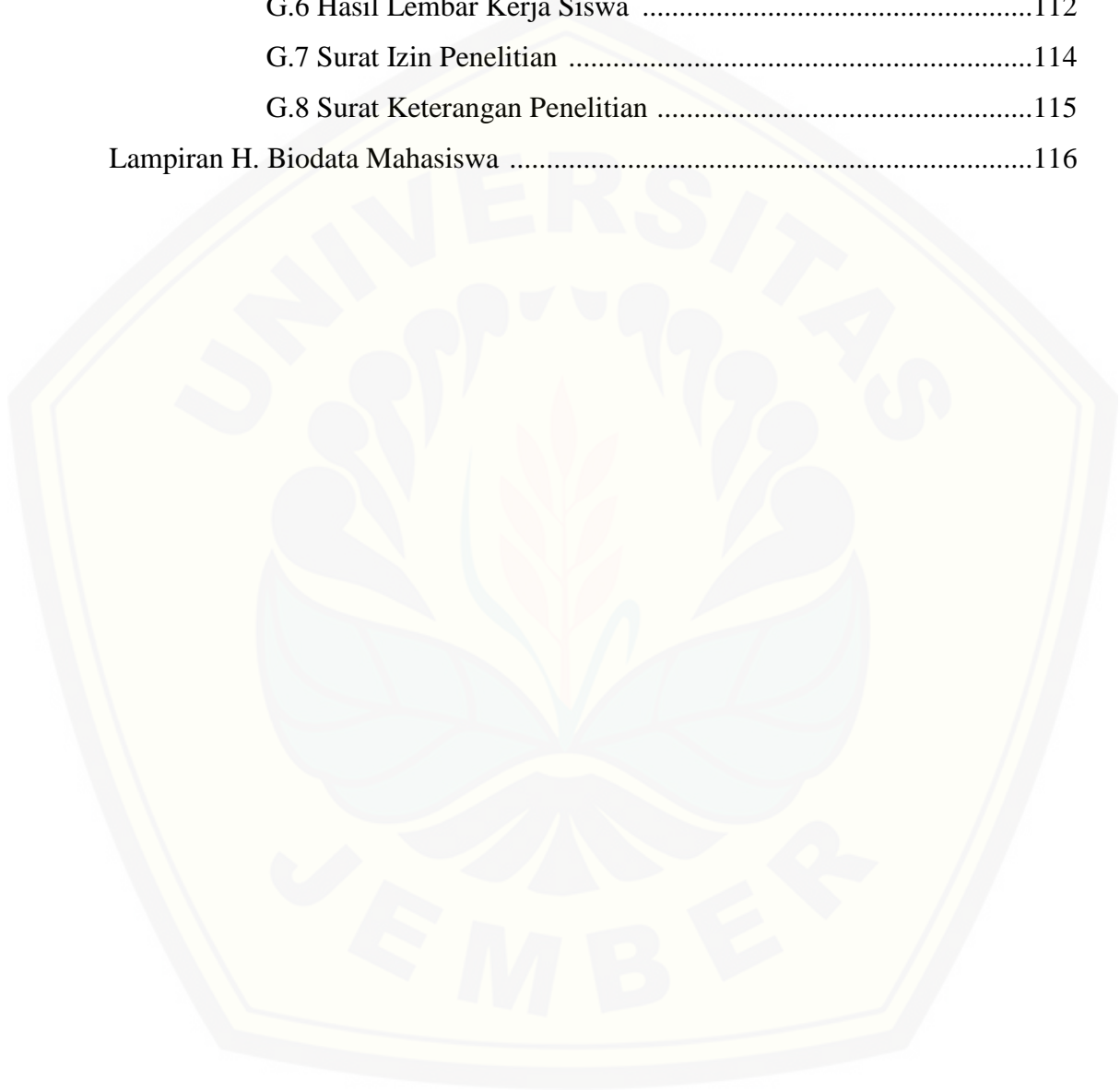


**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	60
Lampiran B. Perangkat Pembelajaran	
B.1 Struktur Kurikulum 2013 .....	63
B.2 Lembar Kerja Siswa .....	69
B.3 Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	71
B.4 Instrumen Tingkat Pencapaian Kecerdasan Intrapersonal	
Anak Usia 4-5 Tahun .....	72
B.4a Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Anak .....	73
B.4b Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan	
Intrapersonal Anak .....	74
B.4c Lembar Penilaian Indikator Pencapaian Kecerdasan	
Intrapersonal Anak .....	76
B.4d Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak .....	77
Lampiran C. Lembar Validasi	
C.1 Lembar Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	78
Lampiran D. Hasil Pengamatan .....	79
Lampiran D.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru .....	79
D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak .....	80
D.3 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran .....	81
Lampiran E. Hasil Analisis Data .....	83
E.1 Analisis Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	83
E.2 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru .....	84
E.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Belajar Anak .....	85
E.4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran .....	87
Lampiran F. Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media	
TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	88
Lampiran G. Lain-Lain .....	95
G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	95



G.2 Hasil Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) .....	103
G.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Ketika Pembelajaran .....	107
G.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Anak .....	108
G.5 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran .....	110
G.6 Hasil Lembar Kerja Siswa .....	112
G.7 Surat Izin Penelitian .....	114
G.8 Surat Keterangan Penelitian .....	115
Lampiran H. Biodata Mahasiswa .....	116



## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memuat uraian tentang: (1.1) latar belakang; (1.2) rumusan masalah; (1.3) tujuan penelitian; dan (1.4) manfaat penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat daripada usia selanjutnya. Menurut Montessori (dalam Sujiono 2013:54) pada masa usia dini merupakan periode sensitif, selama masa ini anak dengan mudah dapat menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Montessori juga menyatakan bahwa anak usia dini atau yang biasa disebut usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan yang diberikan oleh lingkungannya. Pada masa ini merupakan masa yang mudah untuk membentuk karakter, kepribadian, serta pengetahuan pada anak. Menurut Latif dkk (2013:2) pendidikan anak usia dini di Indonesia secara tegas dinyatakan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pembinaan untuk anak usia lahir sampai usia enam tahun, dan dilakukan guru melalui memberi rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi agar anak lebih siap. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak. Pendidik dapat menggunakan media ataupun metode pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan jamak anak.

Beberapa hal yang menunjang kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4) adalah sesuatu yang berkaitan dengan *software* maupun *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta minat seseorang sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi

efektif. Media pembelajaran diperlukan anak dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan guru. Anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran.

Menurut Fleetham dalam Yaumi & Ibrahim (2013:11) *multiple intelligences* atau bisa disebut kecerdasan jamak adalah berbagai keterampilan ataupun bakat yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Terdapat sembilan kecerdasan jamak yang dimiliki seseorang, yakni kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual. Menurut Chatib (2017:11) setiap manusia sebenarnya mempunyai banyak kecenderungan kecerdasan, tidak hanya satu atau dua kecerdasan saja. Setiap anak memiliki potensi untuk cerdas dalam bidang bahasa, angka, gambar, musik, gerak, bergaul, diri, alam, dan agama. Salah satu kecerdasan yang dimiliki seorang anak yaitu kecerdasan intrapersonal. Dimana kecerdasan intrapersonal dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenal ataupun menerima kelemahan dan kelebihan dirinya sendiri. Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014, terdapat aspek sosial emosional yang didalamnya menunjukkan kecerdasan intrapersonal yang dimiliki anak, yaitu anak menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, anak menunjukkan rasa percaya diri, anak memahami peraturan dan disiplin serta bangga terhadap hasil karya sendiri.

Dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 anak kelompok A usia 4-5 tahun sudah seharusnya dapat menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, dapat menunjukkan rasa percaya diri, serta dapat memahami peraturan dan disiplin. Misalnya, disaat guru memberikan pertanyaan tentang materi pada hari itu, anak akan bersaing dengan temannya seraya mengangkat tangannya masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun pada kenyataannya di lembaga TK Dharma Wanita II Tempurejo, terdapat beberapa anak yang masih memiliki kecerdasan intrapersonal yang kurang. Anak masih kurang percaya diri dalam berpendapat, kurang mandiri dalam memilih suatu kegiatan, dan kurang memahami aturan permainan. Sebenarnya anak mampu

menjawab pertanyaan yang diberikan guru, anak bisa menjawab jika ditunjuk langsung oleh guru untuk menjawab. Hanya saja mereka kurang percaya diri, kurang mandiri, dan kurang memahami peraturan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut yaitu kurangnya penunjang kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Jadi, untuk membuat pembelajaran lebih efektif serta menyenangkan, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam belajar.

Penelitian pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini bertujuan untuk memodifikasi media yang sudah ada menjadi menarik dan dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak. Dalam kegiatan bermain TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini anak dapat belajar menyebutkan angka, menyebutkan benda disekitar, menyebutkan hewan, menyebutkan tumbuhan, menyebutkan anggota tubuh, serta dapat menyanyikan lagu-lagu yang pernah diajarkan oleh guru. Permainan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini dikemas dengan lebih menarik sehingga membuat anak semangat belajar di kelas. Lebih menarik disini maksudnya yaitu dadu dari triplek didesain dengan menggunakan kain flanel yang ditempelkan disisi-sisi dadu, lalu menempelkan teka-teki yang terbuat dari kertas berisi teka-teki yang telah dilaminating. Diharapkan dengan adanya media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini dapat menstimulus kecerdasan jamak anak yaitu kecerdasan intrapersonal. Oleh karena itu, peneliti membuat media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini agar suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif serta dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah proses pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember?

- 1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember

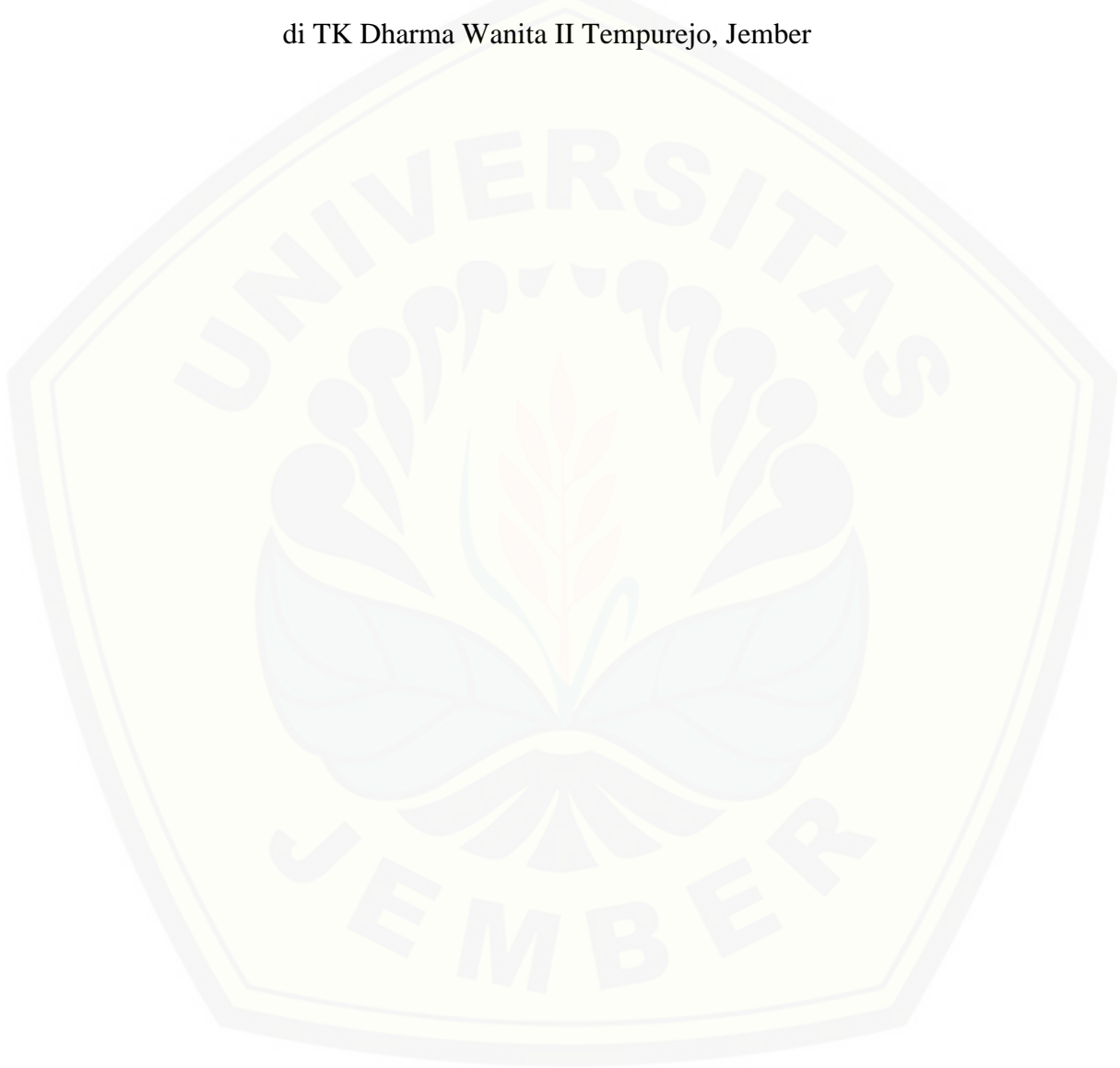
### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Secara Teoritis
- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman dalam penerapan media pembelajaran pada anak usia dini.
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.
- 1.4.2 Secara Praktis
- a. Bagi peneliti  
Untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran dan menguji keefektifan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan acuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Selain itu, manfaat penelitian ini sebagai bahan evaluasi dalam membuat media pembelajaran guna mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember





## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka memuat uraian tentang (2.1) kecerdasan intrapersonal anak usia dini; (2.2) media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu); dan (2.3) penelitian yang relevan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### **2.1 Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini**

Pembahasan untuk kecerdasan intrapersonal ini mencakup (2.1.1) pengertian kecerdasan intrapersonal anak usia dini; (2.1.2) karakteristik kecerdasan intrapersonal anak usia dini.

#### **2.1.1 Pengertian Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak dari usia lahir sampai 8 tahun yang berada di institusi luar maupun di rumah dengan kegiatan bermain dan sambil belajar. (NAEYC dalam Suryana, 2016:25). Lembaga yang berperan dalam meningkatkan mutu program pembelajaran anak usia dini yaitu NAEYC, memberikan program pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal tersebut terjadi agar program yang diberikan dapat dipahami dengan mudah oleh anak, dengan gaya belajar masing-masing setiap anak yang akan membantu perkembangan anak pada tahap yang selanjutnya. Program yang berkualitas layak diberikan kepada anak agar nantinya menghasilkan anak yang cerdas. Jadi, anak usia dini adalah anak dari usia lahir sampai 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, dan membutuhkan stimulus yang tepat untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya secara maksimal. Stimulasi dapat dilakukan oleh orang tua maupun pendidik disuatu institusi luar.

Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kecerdasan dapat digunakan oleh seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan. Melalui kecerdasan, seseorang dapat menemukan solusi dalam memecahkan masalah. Kecerdasan hendaknya dikembangkan sejak dini oleh orang tua dan terus dikembangkan hingga anak dewasa.



“Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar.” (Sujiono & Sujiono, 2010:48). Kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dari sejak lahir yang dapat dikembangkan sampai anak dewasa untuk menghadapi suatu permasalahan yang dihadapinya. Terdapat beberapa jenis kecerdasan yang dimiliki seseorang, salah satunya yaitu kecerdasan intrapersonal.

Seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal cenderung suka menyendiri. Mereka akan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru secara individu. Menurut Yaumi dan Ibrahim (2013:154) kecerdasan intrapersonal yaitu kemampuan seseorang untuk mengenal ataupun menerima kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya. Maksudnya, cerdas dalam bidang intrapersonal yaitu mereka yang mampu memahami diri sendiri secara mendalam termasuk ide, perasaan, dan tujuan hidupnya. Setiap individu mampu memanfaatkan jenis kecerdasan yang dimiliki, termasuk kecerdasan intrapersonal. Mungkin akan memerlukan beberapa waktu untuk mendorong seseorang untuk dapat bersosialisasi dengan teman-temannya meskipun awalnya sangat tidak nyaman.

Menurut Armstrong (dalam Sujiono dan Sujiono 2010:61) kecerdasan intrapersonal yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat berpikir secara tiba-tiba (reflek) mengenai perasaan serta proses pemikiran pada diri sendiri. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung lebih sering berdiam diri, merenung, menilai diri, serta kegiatan lain yang dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain.

Jenis kecerdasan intrapersonal ini termasuk jenis kecerdasan yang bisa terbilang rumit dan kompleks karena berkaitan dengan tujuan hidup seseorang yang sulit dimengerti. Linda Campbell (dalam Chatib dan Said 2012:96) mengemukakan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah hakikat untuk memahami kemampuan diri sendiri dan kemudian akan berdampak pada pemahaman orang lain. Pemahaman yang dimaksud yaitu kelebihan dan kelemahan diri, sifat untuk dapat mementingkan orang lain daripada keinginan sendiri. Artinya jika kita sudah memahami kelebihan dan kelemahan yang ada pada diri kita sendiri, maka orang lain juga akan mengerti bagaimana menyikapinya. Begitu juga dengan

mempunyai sifat mementingkan orang lain atas kesadaran diri kita, maka orang lain akan memahami sifat yang kita miliki. Hal tersebut akan berdampak pemahaman yang positif ataupun negatif dari orang lain atas diri kita sendiri, tergantung bagaimana orang menilainya. Intinya, kecerdasan intrapersonal mengajak diri sendiri untuk percaya diri dan merenungkan tujuan hidup.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki seorang anak dalam memahami atau mengenal diri sendiri mengenai kelebihan maupun kelemahannya. Jenis kecerdasan ini menuntut seseorang anak untuk menjadi diri sendiri dan lebih percaya diri dengan apa yang telah dilakukannya, bukan meniru gaya maupun perilaku orang lain. Meskipun seorang anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal ini selalu menyendiri dan lebih senang mengerjakan sesuatunya dengan sendiri, akan tetapi seorang anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal juga bisa bersosialisasi dengan temannya meskipun membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama dibanding seorang anak biasa. Kecerdasan intrapersonal dapat dibangun melalui interaksi hubungan lingkungan sosialnya. Hal tersebut bertujuan untuk memperkaya pengalaman seseorang. Jadi, antara kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal saling berhubungan/bergantung. Jadi, kepedulian orang tua dan lingkungan sosial terhadap kecerdasan personal sangat diperlukan.

### 2.1.2 Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini

Setiap manusia yang cerdas intrapersonal memiliki kepribadian yang tangguh dalam menata hidupnya, mampu bertanggungjawab dengan apa yang akan dilakukannya. Mereka mampu mengontrol diri sendiri sehingga tidak terjadi suatu dampak yang buruk pada dirinya. Berikut ini karakteristik kecerdasan intrapersonal menurut Yaumi dan Ibrahim (2013:156) yaitu:

- a. dalam hal keyakinan, orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal akan menyadari dengan baik
- b. akan mendengarkan secara seksama ketika guru memberikan materi tentang sesuatu yang memiliki sifat emosional
- c. menyukai keadilan, baik mengenai persoalan kecil maupun persoalan besar
- d. perilaku yang ditunjukkan mempengaruhi gaya ketika belajar

- e. peka terhadap sesuatu yang berhubungan dengan tindak keadilan
- f. merasa jika pekerjaan akan lebih produktif jika dikerjakan sendiri
- g. menetapkan tujuan yang akan dicapai sebelum melakukan tindakan

Seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal akan mampu menilai dirinya sendiri, berjiwa bebas, mampu merencanakan tujuan hidup dan cita-cita yang jelas. Seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal juga lebih mudah berkonsentrasi, lebih bisa menjaga keseimbangan diri, serta sangat menghargai aturan (norma), sopan santun (etika), dan moral yang ada dalam lingkungan. Dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal cenderung akan mengerjakan secara individu. Mereka lebih nyaman mengerjakan sendiri daripada mengerjakan secara berkelompok. Mereka percaya jika tugas-tugas sekolah akan cepat selesai jika dikerjakan sendiri.

Adapun karakteristik kecerdasan intrapersonal anak usia dini yang terdapat dalam aspek sosial emosional menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 yaitu:

- a. menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
- b. mengendalikan perasaan
- c. menunjukkan rasa percaya diri
- d. memahami peraturan dan disiplin
- e. memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
- f. bangga terhadap hasil karya sendiri
- g. menjaga diri sendiri dari lingkungannya
- h. menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan

Berdasarkan uraian di atas, karakteristik kecerdasan intrapersonal dibagi menjadi 2 yaitu karakteristik kecerdasan intrapersonal secara umum dan karakteristik kecerdasan intrapersonal anak usia dini. Karakteristik kecerdasan intrapersonal secara umum yaitu menyukai keadilan, lebih suka mengerjakan tugas-tugas secara individu daripada berkelompok, mempunyai tujuan hidup yang jelas. Sedangkan karakteristik kecerdasan intrapersonal anak usia dini termasuk kesadaran diri yang meliputi: mandiri dalam memilih kegiatan, perasaan terkendali, percaya diri, disiplin dalam memahami aturan, sikap gigih, bangga terhadap karyanya, menjaga diri dari lingkungan, serta menaati peraturan.

## 2.2 Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

Pembahasan untuk media pembelajaran ini mencakup (2.2.1) pengertian media pembelajaran; (2.2.2) jenis-jenis media pembelajaran; (2.2.3) manfaat media pembelajaran; (2.2.4) media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu); (2.2.5) model pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media memiliki pemahaman yang berbeda-beda dimata setiap manusia. Menurut Munadi (2012:7) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu untuk menyampaikan ataupun menyalurkan pesan dari sumber belajar sehingga dapat tercipta suasana belajar yang kondusif serta penerimanya dapat melakukan proses kegiatan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar ini yaitu untuk mengefektifkan dan mengefesiesikan proses kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

Menurut Gegne dan Briggs (dalam Arsyad, 2006:4) media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, video camera, tape recorder, foto, gambar, film *slide*, televisi, komputer, dsb. Media sebagai bentuk yang tercetak maupun audio visual. Jadi media dapat dilihat, didengar, ataupun dibaca.

Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang digunakan antara guru dan siswa memiliki arti menurut Zainiyati (2017:63) yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, minat serta kemauan siswa sehingga kegiatan belajar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran dari guru ke siswa, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dan suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media yang digunakan guru bisa menyesuaikan



dengan tema pembelajaran pada hari itu. Media pembelajaran biasanya bersifat konkret/nyata dan tidak. Media yang bersifat konkret seperti balok, miniatur, lego, dan sebagainya. Sedangkan media yang bersifat tidak konkret yaitu gambar, foto, buku, dan sebagainya.

### 2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Satrianawati (2018:10) secara umum jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 yaitu,

- a. Media visual, yaitu media yang bisa dilihat. Media ini menggunakan indra penglihatan. Contoh: media gambar, foto, poster, buku, alat peraga, miniatur dan sebagainya.
- b. Media audio, yaitu media yang bisa didengar. Media ini menggunakan indra pendengaran. Contoh: media alat musik, suara, musik dan lagu, CD dan sebagainya.
- c. Media audio visual, yaitu media yang secara bersamaan bisa didengar dan dilihat. Secara bersamaan juga media ini menggunakan indra pendengaran dan indra penglihatan. Contoh: media televisi dan film, media drama, pementasan dan sebagainya.
- d. Multimedia, yaitu semua jenis media (visual, audio, audio visual) yang dirangkum menjadi satu. Contohnya yaitu internet, melalui internet siswa dapat belajar dengan mengaplikasikan semua jenis media dan siswa juga bisa melakukan pembelajaran jarak jauh.

Saifuddin (2018:132) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi 6 bagian diantaranya yaitu: (1) Media visual, digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima dari pengirim pesan dalam bentuk visual. Fungsi lain dari media visual untuk menggambarkan fakta, memperjelas materi, dan juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. (2) media audio, yaitu jenis media yang berhubungan dengan pendengaran. (3) media proyeksi diam, contohnya yaitu film rangkai, OHP, film bingkai, dan lain-lain. (4) media proyeksi gerak, contohnya yaitu program tv, video, film gelang, film gerak, dan lain-lain. (5) multimedia, contohnya yaitu animasi, grafik teks, dan video. (6) benda, media pembelajaran yang ada disekitar, yaitu benda-benda yang ada dalam ruangan kelas juga dapat digunakan guru untuk membantu menyalurkan/menyampaikan pesan kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran diantaranya yaitu media audio, media visual, media audio visual/proyeksi gerak, media proyeksi diam, multimedia, dan benda. Penggunaan masing-masing media dapat efektif jika diaplikasikan sesuai dengan materi pembelajaran.

### 2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Satrianawati (2018:9) media sangat berperan penting dalam pembelajaran. Ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa.

Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu:

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- b. Materi bisa menjadi konkret dari yang sebelumnya bersifat abstrak
- c. Lebih efektif dan efisien
- d. Guru lebih bersemangat dalam mengajar
- e. Interaktif
- f. Hasil yang diperoleh dalam mengajar lebih baik

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu:

- a. Mempermudah siswa dalam memahami/menerima materi pembelajaran dari guru
- b. Materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami karena media yang digunakan bersifat konkret
- c. Waktu yang digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran lebih banyak
- d. Minat belajar siswa lebih meningkat
- e. Multi-aktif
- f. Lebih utuh dan mendalam

Menurut Saifuddin (2018:136) secara khusus ada 8 manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran akan lebih menarik
- c. Pembelajaran cenderung lebih interaktif
- d. Lama waktu kegiatan pembelajaran dapat dipersingkat
- e. Hasil/proyek belajar siswa akan meningkat
- f. Pembelajaran dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun
- g. Dapat meningkatkan sikap positif siswa dalam materi pembelajaran dan proses pembelajaran
- h. Peran guru akan mengarah ke hal-hal yang positif

Berdasarkan uraian di atas, secara khusus terdapat 8 manfaat media pembelajaran dan secara umum terdapat 2 manfaat media pembelajaran, yaitu bagi guru dan bagi siswa. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai bantuan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga melalui media pembelajaran, siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru

#### 2.2.4 Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

Menurut Ismayani (2013:173) dadu merupakan sebuah benda padat yang dimasing-masing permukaannya terdapat tanda, biasanya digunakan dalam sebuah permainan untuk mengacak bilangan. Dalam kegiatan pembelajaran di taman Kanak-kanak, media dadu biasanya digunakan untuk menstimulus kecerdasan logika-matematika. Karena anak akan menghitung tanda titik-titik yang terdapat pada dadu setelah dadu selesai dilempar. Anak akan menyebutkan ataupun menuliskan bilangan yang terdapat pada dadu tersebut. Baharits (2007:333) mengemukakan bahwa pada dasarnya dadu berbentuk kubus yang ada tanda titik-titik berjumlah 1 sampai 6 pada masing-masing permukaannya. Tetapi untuk saat ini sudah ada media dadu dalam bentuk yang keren, tidak berangka titik akan tetapi bergambar. Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk dadu telah dirancang sekreatif mungkin serta lebih mudah dimainkan.

Teka-teki adalah soal atau tebakan berupa sebuah kalimat (cerita dan gambar), dan biasanya bertujuan untuk bermain yang dapat mengasah pikiran. (Chatib 2017:53). Seseorang sering mengartikan teka-teki sebagai sesuatu yang masih rahasia atau belum menemukan titik terang. Teka-teki dapat digunakan untuk bermain logika sederhana pada anak. Misalnya yaitu teka-teki dadu yang digunakan untuk media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teka-teki dadu adalah media pembelajaran dadu yang sudah dikembangkan dengan masing-masing sisinya terdapat teka-teki yang harus dijawab ataupun dilakukan oleh anak. Media teka-teki dadu ini dirancang untuk mempermudah anak dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak yaitu anak dapat



menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan melempar dadu, dan dapat melakukan tantangan yang ada pada dadu tersebut dengan percaya diri, serta dapat memahami peraturan permainan media dadu dan disiplin terhadap peraturan tersebut. Anak-anak akan tertarik jika belajar menggunakan media yang kongkrit atau nyata dalam pembelajarannya.

Langkah-langkah pembuatan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) sebagai berikut.

- a. Langkah yang pertama yaitu memotong bahan TAKIDU yaitu triplek dengan ketebalan 0,5 cm menjadi bentuk persegi sebanyak enam bagian dengan ukuran sisi kubus yaitu 8 cm
- b. Lalu keenam bagian triplek tersebut dijadikan satu dengan cara dipalu sehingga berbentuk kubus dengan berat 750 gram
- c. Kemudian langkah selanjutnya yaitu membalut dadu tersebut dengan kain flanel. Dengan cara memotong kain flanel menjadi bentuk persegi dengan panjang sisi 8 cm. Lalu merajut keenam kain flanel tersebut agar dapat digunakan untuk membalut dadu. Kegunaan dari kain flanel ini selain agar kelihatan menarik yaitu untuk melapisi dadu agar jika dadu dilemparkan tidak mudah pecah
- d. Langkah terakhir yaitu menyusun pertanyaan terkait teka-teki yang harus dijawab ataupun dilakukan anak pada sisi permukaan dadu. Pada bagian sisi dadu yang pertama berisi tentang angka 1 sampai 10, lalu bagian sisi yang kedua berisi teka-teki tentang benda disekitar, bagian sisi yang ketiga membuat pertanyaan terkait terkait tumbuhan, bagian sisi yang keempat membuat pertanyaan terkait hewan, bagian sisi yang kelima membuat pertanyaan terkait bagian anggota tubuh pada manusia, dan bagian yang keenam membuat pertanyaan terkait lagu-lagu yang pernah diajarkan oleh guru

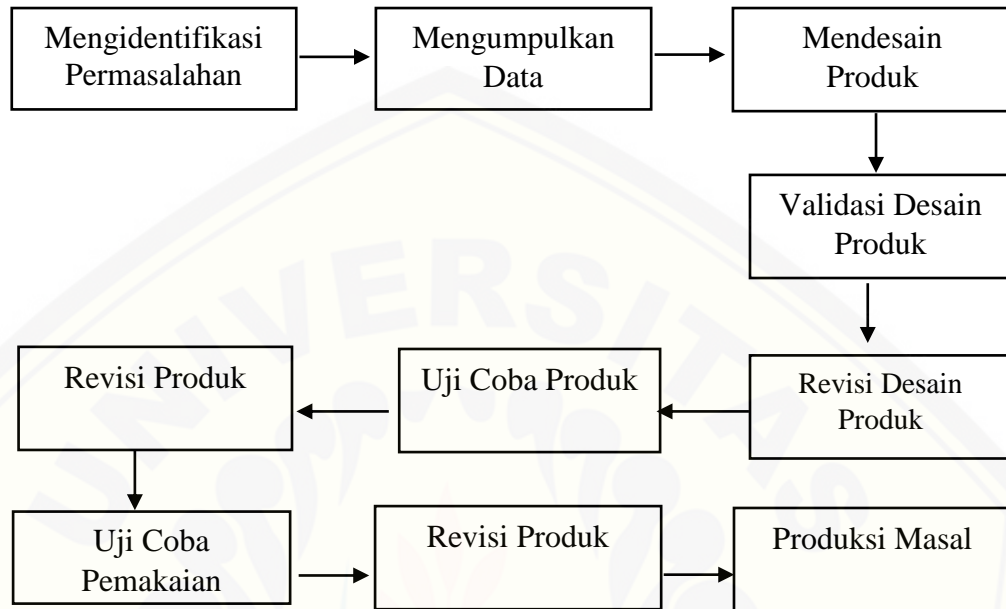
Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan oleh guru dalam menstimulus kecerdasan intrapersonal siswa. Cara memainkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini yaitu:

- a. siswa bergantian melemparkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) tersebut dengan pelan dan tidak terlalu keras. Untuk siswa yang belum mendapat giliran melempar media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) diminta untuk antri
- b. selanjutnya setelah media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) berhenti bergerak, guru membuka bagian TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang paling atas
- c. lalu guru membacakan teka-teki yang ada dalam media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) tersebut
- d. anak menjawab teka-teki ataupun melakukan tantangan yang sudah dibacakan oleh guru.

#### 2.2.5 Model Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

Metode *research and development* (R&D) adalah metode dengan menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:333). Ada 10 langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media (TAKIDU) Teka-Teki Dadu untuk kecerdasan intrapersonal anak, yaitu: 1) melakukan observasi/pengamatan awal, lalu mencatat permasalahan yang ditemukan di sekolah. 2) mengumpulkan data yang diperlukan yang mendukung penelitian. 3) menciptakan penyelesaian masalah/solusi dari suatu permasalahan dan mendesain produk yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. 4) memvalidasi desain produk yang telah dibuat kepada validator seperti dosen dan guru yang mengajar di sekolah yang ditempati untuk penelitian. 5) merevisi desain produk yang telah dibuat jika terjadi kekurangan. 6) menguji cobakan desain produk yang telah dibuat kepada dosen dan guru. 7) apabila terjadi kekurangan dalam uji coba desain produk, maka akan direvisi kembali. 8) penerapan desain produk dalam kegiatan pembelajaran. 9) apabila masih terdapat kekurangan dalam penerapan desain produk pada kegiatan pembelajaran, maka akan direvisi kembali. 10) produk akan diproduksi massal apabila telah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap ke-sembilan. Pada tahap akhir produksi massal belum bisa dilakukan, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran TAKIDU untuk kalangan sendiri.

Berikut langkah-langkah penelitian pengembangan TAKIDU (Teka-Teki Dadu).



Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)* (Sumber: Sugiyono, 2012:333)

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Skripsi Renta Sari (2018), dengan judul “Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Nurul Iman Kota Bengkulu”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan dadu angka dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini di PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One-Group Pretest- Posttest design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa B1 dan B2 PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu. Data anak dikumpulkan melalui dokumentasi, tes, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah *t-test*. Hasil analisis data nilai thitung  $3,961 >$  nilai ttabel yaitu  $1,753$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan dadu angka berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok B1 dan B2 PAUD Nurul Iman Kota Bengkulu.

Skripsi Feti Sih Mahanani (2016), dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Hasil Penjumlahan Melalui Media Dadu Pintar Menggunakan Metode Bermain Pada Anak Kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan melalui media dadu pintar menggunakan metode bermain pada anak kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan 3 siklus, siklus I sebesar 66% dengan peningkatan 4% nilai antara pra tindakan dan siklus I, untuk siklus II sebesar 73% dengan peningkatan 7% nilai antara siklus I dan siklus II, lalu untuk siklus III sebesar 83% dengan peningkatan 10% nilai antara siklus II dan siklus III. Jadi dapat disimpulkan bahwa media dadu pintar dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan pada anak kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

Skripsi Markamah (2014), dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Media Dadu Angka Kelompok B Di TK Pertiwi 2 Sobokerto Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan media dadu angka kelompok B TK Pertiwi 2 Sobokerto Ngemplak Boyolali. Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Pertiwi 2 Sobokerto Ngemplak Boyolali. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, prosentase anak 42% sebelum dilakukan tindakan. Siklus I mencapai 62,25% dan siklus II mencapai 82,75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif kelompok B Di TK Pertiwi 2 Sobokerto Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran dadu untuk menstimulus kemampuan anak. Hanya saja jenis kemampuan yang distimulus saja yang berbeda. Penelitian diatas

untuk menstimulus kemampuan logika matematika, kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan, dan kemampuan kognitif. Sedangkan pada penelitian ini untuk menstimulus kemampuan intrapersonal anak yaitu anak menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, serta bangga terhadap hasil karya sendiri.





### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang akan dilakukan. Adapun metode penelitian dalam pembuatan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini meliputi (3.1) jenis penelitian; (3.2) tempat, waktu, dan subjek penelitian; (3.3) definisi operasional; (3.4) desain penelitian pengembangan; (3.5) teknik pengumpulan data; (3.6) instrumen penelitian; (3.7) teknik analisis data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dirancang untuk menghasilkan suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode dengan menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:333). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2018:408) penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Produk dari penelitian ini berupa TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang berguna untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini. Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mengedukasi dan menstimulus kecerdasan intrapersonal anak, terutama pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember.

#### **3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember yang beralamat di Kecamatan Tempurejo, Jember. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: (1) di TK Dharma Wanita II media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam menstimulus kecerdasan intrapersonal anak; (2) pertimbangan penggunaan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dilakukan untuk menstimulus kecerdasan intrapersonal, menarik minat belajar anak, dan



mengembangkan pengetahuan guru tentang pentingnya menstimulus kecerdasan intrapersonal anak melalui media pembelajaran; (3) kesediaan sekolah menjadi lokasi penelitian pengembangan media Teka-Teki Dadu dalam menstimulus kecerdasan intrapersonal. Hal ini dapat dijadikan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian pengembangan di Dharma Wanita II Tempurejo, Jember akan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 dan waktu yang digunakan 2 kali uji pengembangan, uji pengembangan pertama akan dilakukan dengan satu pertemuan untuk kelompok kecil, dan uji pengembangan yang kedua dilakukan pada kelompok besar.

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember tahun pelajaran 2020/2021 semester genap. Jumlah anak di kelompok A yaitu 12 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

### **3.3 Definisi Operasional**

Penelitian pengembangan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini akan diuraikan pada definisi operasional sebagai berikut.

3.3.1 TAKIDU (Teka-Teki Dadu) adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan intrapersonal anak di mana media tersebut terbuat dari dadu dengan masing-masing sisinya terdapat teka-teki yang harus dijawab oleh anak kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember yang dimainkan dengan cara melempar dadu tersebut.

3.3.2 Kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki seorang anak dalam memahami atau mengenal diri sendiri mengenai kelebihan maupun kelemahannya.

### 3.4 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) menggunakan model pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2018:408) terdiri dari 10 tahapan, yaitu (3.4.1) mengidentifikasi masalah, (3.4.2) mengumpulkan data, (3.4.3) mendesain produk, (3.4.4) validasi desain produk, (3.4.5) revisi desain produk, (3.4.6) uji coba produk, (3.4.7) revisi produk, (3.4.8) uji coba pemakaian, (3.4.9) revisi produk, (3.4.10) produksi masal. Berikut masing-masing uraiannya.

#### 3.4.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah

Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara sesuatu yang diharapkan dengan keadaan sebenarnya. Masalah terjadi karena tidak digunakannya potensi dengan maksimal, sehingga menjadi suatu masalah. Misalnya di suatu lembaga TK mempunyai APE (Alat Permainan Edukatif) yang bermacam-macam tetapi tidak diaplikasikan dengan baik. APE (Alat Permainan Edukatif) dapat dijadikan potensi, apabila digunakan dengan tepat. Misalnya, APE (Alat Permainan Edukatif) dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak. Pada media balok dapat diinovasikan menjadi media (TAKIDU) Teka-Teki Dadu agar media yang digunakan tidak monoton dan terlihat lebih menarik. Berbeda dari media balok yang terbuat dari kayu yang hanya berbentuk kotak persegi saja, dalam media TAKIDU terdapat teka-teki yang dapat dilakukan anak dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak dan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 3.4.2 Tahap Mengumpulkan Data

Potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara nyata, langkah selanjutnya yaitu pengumpulan informasi dan data yang digunakan untuk acuan dalam merencanakan suatu produk. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Ketika proses pengumpulan informasi dan data

diperlukan sebuah metode penelitian yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang akan dicapai.

#### 3.4.3 Tahap Mendesain Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian *research and development* (R&D) ini sangat beragam. Dalam bidang teknologi, produk yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi manusia yaitu produk yang berkualitas, aman, harga murah, menarik, dan manfaatnya banyak. Sedangkan dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, misalnya berkualitas, jumlah lulusan semakin meningkat, serta relevan dengan kebutuhan. Produk yang dihasilkan dalam bidang pendidikan tersebut dapat berupa kurikulum pembelajaran, yaitu modul pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar, metode pengajaran, kompetensi tenaga kependidikan, model manajemen, penataan ruang kelas untuk model-model pembelajaran yang digunakan, model unit produksi, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain sebagainya.

Kegiatan awal sebelum mendesain produk yaitu peneliti harus mempersiapkan rancangan produk yang akan dihasilkan. Dalam membuat rancangan, peneliti harus melihat kelemahan-kelemahan produk terdahulu melalui informasi dan data yang diperoleh. Tidak lupa peneliti harus mengkaji referensi yang terkait dengan produk yang akan dihasilkan. Hasil akhir dari kegiatan ini yaitu desain produk lengkap dengan rincian-rinciannya serta mempunyai banyak manfaat dan kegunaan. Desain produk biasanya berupa gambar, sehingga lebih mudah dinilai dan dibuat oleh peneliti.

#### 3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dapat diartikan sebagai proses penilaian terhadap rancangan produk tersebut apakah lebih efektif dari produk sebelumnya atau tidak. Penilaian yang dilakukan berdasarkan kenyataan yang ada. Validasi dapat dilakukan oleh beberapa ahli maupun pakar yang berpengalaman dalam menilai suatu produk baru. Setelah divalidasi oleh para ahli dan pakar, peneliti dapat mengetahui kelebihan maupun kelemahan produk yang dihasilkan. Validasi

desain produk dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi dimulai, peneliti menjelaskan proses penelitian sampai dengan penemuan ide membuat desain produk tersebut. Dalam menjelaskan desain produk juga disertakan keunggulan produk yang dihasilkan dibanding produk yang sudah ada.

#### 3.4.5 Tahap Revisi Desain Produk

Desain produk sudah divalidasi oleh para ahli dan pakar, sehingga peneliti dapat mengetahui kelemahan-kelemahan dari desain produk tersebut. Langkah selanjutnya yaitu memperbaiki kelemahan-kelemahan dari desain produk yang telah divalidasi tersebut. Revisi/perbaikan desain produk tersebut dilakukan oleh peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

#### 3.4.6 Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dapat dilakukan apabila desain produk telah dibuat berupa barang nyata, barang nyata tersebut yang akan diujicobakan. Produk tersebut diujicobakan pada kelompok kecil. Pengujian tersebut dilakukan agar peneliti memperoleh informasi mengenai produk yang telah dibuat tersebut apakah sudah efektif dibanding produk yang sudah ada atau tidak.

Pengujian dapat dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas produk yang baru dihasilkan dengan produk yang sudah ada sebelumnya. Indikator efektivitas produk baru berupa kecepatan anak dalam menyerap materi pembelajaran, anak menjadi kreatif, dan meningkatnya hasil belajar. Proses tersebut dinamakan proses eksperimen yaitu membandingkan hasil dari sesudah dan sebelum menggunakan produk tersebut. Hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil ini akan lebih efektif dalam menyerap materi pembelajaran, anak menjadi kreatif, dan meningkatnya hasil belajar, maka dapat dikatakan bahwa produk pendidikan tersebut berhasil.

#### 3.4.7 Tahap Revisi Produk

Pengujian produk baru pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata lebih optimal dibanding kinerja sistem yang

lama. Perbedaan yang yang diperoleh ternyata sangat signifikan, sehingga kinerja sistem baru tersebut dapat diberlakukan pada tempat yang lebih luas di mana sampel diambil. Setelah dilakukan pengujian ternyata kreativitas murid mendapatkan nilai yang belum sesuai harapan, jadi perlu direvisi kembali. Setelah direvisi, produk harus diujicobakan lagi pada kerja yang sesungguhnya. Cara pengujian dilakukan setelah sistem digunakan selama setengah tahun atau satu tahun. Dapat dilakukan pengecekan kembali jika ada kekurangan-kekurangan dalam sistem tersebut untuk selanjutnya dapat diperbaiki. Jika sudah dilakukan perbaikan maka dapat diproduksi masal atau pada sistem kerja yang lebih luas.

Pengujian sistem menggunakan kuesioner dirasa kurang akurat, maka dalam kenyataan pengujian sistem yaitu produktivitas kerja dan kecepatan kerja tidak menggunakan kuesioner tetapi melalui pengamatan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. Bila pengujian produk baru menggunakan desain *pretest posttes control group design* (ada kelompok eksperimen dan kontrol), maka untuk mencari efektivitas dan efisiensi pada produk terbaru dilakukan dengan cara signifikansi antara kelompok yang memakai produk baru dan kelompok yang memakai produk lama.

#### 3.4.8 Tahap Uji Coba Pemakaian

Setelah produk baru melewati masa pengujian dan dikatakan berhasil, maka selanjutnya produk tersebut dapat digunakan dalam kondisi yang sebenarnya dalam lingkup yang lebih luas. Dalam penggunaan produk tersebut tetap harus dinilai kekurangan, kelemahan, dan hambatan yang mungkin muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

#### 3.4.9 Tahap Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam penggunaan produk baru ini mengalami hambatan atau masalah. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi kinerja produk yang dibuatnya. Evaluasi tersebut dilakukan guna mengetahui kekurangan dan kelemahan yang timbul dari



pemakaian produk baru tersebut. Sehingga kegiatan evaluasi dapat digunakan untuk menyempurnakan pembuatan produk baru selanjutnya.

#### 3.4.10 Tahap Produksi Masal

Pembuatan produk masal dilakukan setelah produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai contoh pembuatan media pembelajaran untuk menstimulus kecerdasan intrapersonal yang memiliki manfaat, akan diproduksi secara masal apabila produk dinyatakan layak baik dari aspek kepraktisan, tercapainya tujuan pembelajaran, dan keefektifan yang sudah memenuhi syarat. Jika produksi masal dikatakan perlu, maka produksi masal dapat dilakukan bekerja sama dengan perusahaan. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap ke-sembilan. Pada tahap akhir produksi masal belum bisa dilakukan, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran TAKIDU untuk kalangan sendiri.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penting yang terkait dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya yaitu (3.5.1) validasi, (3.5.2) observasi, dan (3.5.3) angket/kuesioner. Berikut masing-masing uraiannya.

#### 3.5.1 Validasi

Validasi merupakan proses kegiatan penilaian suatu rancangan produk. Rancangan produk tersebut biasanya divalidasi oleh pakar dan ahli yang sudah berpengalaman dalam bidang tersebut. Penilaian yang dilakukan oleh validator biasanya mencakup kelebihan dan kelemahan rancangan produk tersebut. Validasi desain produk dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi dimulai, peneliti menjelaskan proses penelitian sampai dengan penemuan ide membuat desain produk tersebut. Dalam menjelaskan desain produk juga disertakan keunggulan produk yang dihasilkan dibanding produk yang sudah ada.



### 3.5.2 Observasi

Menurut Fitrah dan Luthfiah (2018:72) observasi adalah kegiatan pengamatan menggunakan panca indera yaitu penglihatan, pendengaran, dan penciuman untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam menjawab masalah penelitian. Hasil observasi tersebut berupa kejadian, peristiwa, aktivitas, objek, dan lain sebagainya. Menurut Hobri (2010:43) dalam observasi aktivitas guru dan siswa melibatkan dua orang pengamat. Dua orang pengamat tersebut yaitu guru dan teman sejawat. Guru sebagai pengamat satu dan teman sejawat sebagai pengamat kedua. Pengamatan aktivitas guru dan siswa dilakukan selama proses kegiatan berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang digunakan dalam pembelajaran.

### 3.5.3 Angket/Kuesioner

Menurut Hermawan (2019:75) yang dimaksud angket yaitu beberapa pertanyaan yang sudah dibuat guna memperoleh informasi yang terkait dengan hal pribadi dari responden ataupun hal-hal yang ingin diketahui dari responden. Angket dapat dibedakan menjadi 2, yaitu angket terstruktur dan angket tak terstruktur. Angket terstruktur adalah angket dengan menyediakan beberapa pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Sedangkan angket tak terstruktur adalah angket dengan membebaskan jawaban dari responden, jawaban bersifat bebas dan terbuka.

## 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini disusun dan dikembangkan untuk mengukur tingkat validitas, tingkat kepraktisan, serta tingkat keefektifan media TAKIDU yang dikembangkan untuk menstimulus kecerdasan intrapersonal anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (3.6.1) lembar validasi, (3.6.2) lembar observasi, dan (3.6.3) lembar angket/kuisisioner respon guru terhadap pembelajaran. Berikut masing-masing uraiannya.

### 3.6.1 Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, model pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang berpatokan pada teori yang kuat dan konsisten antara komponen-komponennya (Hobri, 2010:35). Menurut Masyud (2016:280) suatu instrumen memenuhi syarat apabila dapat digunakan untuk mengukur semua yang akan diukur, sehingga instrumen tersebut dapat mengukur semua yang perlu diukur.

Penelitian ini menggunakan lembar validasi, antara lain: a) lembar validasi media TAKIDU (Teka-Teki Dadu); b) lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH); c) lembar validasi hasil belajar anak; dan d) lembar validasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media TAKIDU. Validasi dilakukan oleh 2 validator yaitu satu dari dosen PG PAUD FKIP Universitas Jember dan satu guru kelas kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Validator diminta memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada lembar validasi.

### 3.6.2 Lembar Observasi

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis lembar observasi yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran dilakukan sejak awal pembelajaran, proses pembelajaran, hingga pembelajaran berakhir.

Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati dan mengetahui aktivitas guru yang muncul dengan memberi penilaian pada aspek atau komponen aktivitas guru yang muncul dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan skala yang tersedia. Lembar observasi ini berpacu pada indikator yang dicapai anak sesuai dengan kurikulum 2013. Penskoran menggunakan skala bebas, yang berpedoman pada rubrik penilaian masing-masing indikator penilaian. Observasi yang dilakukan dengan mengamati unjuk kerja anak. Pengamatan hasil belajar ini

dapat menentukan tingkat keefektifan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang dikembangkan untuk menstimulus kecerdasan intrapersonal anak.

Lembar pengamatan hasil belajar berisi tentang indikator penilaian kecerdasan intrapersonal pada anak. Penilaian tes hasil belajar anak dilakukan dengan cara melingkari salah satu skor yang ada pada indikator pencapaian kecerdasan jamak anak. Kecerdasan intrapersonal anak mengalami pencapaian yang positif apabila anak mendapatkan skor 3 (skor maksimal 4) pada setiap indikator penilaian yang telah disusun.

### 3.6.3 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau respon guru terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran yang meliputi: rencana pembelajaran, produk media TAKIDU yang dikembangkan, lembar kerja anak, kegiatan belajar siswa, dan kegiatan guru mengajar. Pemberian angket dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan. Angket menjadi salah satu penilaian keefektifan produk TAKIDU yang telah dikembangkan.

## 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

Teknik analisis data validasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan 2 validator untuk menilai kevalidan media TAKIDU. Kedua validator tersebut yaitu dosen FKIP PGPAUD Universitas Jember dan guru kelas TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Berdasarkan data hasil penilaian kevalidan media TAKIDU 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 ( $I_i$ ), 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 TAKIDU dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Teknik analisis kepraktisan ini digunakan untuk menentukan media TAKIDU apakah sudah layak digunakan disuatu lembaga TK atau belum. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media TAKIDU yang telah dikembangkan. Berikut kegiatan untuk menganalisis data kepraktisan dari hasil observasi.

- a. Rekapitulasi data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media TAKIDU ke dalam tabel yang berisi: aspek ( $A_i$ ), indikator ( $I_i$ ), dan nilai ( $P_{ji}$ ) untuk 8 kali pertemuan.
- b. 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

$n$  = banyaknya pertemuan

$I_i$  = rata-rata nilai hasil observasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai.

- c. Menentukan rata-rata nilai hasil untuk tiap-tiap aspek pengamatan

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

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 berikut.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan

Besarnya IO	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. Hal tersebut dinilai apakah sudah efektif ataukah belum kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media TAKIDU tersebut. Jika teknik analisis kepraktisan digunakan untuk menilai media apakah sudah praktis digunakan dalam pembelajaran ataukah masih kurang, maka teknik analisis keefektifan digunakan untuk menilai keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media TAKIDU tersebut. 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 TAKIDU 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 TAKIDU (Teka-Teki Dadu) guna mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

Tabel 3.3 Penskoran indikator pencapaian kecerdasan intrapersonal pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun)

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Intrapersonal	Skor	Kriteria Penilaian
1) Menunjukkan rasa percaya diri	4	Anak berani mengangkat tangannya sendiri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan
	3	Anak berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan motivasi guru
	2	Anak masih ragu untuk mengangkat tangan sendiri dan menjawab pertanyaan yang diberikan
	1	Anak tidak berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan
2) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	4	Anak mampu menjawab sendiri teka-teki yang diberikan
	3	Anak mampu menjawab sendiri teka-teki yang diberikan tetapi dengan malu-

	2	malu Anak mampu menjawab teka-teki yang diberikan tetapi dengan bantuan guru
	1	Anak belum mampu menjawab teka-teki yang diberikan
3) Memahami peraturan dan disiplin	4	Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan tanpa panduan dari guru
	3	Anak hanya mampu mengikuti sebagian aturan dalam permainan, tetapi tanpa bantuan dari guru
	2	Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan tetapi dengan panduan dari guru
	1	Anak tidak mampu mengikuti aturan dalam permainan
4) Bangga terhadap hasil karya sendiri	4	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil jawabannya sendiri
	3	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil jawabannya sendiri, tetapi dengan malu-malu
	2	Anak dapat menunjukkan kebanggaan terhadap jawabannya sendiri tetapi setelah diberi tahu guru kalau jawabannya benar dan tidak salah
	1	Anak tidak menunjukkan kebanggaan terhadap hasil jawabannya sendiri

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:

$p_i$  = prestasi individu

$s_{rt}$  = skor riil tercapai individu

$s_i$  = skor ideal yang dapat dicapai individu

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

$$pk = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100$$

Keterangan:

$pk$  = prestasi kelas

$s_{rtk}$  = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

$s_{ik}$  = 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 TPS	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. Berikut tabel kategori aktivitas guru.

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 dipersentasakan. 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:  $\gamma$  = 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 $\gamma$ (%)	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 4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

Bab hasil pengembangan dan pembahasan ini akan dipaparkan mengenai, 1) hasil pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal; dan 2) pembahasan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### **4.1 Hasil Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap Kecerdasan Intrapersonal**

Penelitian pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal pada anak kelompok A TK Darma Wanita II Tempurejo, Jember, terdiri dari sembilan tahap yang meliputi: 1) tahap mengidentifikasi masalah, 2) tahap mengumpulkan data, 3) tahap mendesain produk, 4) tahap validasi desain produk, 5) tahap revisi dsain produk, 6) tahap uji coba produk, 7) tahap revisi produk, 8) tahap uji coba pemakaian, 9) tahap revisi produk, 10) tahap produksi massal. Berikut uraian masing-masing tahapan dalam penelitian pengembangan media TAKIDU.

#### **4.1.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah**

Permasalahan akan muncul apabila terjadi penyimpangan antara sesuatu yang diharapkan dengan kenyataan yang sebenarnya. Masalah dapat terjadi karena tidak digunakannya potensi dengan baik, sehingga akan muncul suatu masalah. Pada penelitian jenis pengembangan ini, masalah dapat terjadi karena potensi yang ada disekolah tidak dikelola dengan baik. permasalahan yang ditemukan pada saat melakukan observasi yaitu media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam menstimulus kecerdasan intrapersonal anak. Media yang digunakan masih berupa gambar-gambar yang didapat dari internet dan tak jarang guru juga masih menggambar media di papan tulis. Dalam pembelaaran di kelas, anak lebih sering mengerjakan lembar kerja siswa yaitu menulis, berhitung, dan mewarnai. Sebenarnya agar anak tidak mudah bosan, pembelajaran juga dilakukan dengan cara bermain. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang dapat menstimulus kecerdasan intrapersonal anak. Media



TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton, serta anak dapat belajar sekaligus bermain.

#### 4.1.2 Tahap Mengumpulkan Data

Setelah mengetahui masalah yang terjadi di sekolah, langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi dan data yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan suatu produk. Produk yang direncanakan diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini, peneliti menumpulkan data berupa tingkat pencapaian kecerdasan intrapersonal anak yang didapat dari mengidentifikasi STPPA sesuai tahapan usia anak, yaitu usia 4-5 tahun. Berikut tabel tingkat pencapaian kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun.

Tabel 4.1 Tingkat Pencapaian Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia 4-5 Tahun

<b>Kecerdasan</b>	<b>Tingkat Pencapaian</b>
Intrapersonal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menunjukkan rasa percaya diri</li><li>2. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan</li><li>3. Memahami peraturan dan disiplin</li><li>4. Bangga terhadap hasil karya sendiri</li></ol>

#### 4.1.3 Tahap Mendesain Produk

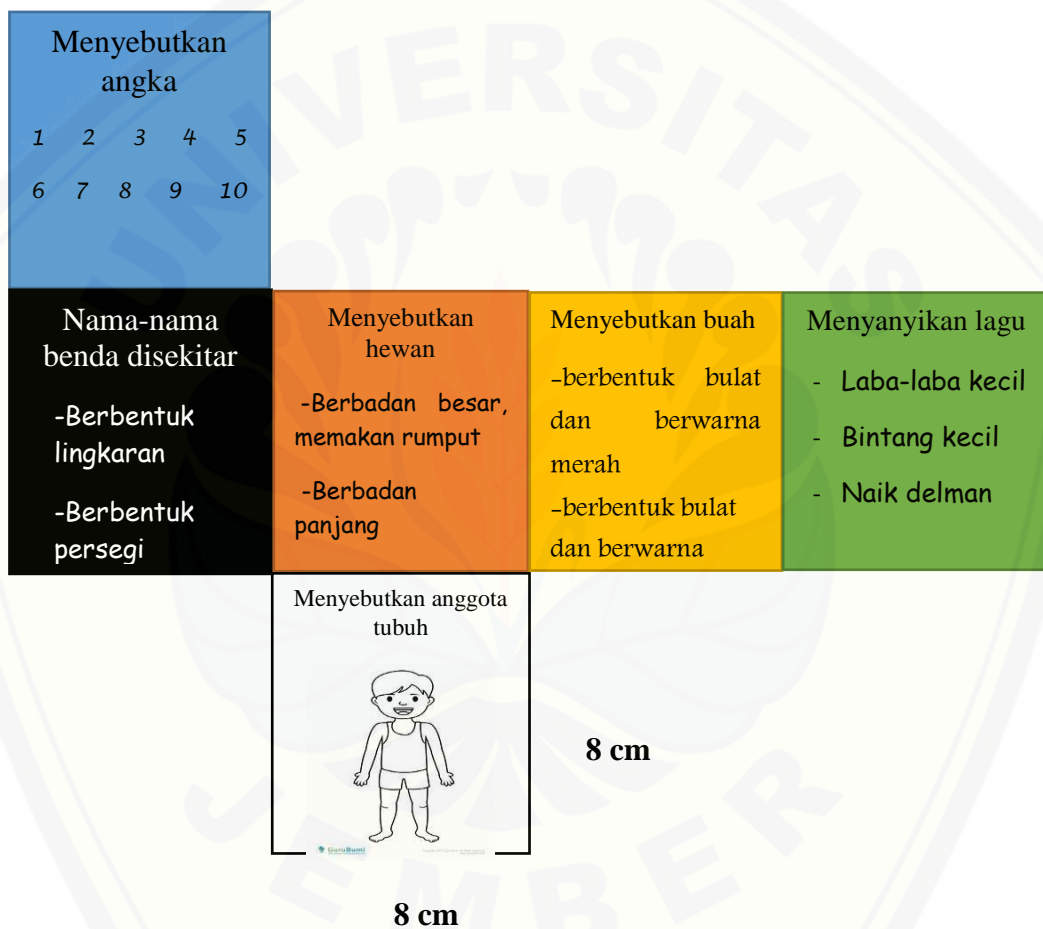
Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini bervariasi. Pada penelitian ini, produk pendidikan yang dihasilkan yaitu berbentuk media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu). Pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan adanya media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini, serta kecerdasan intrapersonal dapat terstimulus dengan baik.

Berikut ini manfaat media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu):

- a. Anak dapat belajar berhitung/menyebutkan angka
- b. Anak dapat menyebutkan nama-nama benda yang berbentuk persegi dan lingkaran disekitar ruang kelas
- c. Anak dapat menyebutkan hewan yang bertubuh panjang dan hewan yang bertubuh besar

- d. Anak dapat menyebutkan buah yang berbentuk bulat dan berwarna merah, serta buah yang berbentuk bulat dan berwarna hijau
- e. Anak dapat menyebutkan anggota tubuh pada manusia
- f. Anak dapat menyanyikan lagu kesukaan

Berikut ini desain media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang diwujudkan dalam bentuk gambar, sehingga mempermudah peneliti dalam membuat media pembelajaran TAKIDU ini.



Gambar 4.1 Sketsa Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)



Gambar 4.2 Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

Bahan yang digunakan untuk pembuatan media TAKIDU ini diperlukan komponen-komponen berikut. TAKIDU didesain menggunakan tulisan yang berwarna-warni. TAKIDU ini memiliki 6 sisi yang masing-masing sisi berbeda isinya. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) sebagai berikut.

1. Langkah yang pertama yaitu memotong bahan TAKIDU yaitu triplek dengan ketebalan 0,5 cm menjadi bentuk persegi sebanyak enam bagian dengan ukuran sisi kubus yaitu 8 cm
2. Lalu keenam bagian triplek tersebut dijadikan satu dengan cara dipalu sehingga berbentuk kubus dengan berat 750 gram
3. Kemudian langkah selanjutnya yaitu membalut dadu tersebut dengan kain flanel. Dengan cara memotong kain flanel menjadi bentuk persegi dengan panjang sisi 8 cm. Lalu merajut keenam kain flanel tersebut agar dapat digunakan untuk membalut dadu. Kegunaan dari kain flanel ini selain agar kelihatan menarik yaitu untuk melapisi dadu agar jika dadu dilemparkan tidak mudah pecah

4. Langkah terakhir yaitu menyusun pertanyaan terkait teka-teki yang harus dijawab ataupun dilakukan anak pada sisi permukaan dadu. Pada bagian sisi dadu yang pertama berisi tentang angka 1 sampai 10, lalu bagian sisi yang kedua berisi teka-teki tentang benda disekitar, bagian sisi yang ketiga membuat pertanyaan terkait tumbuhan, bagian sisi yang keempat membuat pertanyaan terkait hewan, bagian sisi yang kelima membuat pertanyaan terkait bagian anggota tubuh pada manusia, dan bagian yang keenam membuat pertanyaan terkait lagu-lagu yang pernah diajarkan oleh guru

Cara memainkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini yaitu:

1. siswa bergantian melemparkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) tersebut dengan pelan dan tidak terlalu keras. Untuk siswa yang belum mendapat giliran melempar media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) diminta untuk antri
2. selanjutnya setelah media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) berhenti bergerak, guru membuka bagian TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang paling atas
3. lalu guru membacakan teka-teki yang ada dalam media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) tersebut
4. anak menjawab teka-teki ataupun melakukan tantangan yang sudah dibacakan oleh guru.

#### 4.1.4 Tahap Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan oleh tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang sudah dirancang. Analisa data kevalidan diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu). Proses validasi dilakukan dengan cara menyerahkan lembar instrumen validasi media TAKIDU (Teka-Teki Dadu). Dalam penelitian pengembangan ini, terdiri dari dua tenaga ahli sebagai validator yaitu dosen PG PAUD FKIP Universitas Jember Ibu Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd. yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan Ibu Ar Rum sebagai guru kelas A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember selaku validator dari praktisi.

Setiap tenaga ahli diminta untuk menilai produk yang telah dirancang, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahan produk tersebut. Validasi desain produk dilakukan dengan cara memberi skor pada masing-masing point yang akan dinilai. Skala penilaian dari yang terkecil adalah 1 dan yang terbesar adalah 4. Hasil dari validasi media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) tersebut kemudian dianalisis dan direkap dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean
		X	Y	
<b>I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>				
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	5	3	4
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	3	3,5
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	5	3	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 individual maupun berkelompok	5	4	4,5
<b>II. Segi teknik/ langkah prosedur Pembuatan</b>				
1.	Kebenaran	4	3	3,5
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	4	3	3,5
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	3	4	3,5
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	3	5	4
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	5	5	5
6.	Ketepatan ukuran	5	3	4
7.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	5	4	4,5
<b>III. Segi estestika/keindahan</b>				
1.	Bentuk yang elastis	4	3	3,5



2.	Kesesuaian ukuran	5	4	4,5
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi	3	4	3,5
Skor Total		69	59	64
Rata-Rata		4,3	3,7	4

Keterangan:

Validator X: Dosen PG PAUD Ibu Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

Validator Y: Guru Kelompok A Ibu Ar Rum Fillaily

Berdasarkan tabel 4.2, skor rata-rata validasi secara keseluruhan adalah 4. Berdasarkan kriteria kevalidan, media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi syarat kevalidan. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka kevalidan ditentukan dari skala yang mengacu pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 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)

#### 4.1.5 Tahap Revisi Desain Produk

Tahap revisi desain produk dilakukan setelah desain media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) divalidasi oleh tenaga ahli, maka akan diketahui kelemahan dari desain produk tersebut. Selanjutnya akan mencoba memperbaiki kelemahan pada desain media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang telah divalidasi. Revisi desain produk dilakukan oleh peneliti agar produk yang dihasilkan tersebut lebih baik dari yang sebelumnya. Berikut hasil perbaikan desain media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) seperti gambar 4.2.



Gambar 4.3 Perbaikan Desain Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

Perbaikan desain media TAKIDU dilakukan dengan menyesuaikan kombinasi warna antara background dan tulisan agar tulisan tidak susah untuk dibaca. Kelebihan dari media TAKIDU ini adalah menarik minat belajar anak dengan cara bermain. Media TAKIDU ini selain dapat menstimulus kecerdasan intrapersonal anak juga membuat proses pembelajaran lebih bervariasi, tidak monoton, dan anak dapat belajar sekaligus bermain.

#### 4.1.6 Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah desain produk yang dibuat dalam bentuk nyata. Barang nyata tersebut yang akan diuji coba pada kelompok kecil. Tahap awal uji coba ini untuk simulasi penggunaan produk yang telah dibuat. Produk pendidikan dapat diujicobakan pada anak kelompok kecil/jumlah anak yang terbatas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini efektif dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal

anak usia 4-5 tahun. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada hari Rabu, 25 November 2020. Uji Coba kelompok kecil ini dilakukan pada 5 orang anak yang berusia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Berikut hasil yang diperoleh dari pengamatan aktivitas anak pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.4 Pengamatan Aktivitas Anak

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak				Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4		
1	Sheren	5	5	5	5	20	100
2	Anisa	4	4	5	5	18	90
3	Alkha	5	5	5	5	20	100
4	Rafi	5	5	4	5	19	95
5	Arga	4	5	5	5	19	95
<b>Rata-Rata</b>		4,6	4,8	4,8	5	19,2	96
<b>Presentase (%)</b>		92	96	96	100		

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas anak pada kelompok kecil yang terdapat pada tabel diatas, diperoleh rata-rata nilai anak sudah bagus yaitu 96. Terdapat 1 anak yang mendapat nilai 90 yaitu Anisa, dan 2 anak yang mendapat nilai 95 yaitu Raffi dan Arga. Perolehan tertinggi dicapai oleh 2 anak yaitu Sheren dan Alkha dengan nilai 100. Tahap uji coba pada kelompok kecil ini dapat dikatakan berhasil karena perolehan rata-rata nilai anak diatas 60.

#### 4.1.7 Tahap Revisi Produk

Apabila pada tahap uji coba kelompok kecil tingkat kenyamanan masih rendah, maka produk perlu direvisi kembali agar tingkat kenyamanan sesuai harapan penggun. Pada tahap revisi produk ini, perbaikan yang perlu dilakukan yaitu memperbaiki teka-teki yang ada pada bagian TAKIDU tersebut agar anak lebih mudah dalam menjawab pertanyaan tersebut. Setelah produk diperbaiki, perlu diujicobakan lagi pada anak kelompok besar. Berikut gambar teka-teki yang sudah diperbaiki.



Gambar 4.4 Perbaikan Teka-Teki pada TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

#### 4.1.8 Tahap Uji Coba Pemakaian

Setelah dilakukan pengujian pada kelompok kecil dan berhasil, selanjutnya media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) tersebut diujicobakan pada anak kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempureo, Jember dengan satu kali pertemuan. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada hari Kamis, 26 November 2020. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut.

##### a. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil rekapitulasi dari data pengamatan aktivitas pengajaran guru diperoleh presentase skor rata-rata hasil aktivitas pengajaran guru yaitu 3,6 dan



skor hasil pengamatan guru 90%. Setelah melakukan observasi. Berdasarkan tingkat aktivitas guru telah memenuhi interpretasi sangat tinggi. Hasil rekapitulasi dipaparkan dalam tabel berikut

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Skor	Persentase (%)
<b>I.</b>	<b>Kegiatan awal</b>		
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4	100
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4	100
<b>II.</b>	<b>Kegiatan inti</b>		
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	3	75
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)	3	75
	Guru menjelaskan cara memainkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)	4	100
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	100
	Guru memberikan tugas pada anak	3	75
<b>III.</b>	<b>Kegiatan penutup</b>		
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	100
	Guru menanyakan perasaan anak	3	75
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4	100
	Rata-rata	3,6	90
	Persentase (%)	90	90

Analisis data keefektifan diperoleh dari observasi aktivitas anak dan respon guru terhadap pembelajaran. Berikut analisis data keefektifan dari penggunaan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu).

b. Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

Pengamatan aktivitas anak dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media TAKIDU. Pengamatan aktivitas anak dilakukan dengan memberikan skor pada tiap-tiap indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas anak akan diuraikan pada tabel berikut.



Tabel 4.6 Tabel Pengamatan Aktivitas Anak

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak				Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4		
1	Sheren	5	5	5	5	20	100
2	Anisa	4	4	5	5	18	90
3	Alkha	5	5	5	5	20	100
4	Rafi	5	5	4	5	19	95
5	Arga	4	5	5	5	19	95
6	Azzam	3	3	4	4	14	70
7	Alfan	3	3	4	4	14	70
8	Fadil	5	5	4	5	19	95
9	Balqis	4	5	4	4	17	85
10	Nadiya	3	4	4	3	14	70
11	Firda	5	5	5	4	19	95
12	Gilang	-	-	-	-	-	-
Rata-rata		4,2	4,4	4,3	4,4	17,3	87,7
Rata-rata total indikator		<u>Jumlah total rata-rata setiap indikator</u> Banyaknya indikator				4,3	
Persentase (%)		84	88	86	88	87,7	87,7

## c. Analisis Respon Guru Terhadap Pembelajaran

Analisis respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media TAKIDU yang digunakan dalam pembelajaran. Data respon guru diperoleh dengan cara mengisi angket yang diberikan. Rekapitulasi hasil respon guru terhadap pembelajaran akan diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.7 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

No.	Uraian Perangkat Pembelajaran	Skor
1	Analisis topik, analisis tugas	3
2	Rencana pembelajaran	4
3	Produk yang dikembangkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada kecerdasan intrapersonal anak	4
4	Kegiatan pembelajaran	4
Rata-rata		3,75
Persentase (%)		93,75

#### 4.1.9 Tahap Revisi Produk

Berdasarkan uji coba kelompok besar yang telah dilakukan sebelumnya, tidak revisi pada media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini, sehingga produk atau media pembelajaran ini lolos pada tahap revisi produk yang ketiga. Selanjutnya produk akan masuk tahap produksi massal.

#### 4.1.10 Tahap Produksi Massal

Pembuatan produk massal dilakukan apabila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Sebagai contoh pembuatan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang bermanfaat, akan diproduksi massal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek kepraktisan, tercapainya tujuan pembelajaran, dan keefektifan telah memenuhi syarat. Apabila ingin memproduksi massal produk tersebut diperlukan kerja sama dengan perusahaan. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya dilakukan sampai tahap kesembilan. Pada tahap terakhir yaitu produksi massal belum bisa dilaksanakan, peneliti hanya akan memproduksi media pembelajaran TAKIDU sesuai dengan permintaan sekolah.

#### 4.1.11 Analisis Data Keseluruhan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

Berdasarkan kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang telah dilakukan, kemudian data dianalisis dan rekap berdasarkan penetapan kriteria sebelumnya. Pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) telah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Berikut rekapitulasi secara keseluruhan hasil analisis data.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Analisis Data

No.	Data	Hasil	Kriteria
1	Hasil validasi instrumen media pembelajaran (TAKIDU (Teka-Teki Dadu))	4	Valid
2	Hasil pengamatan aktivitas guru	90%	Praktis
	Hasil angket respon guru terhadap pembelajaran	93,75%	

3	Hasil pengamatan aktivitas anak	87,7	Efektif
	Hasil ketercapaian indikator kecerdasan intrapersonal	4,3	

Dari tabel 4.8 diatas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) telah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Skor validasi media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat dikategorikan valid karena perolehan skor rata-rata adalah 4 sehingga dapat diterapkan pada uji coba kelompok besar. Media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat dikategorikan praktis. Data kepraktisan ini diperoleh dari data aktivitas guru yang dapat diamati ketika proses pembelajaran berlangsung, dan juga dari angket respon guru terhadap pembelajaran yang memperoleh persentase sebanyak 93,75%. Perolehan skor aktivitas guru ketika pembelajaran yaitu 3,6 dengan persentase 90% yang dikategorikan baik. Media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat dikatakan efektif berdasarkan kriteria yaitu: 1) rata-rata nilai keaktifan anak lebih dari 80 dengan kategori tuntas, dan 2) ketercapaian indikator pencapaian pembelajaran memperoleh hasil 4,3 dengan interpretasi tinggi.

#### 4.2 Pembahasan

Pembahasan ini akan menguraikan tentang hasil penelitian pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang telah dilakukan. Tahapan penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan, yaitu 1) mengidentifikasi masalah, 2) mengumpulkan data, 3) mendesain produk, 4) validasi desain produk, 5) revisi desain produk, 6) uji coba desain produk pada kelompok kecil, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian produk pada kelompok besar, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal. Namun dalam penelitian ini produksi massal belum dapat dilaksanakan karena peneliti hanya memproduksi barang atau produk sesuai permintaan sekolah.

Tahap mengidentifikasi masalah dilakukan pada saat melakukan observasi di lembaga tersebut. Masalah muncul karena, sebenarnya sekolah memiliki

potensi yang bagus untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak, namun potensi tersebut belum dikelola dengan baik. Permasalahan yang terjadi di lembaga tersebut terutama di kelompok A, media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam menstimulus kecerdasan intrapersonal anak. Kurangnya alat permainan edukatif untuk membantu proses pembelajaran juga menjadi permasalahan yang terjadi di lembaga tersebut.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, langkah berikutnya yaitu mengumpulkan informasi dan data yang digunakan untuk bahan acuan dalam merencanakan suatu produk tertentu. Produk yang direncanakan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data berupa tingkat pencapaian kecerdasan intrapersonal anak yang didapat dari mengidentifikasi STPPA tahapan anak usia 4-5 tahun.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu berbentuk media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu). Menurut Satrianawati (2018:9) media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media TAKIDU ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat menstimulus kecerdasan intrapersonal anak. Karena media pembelajaran dapat menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Gegne dan Briggs (dalam Arsyad 2006:4) media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, video kamera, tape recorder, foto, gambar, film *slide*, televisi, komputer dsb. Pendapat yang lain menurut Zainiyati (2017:63) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. TAKIDU (Teka-Teki Dadu) adalah media pembelajaran dadu yang sudah dikembangkan dengan masing-masing sisinya terdapat teka-teki yang harus dijawab ataupun dilakukan oleh anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember. Cara memainkan TAKIDU ini sama dengan permainan dadu pada umumnya, hanya saja sisi masing-masing dadu dimodifikasi agar dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

Kegiatan yang dilakukan untuk menguji kelayakan dan kualitas media TAKIDU yaitu dengan menguji validitas media TAKIDU, menguji tingkat

keefektifan penggunaan media TAKIDU, dan menguji kepraktisan dalam menggunakan media TAKIDU. Berikut penjelasan hasil pengujian tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Uji validitas dilakukan setelah tahap mendesain produk. Uji validitas dilakukan untuk memvalidasi media TAKIDU apakah sudah sesuai dengan kriteria. Uji validitas dilakukan oleh dua ahli yaitu dosen PG PAUD dan guru kelompok A. Peneliti menggunakan skala 1 sampai 5 untuk menilai kevalidan instrumen media TAKIDU. Semakin kecil skor angka yang diperoleh, maka semakin rendah nilai dari validasi pada aspek yang dinilai. Begitu pun sebaliknya, semakin besar angka yang diperoleh dan mendekati angka 5 maka semakin besar pula nilai yang diperoleh dari validasi pada aspek penilaian media TAKIDU. Skor rata-rata yang diperoleh dari validasi media TAKIDU adalah 4. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen media pembelajaran TAKIDU telah memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan penilaian tersebut, media MOTIF masih memerlukan sedikit perbaikan sesuai dengan saran dan masukan validator agar dapat digunakan dalam pada pembelajaran. Setelah perbaikan dilakukan, maka media pembelajaran TAKIDU dapat diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Uji kepraktisan dilakukan untuk menguji kemudahan dan banyaknya manfaat yang didapatkan dari penggunaan media TAKIDU. Uji kepraktisan ini diamati ketika media diuji cobakan pada kelompok besar. Hal-hal yang diamati ketika melakukan uji kelompok besar yaitu aktivitas guru ketika mengajar, dan juga respon guru setelah menggunakan media TAKIDU. Pengamatan aktivitas guru dinilai berdasarkan indikator kegiatan yang dilakukan guru ketika pembelajaran. Skor tertinggi yang diperoleh pada masing-masing indikator adalah 4, dan skor terendah adalah 1. Skor yang diperoleh pada masing-masing indikator aktivitas mengajar guru yaitu 3,6 dengan persentase 90% dapat dikatakan bahwa aktivitas mengajar guru di kelompok A mencapai kriteria sangat baik. Pada aktivitas guru ini persentase penilaian guru hanya mencapai 90%. Hal itu dikarenakan pada indikator kegiatan inti, guru kurang menjelaskan secara rinci cara bermain TAKIDU dan langsung mempraktikkan permainan TAKIDU



sehingga anak kurang paham cara memainkannya. Namun setelah beberapa kali melihat temannya bermain, anak mulai memahami cara memainkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini.

Selain pengamatan aktivitas guru, angket respon guru juga perlu diisi berdasarkan indikator kegiatan yang telah dilakukan guru ketika pembelajaran. Skor tertinggi yang diperoleh pada masing-masing indikator adalah 4, dan skor terendah adalah 1. Penjelasan masing-masing uraian pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

Topik atau materi pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun. Topik yang diajarkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Topik pembelajaran juga diusahakan harus menstimulus aspek kecerdasan intrapersonal anak. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 3 dengan interpretasi baik dan dapat membantu kegiatan pembelajaran.

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) ketika akan melakukan uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Pembuatan RPPH berdasarkan pada kurikulum 2013 yang sudah mencakup tujuan pembelajaran yang harus dicapai anak. Pembuatan RPPH dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai anak pada satu hari pembelajaran. RPPH terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun. Sebelum diterapkan pada pembelajaran, peneliti berdiskusi dengan guru kelompok A mengenai RPPH yang akan diterapkan pada pembelajaran hari esok. Apabila RPPH telah disetujui oleh guru kelompok B, maka peneliti meminta persetujuan kepala sekolah sekaligus pengesahan RPPH oleh kepala sekolah. Keterlaksanaan pembelajaran sesuai RPPH mendapatkan skor 4, dengan interpretasi baik dan dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran harian.

Penggunaan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang dapat menstimulus kecerdasan intrapersonal anak. Sebelum penggunaan media pembelajaran TAKIDU, guru akan diberi arahan terlebih dahulu. Hal itu bertujuan

agar guru lebih mudah menjelaskan kepada anak dan lebih mudah mengajari cara bermain media TAKIDU tersebut. Guru diminta memberikan respon setelah selesai kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran TAKIDU. Respon guru terkait penggunaan media pembelajaran TAKIDU ini cukup bagus yaitu memperoleh skor 4 dengan interpretasi sangat baik dan sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Indikator kegiatan pembelajaran berkaitan dengan keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Adanya RPPH memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut guru kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dengan memperoleh skor 4 yang dinilai baik dan dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelompok A.

Berdasarkan skor keseluruhan dari perolehan hasil angket respon guru terhadap pembelajaran adalah 3,75 dengan persentase 93,75%, dapat dikatakan bahwa penggunaan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) mendapat respon yang positif.

Uji keefektifan dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa, apakah kegiatan pembelajaran menggunakan media TAKIDU dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak kelompok A. Uji keefektifan ini diamati ketika media diujicobakan pada kelompok besar. Hal-hal yang diamati ketika melakukan uji keefektifan yaitu aktivitas anak ketika pembelajaran, dan hasil ketercapaian indikator kecerdasan intrapersonal.

Aktivitas anak ketika pembelajaran dinilai berdasarkan indikator kecerdasan intrapersonal yang akan dicapai. Skor tertinggi yang dicapai pada masing-masing indikator adalah 5, dan skor terendah adalah 1. Penilaian pada indikator 1 yaitu anak menunjukkan rasa percaya diri. Terdapat tiga anak yang mendapatkan skor 3, tiga anak yang mendapat skor 4, dan lima anak yang mendapat skor 5. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok A pada indikator ini adalah 4,2. Anak kelompok A sudah banyak yang percaya diri dengan mengangkat tangannya sendiri ketika diberi pertanyaan oleh guru. Namun tiga

anak yang mendapat skor 3 yaitu Azzam, Alfian, dan Nadiya cenderung malu dan masih ragu dalam mengangkat tangan jika guru memberikan pertanyaan.

Penilaian pada indikator 2 yaitu anak menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. Terdapat dua anak yang mendapat skor 3, dua anak yang mendapat skor 4, dan tujuh anak yang mendapat skor 5. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok A pada indikator ini adalah 4,4. Anak kelompok A sudah banyak yang bisa menunjukkan sikap yang mandiri dalam memilih kegiatan, yaitu kegiatan menyanyi. Namun masih ada dua anak, Azzam dan Alfian yang kurang pada penilaian indikator ini. Selain malu dalam mengangkat tangan Azzam dan Alfian juga malu jika diminta guru untuk memilih kegiatan bernyanyi yang ada pada media TAKIDU.

Penilaian pada indikator 3 yaitu anak mampu memahami peraturan dan disiplin. Terdapat enam anak yang mendapat skor 4 dan lima anak yang mendapat skor 5. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok A pada indikator ini adalah 4,3. Anak kelompok A sudah banyak yang mampu memahami peraturan dalam media TAKIDU ini dan anak juga disiplin terhadap peraturan yang disampaikan oleh guru hingga pembelajaran selesai.

Penilaian pada indikator 4 yaitu anak bangga terhadap hasil karya sendiri. Terdapat satu anak yang mendapat skor 3, empat anak yang mendapat skor 4, dan enam anak yang mendapat skor 5. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok A pada indikator ini adalah 4,4. Anak kelompok A sudah banyak yang menunjukkan sikap bangga terhadap karya yang dikerjakannya. Anak-anak sangat senang jika bisa menulis angka yang diperintah guru ataupun bisa menyanyikan lagu dengan benar yaitu dengan bertepuk tangan. Namun masih terdapat satu anak yang belum bisa mengekspresikan kebanggaan terhadap dirinya sendiri yaitu Nadiya.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Proses pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita II Tempurejo Jember menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg and Gall, yaitu terdapat sepuluh tahap yaitu tahap mengidentifikasi masalah, tahap pengumpulan data, tahap mendesain produk, tahap validasi desain produk, tahap revisi desain produk, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, tahap revisi produk, dan tahap produksi massal.

5.1.2 Hasil pengembangan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang telah diberikan oleh kedua validator yakni validator ahli dan validator praktisi. Pembelajaran dikategorikan efektif karena aktivitas anak yang menunjukkan nilai diatas rata-rata, respon yang diberikan guru ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media teka-teki dadu juga positif, serta anak juga lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran juga dikategorikan praktis jika dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase diatas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik.

### 5.2 Saran

#### 5.2.1 Bagi sekolah

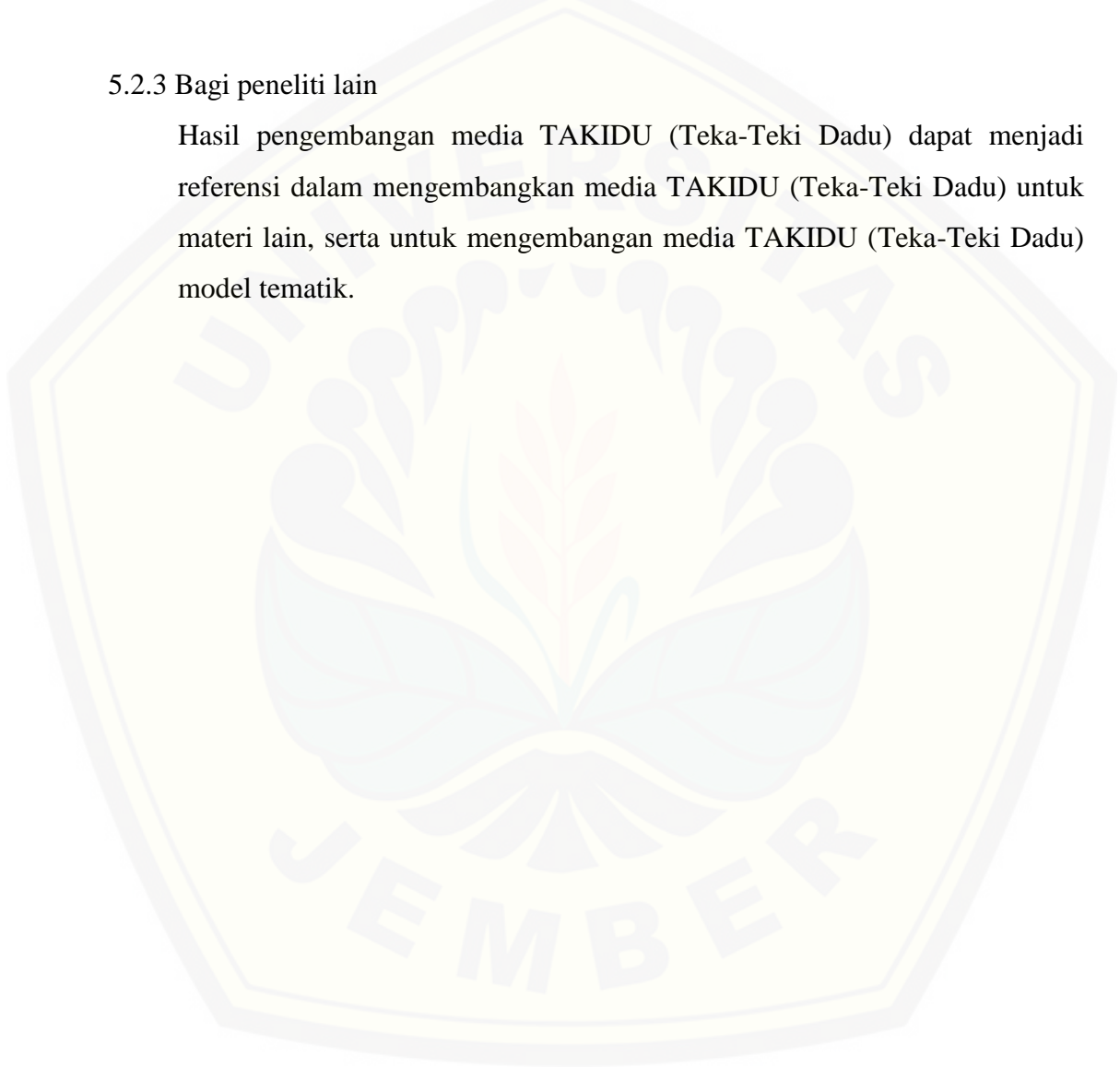
Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat menjadi salah satu masukan atau referensi dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak.

### 5.2.2 Bagi Guru

Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif serta dapat menstimulus kecerdasan intrapersonal yang dimiliki anak.

### 5.2.3 Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) untuk materi lain, serta untuk mengembangkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) model tematik.





## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persabda
- Baharits, A. H. S. 2007. *Mendidik Anak Laki-laki*. Jakarta: Gema Insani
- Chatib, M. dan A. Said. 2012. *Sekolah Anak-anak Juara: Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa
- Chatib, M. 2017. *Semua Anak Bintang: Menggali Kecerdasan dan Bakat Terpendam dengan Multiple Intelligences Research (MIR)*. Bandung: Kaifa
- Fitrah, M. dan Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan
- Hidayati, L. 2017. Pengembangan Buku Cerita *Pop-Up* Untuk Keterampilan Berbahasa Materi Tata Cara Berwudhu Bagi Anak Kelompok B di TK Islam Terpadu Amanah Kecamatan Sumpalsari Jember. *Skripsi*. Jember: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Matematika)*. Jember: Pena Salsabila
- Ismayani, A. 2013. *Fun Math With Children (Mengenalkan Matematika Kepada Anak Usia 2 Hingga 6 Tahun Melalui Beragam Aktivitas)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Jalinus, N. dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Latif, M., dkk. 2013. *ORIENTASI BARU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persabda (GP)
- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish

- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi (Dilengkapi dengan Metode R&D)*. Bandung: Alfabeta  
Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y. N. dan B. Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Kembangan Utara: PT Indeks
- Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suryana, D. 2016. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana
- Yaumi, M. dan N. Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Zainiyati, H. S. 2017. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

**LAMPIRAN A. Matriks Penelitian**

<b>Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian</b>	<b>Tujuan penelitian</b>	<b>Variabel / Fokus kajian</b>	<b>Indikator / Aspek-aspek penggalan data</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>
<p>1. Bagaimana proses pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Jember?</p> <p>2. Bagaimana hasil pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A di TK Dharma Wanita II</p>	<p>1. Mendekripsikan proses pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember</p> <p>2. Mendekripsikan proses pengembangan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap kecerdasan intrapersonal anak kelompok A di TK Dharma Wanita II</p>	<p>1. Kecerdasan Intrapersonal</p> <p>2. Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)</p>	<p>1. Kecerdasan Intrapersonal</p> <p>a. Menunjukkan rasa percaya diri</p> <p>b. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan</p> <p>c. Memahami peraturan dan disiplin</p> <p>d. Bangga terhadap hasil karya sendiri</p> <p>2. Aspek Kualitas Media</p> <p>a. Validitas</p> <p>1) Media yang dikembangkan berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat</p> <p>2) Terdapat</p>	<p>Sumber Data Primer:</p> <p>1. Validasi Ahli:</p> <p>a. Dosen Ahli PG PAUD</p> <p>b. Guru Kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember</p> <p>2. Uji Pengembangan: Anak Kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember</p> <p>Sumber Data</p>	<p>1. Subjek penelitian: Anak Kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember</p> <p>2. Lokasi penelitian: TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember</p> <p>3. Metode pengumpulan data:</p> <p>a. Validasi</p> <p>b. Observasi</p>

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
Tempurejo, Jember?	Tempurejo, Jember		konsistensi secara internal b. Kepraktisan 1) Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan secara nyata dilapangan 2) Media yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria baik c. Keefektifan 1) Menstimulus kecerdasan interpersonal anak 2) Kemampuan	Sekunder: 1. Dokumen 2. Buku Rujukan: a. Buku Perpustakaan b. Literatur yang relevan	asi c. Angket 4. Teknik analisis data: a. Validasi b. Hasil penerapan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) c. Hasil observasi aktivitas siswa dan guru d. Analisis

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
			guru mengelola pembelajaran dengan baik 3) Aktivitas anak dan guru menunjukkan kategori baik 4) Respon anak dan guru positif		keefektifan produk analisis data hasil belajar



## 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 sikap pengetahuan.
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan.

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

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima 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); menyanya; 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 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;

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 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.	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 estetis
	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 menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
	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); menyanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.	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)
	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

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
	3.13	Mengetahui emosi diri dan orang lain
	3.14	Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15	Mengetahui 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
	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 lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca,
	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	



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
		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

1. 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.

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. Satuan PAUD dengan 6 kali pertemuan per minggu membutuhkan waktu 150 menit per pertemuan. Sedangkan untuk satuan PAUD dengan 5 kali pertemuan per minggu membutuhkan 180 per menit.

**Lampiran B.2 Lembar Kerja Siswa**

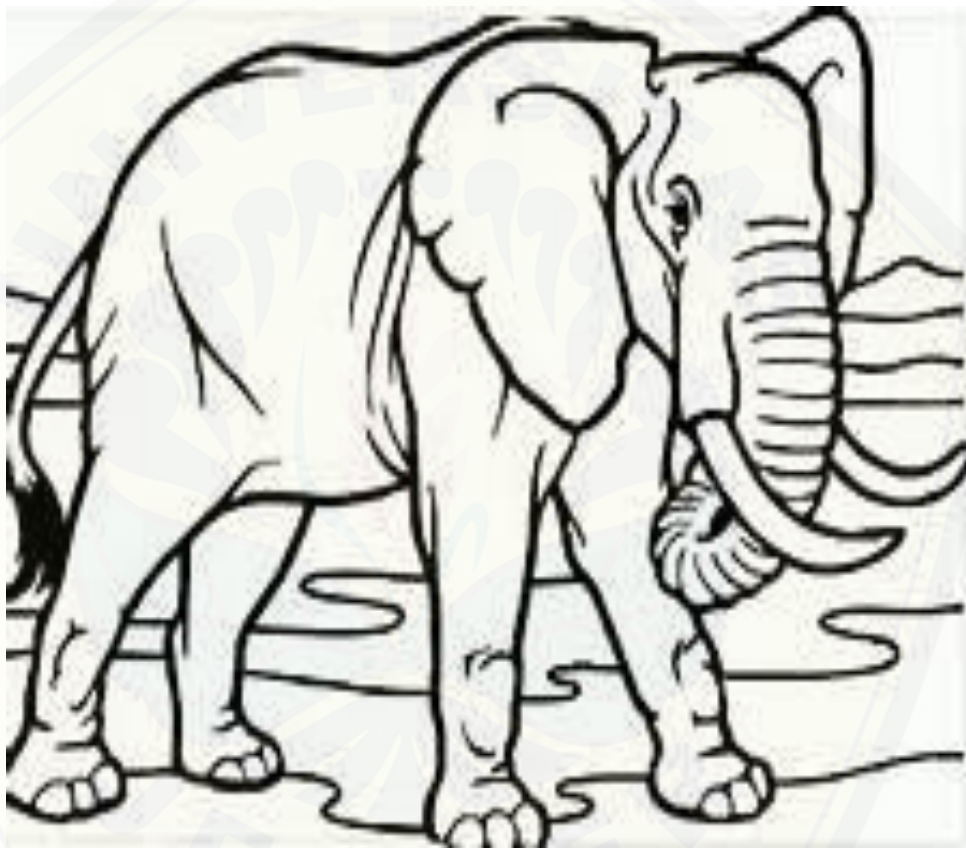
**Pertemuan 1**

**Lembar Kerja Siswa**

Nama :

Kelompok A

Mewarnai gambar Gajah



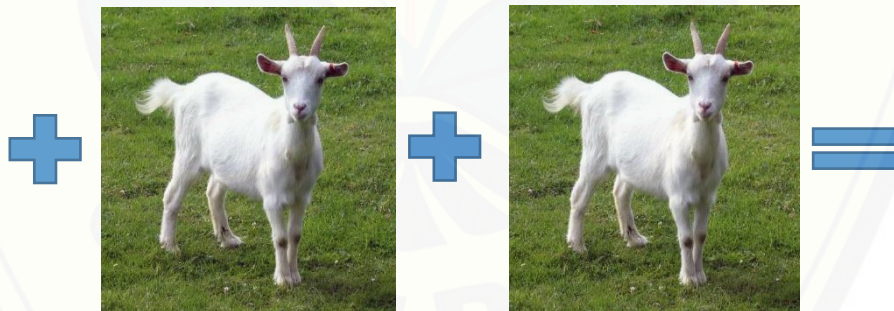
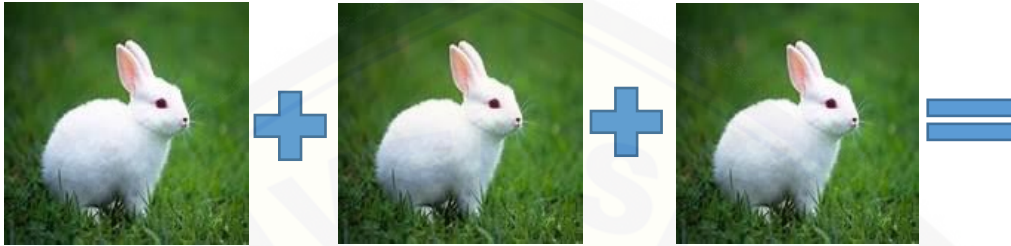
## Pertemuan 2

## Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kelompok A

Menghitung jumlah binatang



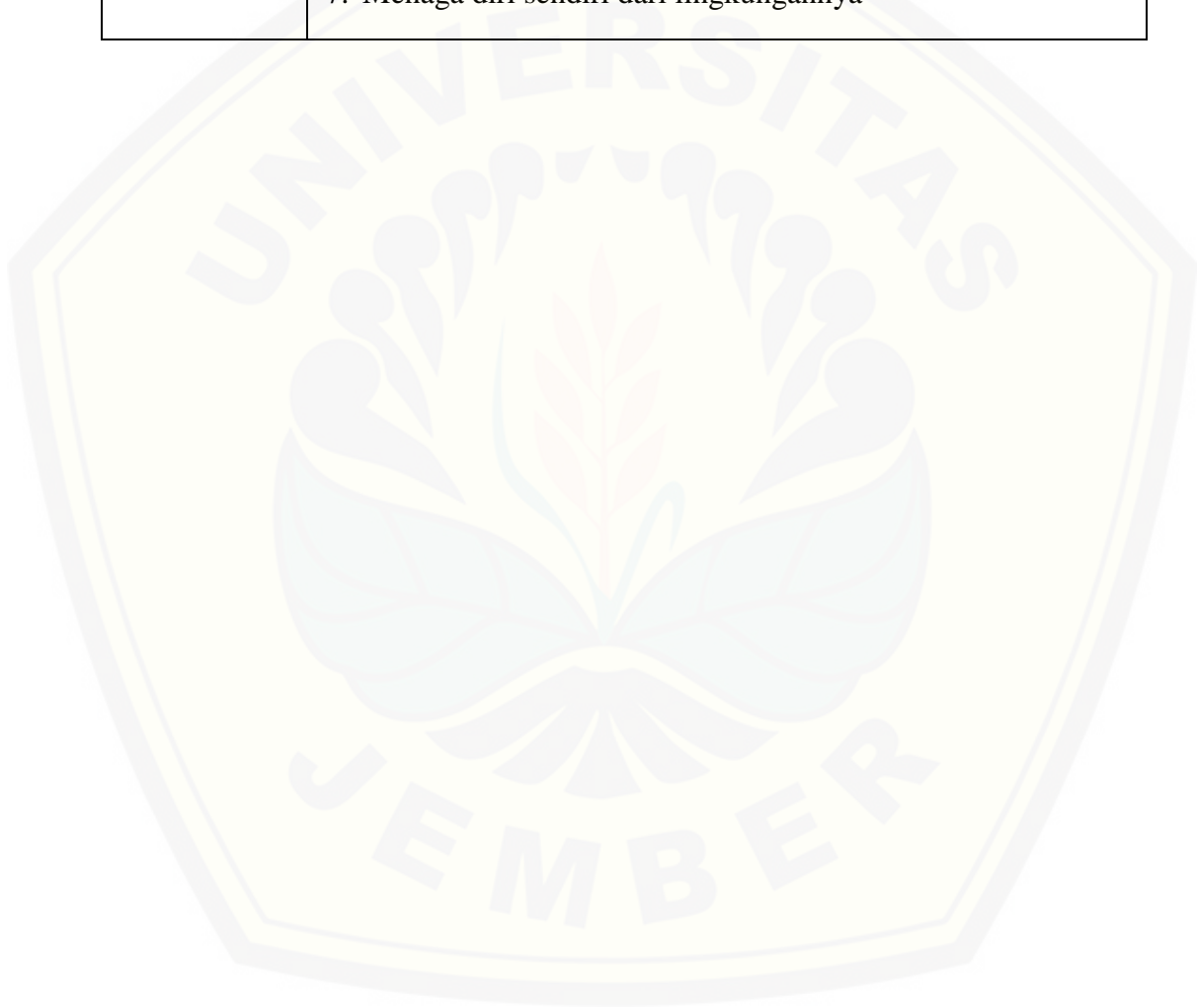
**Lampiran B.3 Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**





**Lampiran B.4 Instrumen Tingkat Pencapaian Kecerdasan Inrapersonal  
Anak Usia 4-5 tahun**

<b>Kecerdasan</b>	<b>Tingkat Pencapaian</b>
Intrapersonal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan</li><li>2. Mengendalikan perasaan</li><li>3. Menunjukkan rasa percaya diri</li><li>4. Memahami peraturan dan disiplin</li><li>5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)</li><li>6. Bangga terhadap hasil karya sendiri</li><li>7. Menaga diri sendiri dari lingkungannya</li></ol>





**Lampiran B.4a Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Anak**

No	Nama	Indikator	Skor	Jumlah Skor
1.	Anak ke-1	Kecerdasan Intrapersonal: a. Menunjukkan rasa percaya diri b. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan c. Memahami peraturan dan disiplin d. Bangga terhadap hasil karya sendiri	1 – 4	Skor Maksimal 16

$$\text{Nilai Hasil Belajar Anak} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (16)}} \times 100$$

**Lampiran B.4b Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Intrapersonal Anak**

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Intrapersonal	Skor	Kriteria Penilaian
1.) Menunjukkan rasa percaya diri	4	Anak berani mengangkat tangannya sendiri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan
	3	Anak berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan motivasi guru
	2	Anak masih ragu untuk mengangkat tangan sendiri dan menjawab pertanyaan yang diberikan
	1	Anak tidak berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan
2.) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	4	Anak mampu menjawab sendiri teka-teki yang diberikan
	3	Anak mampu menjawab sendiri teka-teki yang diberikan tetapi dengan malu-malu
	2	Anak mampu menjawab teka-teki yang diberikan tetapi dengan bantuan guru
	1	Anak belum mampu menjawab teka-teki yang diberikan
3.) Memahami peraturan dan disiplin	4	Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan tanpa panduan dari guru
	3	Anak hanya mampu mengikuti sebagian aturan dalam permainan, tetapi tanpa bantuan dari guru
	2	Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan tetapi dengan panduan dari guru
	1	Anak tidak mampu mengikuti

		aturan dalam permainan
4.) Bangga terhadap hasil karya sendiri	4	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil jawabannya sendiri
	3	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil jawabannya sendiri, tetapi dengan malu-malu
	2	Anak dapat menunjukkan kebanggaan terhadap jawabannya sendiri tetapi setelah diberi tahu guru kalau jawabannya benar dan tidak salah
	1	Anak tidak menunjukkan kebanggaan terhadap hasil jawabannya sendiri



#### Lampiran B.4d Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak

- 1) 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

- 2) 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 pada kisaran sedang yaitu 60 dan skor maksimal 100. Berikut interval skor dalam menentukan tingkat penguasaan siswa.

Tabel 3.5 Tingkat Penguasaan Siswa

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

Sumber: Hobri (2010:58)



**LAMPIRAN C. LEMBAR VALIDASI****Lampiran C.1 Lembar Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	
		X	Y
<b>I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>			
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	5	3
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	3
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	5	3
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	4
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	4
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok	5	4
<b>II. Segi teknik/ langkah prosedur Pembuatan</b>			
1.	Kebenaran	4	3
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	4	3
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	3	4
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	3	5
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	5	5
6.	Ketepatan ukuran	5	3
7.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	5	4
<b>III. Segi estestika/keindahan</b>			
1.	Bentuk yang elastis	4	3
2.	Kesesuaian ukuran	5	4
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi	3	4

Keterangan:

Validator (X): Dosen PG PAUD Ibu Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

Validator (Y): Guru Kelompok A Ibu Ar Rum Fillaily

**LAMPIRAN D. HASIL PENGAMATAN****Lampiran D.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru**

No	Kegiatan	Skor
<b>I.</b>	<b>Kegiatan awal</b>	
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4
<b>II.</b>	<b>Kegiatan inti</b>	
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	3
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)	3
	Guru menjelaskan cara memainkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)	4
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4
	Guru memberikan tugas pada anak	3
<b>III.</b>	<b>Kegiatan penutup</b>	
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4
	Guru menanyakan perasaan anak	3
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pengamat : Indah Suryaning Tyas

## Lampiran D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak				Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Sheren	5	5	5	5	20	100	-	-	-	√	√	-
2	Anisa	4	4	5	5	18	90	-	-	-	√	√	-
3	Alkha	5	5	5	5	20	100	-	-	-	√	√	-
4	Rafi	5	5	4	5	19	95	-	-	-	√	√	-
5	Arga	4	5	5	5	19	95	-	-	-	√	√	-
6	Azzam	3	3	4	4	14	70	-	-	-	√	√	-
7	Alfan	3	3	4	4	14	70	-	-	-	√	√	-
8	Fadil	5	5	4	5	19	95	-	-	-	√	√	-
9	Balqis	4	5	4	4	17	85	-	-	-	√	√	-
10	Nadiya	3	4	4	3	14	70	-	-	-	√	√	-
11	Firda	5	5	5	4	19	95	-	-	-	√	√	-
12	Gilang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-
Rata-rata		4,2	4,4	4,3	4,4	17,3	87,7						
Rata-rata total indikator		<u>Jumlah total rata-rata setiap indikator</u> Banyaknya indikator				4,3							
Persentase (%)		84	88	86	88	87,7	87,7						

## Lampiran D.3 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

## Lembar Respon Guru Terhadap TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

RESPON GURU TERHADAP TAKIDU (Teka-Teki Dadu) PADA  
-KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK KELOMPOK A DI TK  
DARMA WANITA II TEMPUREJO, JEMBER

Nama Guru : AR RUM FILLALY  
 Bahan Kajian : .....  
 Nama Sekolah: TK DHARMA WANITA II TEMPUREJO  
 Hari/Tanggal : RABU, 25 NOVEMBER 2020

## I. Petunjuk penilaian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:  
 Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik  
 Skor 2 : tidak membantu, tidak baik  
 Skor 3 : biasa, cukup  
 Skor 4: membantu, baik  
 Skor 5 : sangat membantu, sangat baik

## II. Aspek Penilaian

1. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut ini dalam membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas			✓		
2	Rencana pembelajaran				✓	
3	Produk yang dikembangkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada kecerdasan intrapersonal anak				✓	
4	Kegiatan pembelajaran				✓	

2. Apakah perangkat pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini layak digunakan untuk kecerdasan intrapersonal anak?

...Iya, layak digunakan.....  
.....  
.....  
.....

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)?


ketika dalam pembelajaran anak sulit untuk berkonsentrasi  
.....  
.....

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada kegiatan pembelajaran?

Dapat melatih anak untuk berpikir secara logis.....  
.....  
.....

Jember, 25 November 2020

Pengamat

  
AR-RUM FILLAILY.....



## LAMPIRAN E HASIL ANALISIS DATA

## Lampiran E.1 Analisis Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean
		X	Y	
<b>I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>				
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	5	3	4
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	3	3,5
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	5	3	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 individual maupun berkelompok	5	4	4,5
<b>II. Segi teknik/ langkah prosedur Pembuatan</b>				
1.	Kebenaran	4	3	3,5
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	4	3	3,5
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	3	4	3,5
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	3	5	4
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	5	5	5
6.	Ketepatan ukuran	5	3	4
7.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	5	4	4,5
<b>III. Segi estestika/keindahan</b>				
1.	Bentuk yang elastis	4	3	3,5
2.	Kesesuaian ukuran	5	4	4,5
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi	3	4	3,5
Skor Total		69	59	64
Rata-Rata		4,3	3,7	4

Keterangan:

Validator X: Dosen PG PAUD Ibu Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

Validator Y: Guru Kelompok A Ibu Ar Rum Fillaily

**Lampiran E.2 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru**

No	Kegiatan	Skor	Persentase (%)
<b>I.</b>	<b>Kegiatan awal</b>		
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4	100
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4	100
<b>II.</b>	<b>Kegiatan inti</b>		
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	3	75
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)	3	75
	Guru menjelaskan cara memainkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)	4	100
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	100
	Guru memberikan tugas pada anak	3	75
<b>III.</b>	<b>Kegiatan penutup</b>		
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	100
	Guru menanyakan perasaan anak	3	75
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4	100
	Rata-rata	3,6	90
	Persentase (%)	90	90

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pengamat : Indah Suryaning Tyas

## Lampiran E.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Belajar Anak

## Pertemuan 1 Uji Kelompok Kecil

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak				Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Sheren	5	5	5	5	20	100	-	-	-	√	√	-
2	Anisa	4	4	5	5	18	90	-	-	-	√	√	-
3	Alkha	5	5	5	5	20	100	-	-	-	√	√	-
4	Rafi	5	5	4	5	19	95	-	-	-	√	√	-
5	Arga	4	5	5	5	19	95	-	-	-	√	√	-
Rata-Rata		4,6	4,8	4,8	5	19,2	96						
Presentase (%)		92	96	96	100								

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

## Pertemuan 2

No.	Nama Anak	Aktivitas Anak				Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Sheren	5	5	5	5	20	100	-	-	-	√	√	-
2	Anisa	4	4	5	5	18	90	-	-	-	√	√	-
3	Alkha	5	5	5	5	20	100	-	-	-	√	√	-
4	Rafi	5	5	4	5	19	95	-	-	-	√	√	-
5	Arga	4	5	5	5	19	95	-	-	-	√	√	-
6	Azzam	3	3	4	4	14	70	-	-	-	√	√	-
7	Alfan	3	3	4	4	14	70	-	-	-	√	√	-
8	Fadil	5	5	4	5	19	95	-	-	-	√	√	-
9	Balqis	4	5	4	4	17	85	-	-	-	√	√	-
10	Nadiya	3	4	4	3	14	70	-	-	-	√	√	-
11	Firda	5	5	5	4	19	95	-	-	-	√	√	-
12	Gilang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-
Rata-rata		4,2	4,4	4,3	4,4	17,3	87,7						
Rata-rata total indikator		<u>Jumlah total rata-rata setiap indikator</u> Banyaknya indikator				4,3							
Persentase (%)		84	88	86	88	87,7	87,7						

**Lampiran E.4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran**

No.	Uraian Perangkat Pembelajaran	Skor
1	Analisis topik, analisis tugas	3
2	Rencana pembelajaran	4
3	Produk yang dikembangkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada kecerdasan intrapersonal anak	4
4	Kegiatan pembelajaran	4
Rata-rata		3,75
Persentase (%)		93,75

Keterangan:

Responden: Ibu Ar Rum Fillaily

Guru Kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo, Jember



**LAMPIRAN F. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA TAKIDU (TEKA-TEKA DADU)**

**Pertemuan 1**



**Kegiatan saat anak mewarnai gambar binatang gajah**



**Kegiatan bermain media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada pertemuan pertama**





**Kegiatan saat membacakan pertanyaan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**



**Kegiatan anak saat mengangkat tangan dalam permainan TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**





**Kegiatan saat melempar media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**





**Kegiatan saat anak menjawab pertanyaan**

**Pertemuan 2**



**Kegiatan hari kedua saat menjelaskan tentang binatang**



**Kegiatan menjumlahkan binatang yang sudah dikelompokkan**



**Kegiatan mengerjakan Lembar Kerja Anak**



**Kegiatan mengerjakan Lembar Kerja Anak**





**Kegiatan anak saat bermain media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pertemuan kedua**



**Kegiatan menyanyikan lagu pada media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**



**Kegiatan melempar media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**



**Kegiatan saat membacakan pertanyaan pada media TAKIDU(Teka-Teki Dadu)**



**LAMPIRAN G. LAIN-LAIN****Lampiran G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

LAMPIRAN G. LAIN-LAIN

Lampiran G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pertemuan 1

**RENCANA PELAKSANAAN HARIAN (RPPH)**

<b>Kelompok</b>	<b>: A</b>
<b>Semester/ Minggu</b>	<b>:1 (Satu)/</b>
<b>Tema</b>	<b>: Binatang</b>
<b>Subtema/ Sub subtema</b>	<b>: Binatang hidup di darat/ Binatang Gajah</b>
<b>Hari/ tanggal</b>	<b>: Rabu, 25 November 2020</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 07.30-10.00</b>

**I. Kompetensi Inti**

KI-1 Menerima ajaran yang dianut

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara, mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan 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

**II. Kompetensi Dasar**

1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya

- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-bendadisekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

### III. Indikator

- 1.1.1 Anak mampu menirukan pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana, misal: berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- 2.7.1 Anak sabar menunggu giliran
- 3.6.1 Anak mengenal bagian-bagian tubuh binatang
- 3.6.2 Anak mampu membedakan warna pada binatang gajah
- 3.11.1 Anak mengajukan pertanyaan mengenai binatang gajah
- 4.6.1 Anak mampu mewarnai binatang gajah
- 4.11.1 Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang binatang gajah
- 4.11.2 Anak mampu menceritakan pengalaman sederhana terkait binatang gajah

### IV. Tujuan

- a. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- b. Melatih kedisiplinan anak

- c. Anak mampu menjawab pertanyaan guru terkait bagian-bagian tubuh gajah
- d. Anak dapat membuat karya sederhana berupa pewarnaan gambar tubuh gajah

**V. Materi**

- a. Mengenalkan bagian-bagian tubuh gajah menggunakan gambar binatang gajah
- b. Mengenalkan warna pada bagian tubuh gajah
- c. Menghitung kaki pada binatang gajah
- d. Membuat karya sederhana berupa mewarnai gambar binatang gajah

**VI. KBM**

**Kegiatan Awal:**

- Menyambut kedatangan anak dengan penuh kehangatan
- Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai
- Bercakap-cakap mengenai situasi dan kondisi anak pada pagi ini, bernyanyi dan bertepuk tangan sebelum kegiatan ini (appersepsi)

**Kegiatan Inti:**

- Mengenalkan macam-macam hewan pemakan tumbuhan
- Mengenalkan binatang gajah dan bagian-bagian tubuh gajah
- Menghitung jumlah kaki pada binatang gajah
- Membuat karya sederhana berupa mewarnai gambar binatang gajah

**Istirahat:**

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Membersihkan makanan dan mainan

**Kegiatan Akhir:**

- Evaluasi kegiatan hari ini



- Recalling kegiatan hari ini, memberi umpan balik dan informasi kegiatan esok hari sehingga memotivasi untuk anak
- Berdoa sebelum pulang dan salam perpisahan

**VII. Sumber/Media**

- Gambar binatang gajah
- Crayon
- Lembar Kerja Siswa

Guru  
Kelompok A

(AR RUM FILLAILY)  
NIP. ....

Jember, 25 November 2020

Mahasiswa

Roseka Nihayatul W.  
NIM. 160210205083

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Darma Wanita II Tempurejo, Jember

(St.khomsaten.spd)

NIP. ....

**LAMPIRAN G. LAIN-LAIN**

Lampiran G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pertemuan 2

**RENCANA PELAKSANAAN HARIAN (RPPH)**

<b>Kelompok</b>	<b>: A</b>
<b>Semester/ Minggu</b>	<b>:1 (Satu)/</b>
<b>Tema</b>	<b>: Binatang</b>
<b>Subtema/ Sub subtema</b>	<b>: Binatang hidup di darat/ Berkaki empat</b>
<b>Hari/ tanggal</b>	<b>: Kamis, 26 November 2020</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 07.30-10.00</b>

**III. Kompetensi Inti**

KI-1 Menerima ajaran yang dianut

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara, mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan 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

**IV. Kompetensi Dasar**

1.2 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya

- 4.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-bendadisekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

#### **V. Indikator**

- 1.2.1 Anak mampu menirukan pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana, misal: berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- 2.7.1 Anak sabar menunggu giliran
- 3.6.1 Anak mengenal macam-macam binatang berkaki empat
- 3.6.2 Anak mampu membedakan warna binatang berkaki empat
- 3.11.1 Anak mengajukan pertanyaan tentang binatang berkaki empat
- 4.6.1 Anak mampu menulis jumlah binatang berkaki empat
- 4.11.1 Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang binatang kelinci, kambing, dan sapi
- 4.11.2 Anak mampu menceritakan pengalaman sederhana terkait binatang kelinci, kambing, dan sapi

#### **VI. Tujuan**

- a. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- b. Melatih kedisiplinan anak

- c. Anak mampu menjawab pertanyaan guru terkait macam-macam binatang yang memiliki kaki empat
- d. Anak dapat menjumlahkan binatang berkaki empat yang sudah dikelompokkan

#### **VII. Materi**

- a. Mengenalkan macam-macam binatang berkaki empat menggunakan gambar
- b. Menyebutkan binatang berkaki empat disekitar
- c. Mengenalkan warna pada binatang kelinci, kambing, dan sapi
- d. Menjumlahkan binatang berkaki empat yang sudah dikelompokkan

#### **VIII. KBM**

##### **Kegiatan Awal:**

- Menyambut kedatangan anak dengan penuh kehangatan
- Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai
- Bercakap-cakap mengenai situasi dan kondisi anak pada pagi ini, bernyanyi dan bertepuk tangan sebelum kegiatan ini (appersepsi)

##### **Kegiatan Inti:**

- Mengenalkan macam-macam binatang berkaki empat
- Mengenalkan tentang binatang kelinci, kambing, dan sapi
- Mengenalkan warna pada binatang kelinci, kambing, dan sapi
- Menjumlahkan binatang berkaki empat yang sudah dikelompokkan

##### **Istirahat:**

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Membereskan makanan dan mainan

##### **Kegiatan Akhir:**

- Evaluasi kegiatan hari ini

- Recalling kegiatan hari ini, memberi umpan balik dan informasi kegiatan esok hari sehingga memotivasi untuk anak
- Berdoa sebelum pulang dan salam perpisahan

**IX. Sumber/Media**

- Gambar binatang kelinci, kambing, dan sapi
- Pensil
- Lembar Kerja Siswa

Jember, 26 November 2020

Guru  
Kelompok A

(AP RUM FILLAILY)  
NIP. ....

Mahasiswa

Roseka Nihayatul W.  
NIM. 160210205083

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Darma Wanita II Tempurejo, Jember

(St. Khomsatin SPD)  
NIP. ....



**Lampiran G.2 Hasil Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)  
validator 1**

**Lembar Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)**

**I. Petunjuk Penilaian**

1. Lembar validasi evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia menurut penilaian ahli media.
3. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat kurang
  - Skor 2 : kurang
  - Skor 3 : cukup
  - Skor 4 : baik
  - Skor 5 : sangat baik

**II. Aspek Penilaian/Validasi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>						
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD					√
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				√	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak					√
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				√	
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar					√
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok					√
<b>II. Segi teknik/ langkah prosedur Pembuatan</b>						
1.	Kebenaran				√	
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)				√	
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)			√		
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)			√		

5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)					v
6.	Ketepatan ukuran					v
7.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain					v
<b>III. Segi estetika/keindahan</b>						
1.	Bentuk yang elastis					v
2.	Kesesuaian ukuran					v
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi			v		

Komentar: untuk kombinasi warna bisa disesuaikan lagi antara background dan tulisan jangan sampe warnya terlalu sama sehingga tulisan susah untuk dibaca

Jember, 17 November 2020

Validator



Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd

NIP 199404192019032014

## validator 2

## Lembar Validasi Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

## I. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skor yang tersedia menurut penilaian ahli media.
3. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat kurang
  - Skor 2 : kurang
  - Skor 3 : cukup
  - Skor 4 : baik
  - Skor 5 : sangat baik


## II. Aspek Penilaian/Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan</b>						
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD			✓		
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			✓		
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak			✓		
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				✓	
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar				✓	
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok				✓	
<b>II. Segi teknik/ langkah prosedur Pembuatan</b>						
1.	Kebenaran			✓		
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)			✓		
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)				✓	
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)					✓
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)					✓

	6.	Ketepatan ukuran			✓		
	7.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain				✓	
<b>III. Segi estestika/keindahan</b>							
	1.	Bentuk yang elastis			✓		
	2.	Kesesuaian ukuran				✓	
	3.	Warna/kombinasi warna yang serasi				✓	

Jember, 17 November 2020

Validator

  
.....AR-RUM FILLAILY.....



## Lampiran G.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Ketika Pembelajaran

## Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Hari/ Tanggal : Rabu, 25 November 2020

Kelompok : A

Semester/ Minggu ke : 1 (Satu)/ Empat

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Bagian-bagian tubuh binatang

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>I. Kegiatan awal</b>					
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran				✓
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar				✓
<b>II. Kegiatan inti</b>					
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan			✓	
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)			✓	
	Guru menjelaskan cara memainkan media TAKIDU (Teka-Teki Dadu)				✓
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak				✓
	Guru memberikan tugas pada anak			✓	
<b>III. Kegiatan penutup</b>					
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini				✓
	Guru menanyakan perasaan anak			✓	
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa				✓

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pengamat : Indah Suryaning Tyas







## Lampiran G.5 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

## Lembar Respon Guru Terhadap TAKIDU (Teka-Teki Dadu)

RESPON GURU TERHADAP TAKIDU (Teka-Teki Dadu) PADA  
-KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK KELOMPOK A DI TK  
DARMA WANITA II TEMPUREJO, JEMBERNama Guru : AP. RUM. FILLAILY

Bahan Kajian : .....

Nama Sekolah: TK DHARMA WANITA II TEMPUREJOHari/Tanggal : RABU, 25 NOVEMBER 2020

## I. Petunjuk penilaian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik  
Skor 2 : tidak membantu, tidak baik  
Skor 3 : biasa, cukup  
Skor 4: membantu, baik  
Skor 5 : sangat membantu, sangat baik

## II. Aspek Penilaian

1. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut ini dalam membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas			✓		
2	Rencana pembelajaran				✓	
3	Produk yang dikembangkan TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada kecerdasan intrapersonal anak				✓	
4	Kegiatan pembelajaran				✓	

2. Apakah perangkat pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) ini layak digunakan untuk kecerdasan intrapersonal anak?

...iya, layak... digunakan.....  
.....  
.....  
.....

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu)?

ketika dalam pembelajaran anak sulit untuk berkonsentrasi  
.....  
.....  
.....

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada kegiatan pembelajaran?

Dapat melatih anak untuk berpikir secara logis  
.....  
.....

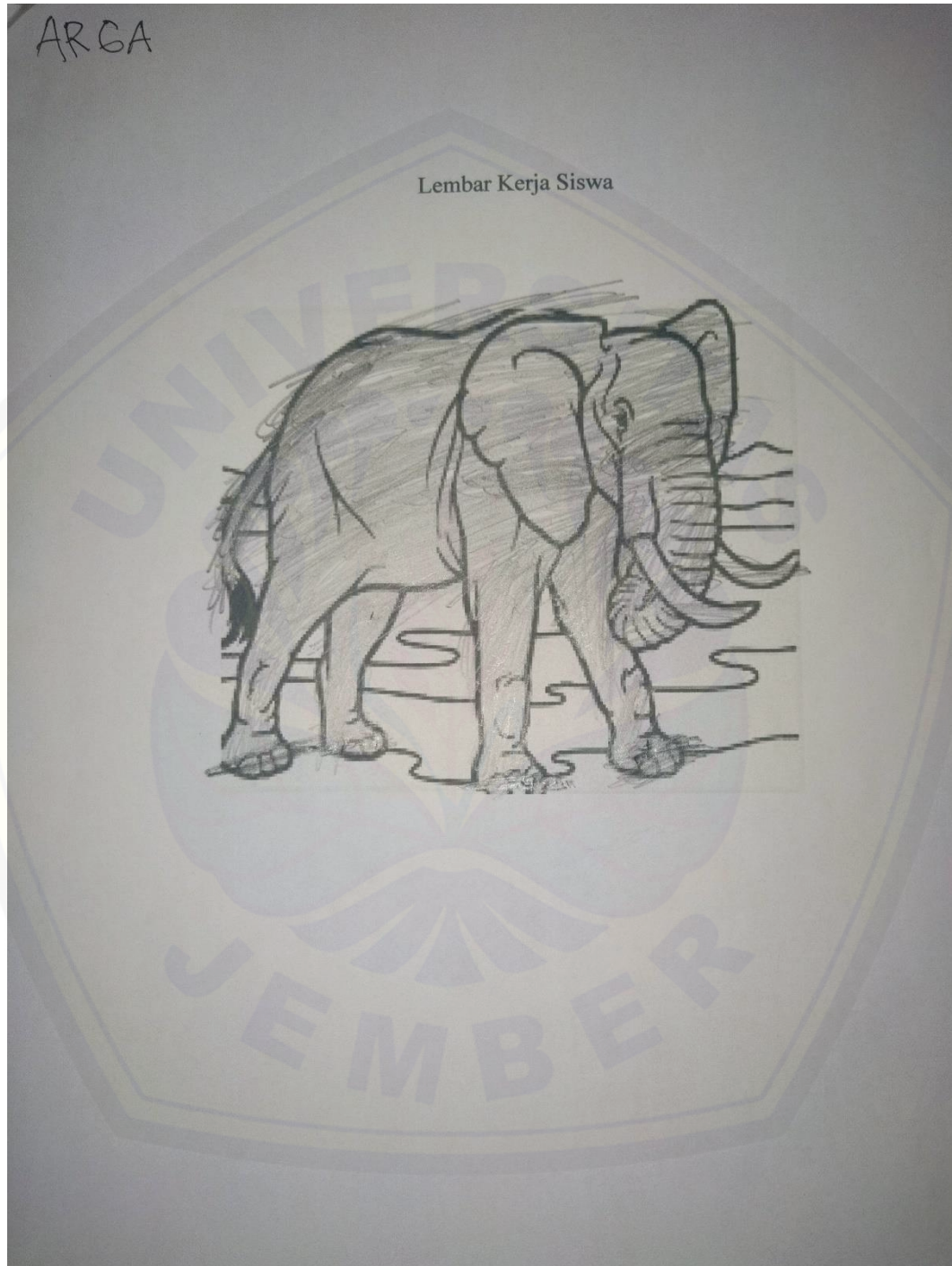
Jember, 25 November 2020

Pengamat

  
..... AR-RUM FILLAILLY .....



**Lampiran G.6 Hasil Lembar Kerja Siswa  
pertemuan 1**





pertemuan 2

FIRDA

Lembar Kerja Siswa

3

5

2

## Lampiran G.7 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

03 NOV 2020

Nomor : 11002 /UN25.1.5 / LT/ 2020  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Dharma Wanita II Tempurejo  
Jember

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

Nama : Roseka Nihayatul W.  
NIM : 160210205083  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Rencana Pelaksanaan : Oktober-November 2020


Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhirnya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Dharma Wanita II Tempurejo Jember dengan judul "Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) pada Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok A TK Dharma Wanita II Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2020/2021". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,  
  
Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP 19670625 199203 1 003





**Lampiran G.8 Surat Keterangan Penelitian**

TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA II TEMPUREJO  
Ijin Pendirian Operasional TK, No: 503/A.1/TK-P/0242/35.09.325/2020  
NSTK: 00.2.05.24.002  
Jln.Dr.Soebandi No. 25 Dusun Kauman RT 01 RW 11  
Desa Tempurejo Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember  
Kode Pos 68173

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor:20/TK DW II/ XI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : ST.Khomsatun, S.Pd  
Unit Kerja : TK Dharma Wanita II Tempurejo  
Jabatan : Kepala Sekolah


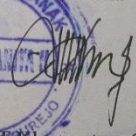
Menerangkan bahwa,

Nama : Roseka Nihayatul W.  
NIM : 160210205083  
Program Studi : PG PAUD  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian di TK Dharma Wanita II Tempurejo Jember tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan Media TAKIDU (Teka-Teki Dadu) terhadap Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita II Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2020/2021".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 November 2020  
Kepala TK Dharma Wanita II



ST. Khomsatun, S.Pd

**Lampiran H. Biodata Mahasiswa**

Nama : Roseka Nihayatul W.  
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 21 November 1997  
 Jenis kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat asal : Dusun Krajan, RT 01/ RW 03, Desa Sidorejo,  
 Kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi  
 Telepon : 081615369117  
 E-mail : [rosekanihayatul@gmail.com](mailto:rosekanihayatul@gmail.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	TK Pertiwi II Sidorejo	2004	Banyuwangi
2	SDN 2 Sidorejo	2010	Banyuwangi
3	SMPN 2 Purwoharjo	2013	Banyuwangi
4	SMAN 1 Purwoharjo	2016	Banyuwangi
5	Universitas Jember	2021	Jember