



**PENGEMBANGAN PERMAINAN KOOPERATIF *PUPPET SHOW*  
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK  
ANAK CERDAS ISTIMEWA (*GIFTED CHILDREN*)  
DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN  
AJUNG KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**Ananda Shelvy Vista Anisa  
NIM 180210205049**

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

**2022**



**PENGEMBANGAN PERMAINAN KOOPERATIF *PUPPET SHOW*  
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK  
ANAK CERDAS ISTIMEWA (*GIFTED CHILDREN*)  
DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN  
AJUNG KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ananda Shelvy Vista Anisa  
NIM 180210205049**

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

**2022**

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, kita memuji-Nya dan meminta pertolongan serta meminta petunjuk kepada-Nya dan sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Atas izin Allah dengan segala ketulusan dan keikhlasan saya, saya persembahkan karya saya sebagai rasa bakti dan rasa sayang serta sebagai perwujudan tanggung jawab saya kepada:

1. Keluarga tercinta saya, kedua orang tua saya Ibunda Lufianti Hartatik dan Ayah Puji Jatmiko dan adik perempuan saya satu-satunya Adinda Sherlyana Cantik yang telah menjadi alasan saya untuk lulus tepat waktu dan dukungan, doa, serta semangat yang tiada hentinya diberikan kepada saya;
2. Almamater tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember yang saya banggakan.

**MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sesungguhnya (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap”

**(Al- Insyiroh: 6-8)**



---

\*) Lutfia, Nurul.2019. *Nilai-Nilai Akhlak dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Surat Al-Insyirah Ayat 1-8)*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Syarif Hidayatullah

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Shelvy Vista Anisa

NIM : 180210205049

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwasannya karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan oleh institusi manapun, dan bukan juga karya dari hasil menjiplak. Saya bertanggungjawab atas keabsahan isi sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan benar adanya, tanpa ada tekanan juga paksaan dari pihak manapun dan saya bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 April 2022

Yang menyatakan



Ananda Shelvy Vista Anisa

NIM 180210205049

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KOOPERATIF *PUPPET SHOW*  
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK  
ANAK CERDAS ISTIMEWA (*GIFTED CHILDREN*)  
DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN  
AJUNG KABUPATEN JEMBER**

Oleh:

**Ananda Shelvy Vista Anisa  
NIM. 180210205049**

**Pembimbing**

**Pembimbing I : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi, MA.**

**Pembimbing II : Indah Rohmatuz Zahro S.Pd.I., M.Pd.I.**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KOOPERATIF *PUPPET SHOW*  
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK  
ANAK CERDAS ISTIMEWA (*GIFTED CHILDREN*)  
DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN  
AJUNG KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

Nama : Ananda Shelvy Vista Anisa  
NIM : 180210205049  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PG PAUD  
Angkatan : 2018  
Daerah asal : Mojokerto  
Tempat/Tanggal Lahir: Yogyakarta/ 28 Agustus 2000

**Disetujui Oleh**

**Dosen Pembimbing I,**

**Dosen Pembimbing II,**

**Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi, M.A.**  
NIP.197705022005012001

**Indah Rohmatuz Zahro S.Pd.I., M.Pd.I.**  
NIP. 760015733

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember” karya Ananda Shelvy Vista Anisa telah diuji dan disahkan pada:

Hari :

Tanggal :

Tempat :

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

**Senny Wevara Dienda Saputri. S.Psi. M.A  
M.Pd.I.**

NIP. 19610729 198802 2 001

**Indah Rohmatuz Zahro S.Pd.I.,**

NIP. 760015733

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Suhartiningsih. M.Pd.**

NIP. 196012171988022001

**Aisvah Nur Atika. S.Pd., M.Pd.**

NIP. 199404192019032014

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

NIP. 19600612 198702 1 001



## RINGKASAN

**Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember;** Ananda Shelvy Vista Anisa; 180210205049; 210 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Di dalam lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember ditemukan bahwa seluruh guru paham betul mengenai kecerdasan jamak dan juga karakteristiknya, namun hanya saja penerapan dan pengaplikasiannya yang belum optimal contohnya adalah kurang tersedianya media penunjang yang bervariasi dalam proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut diperkuat dengan ditemukannya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang kurang terstimulasi dalam berbahasa sehingga kecerdasan linguistik pada diri anak kurang. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses pengembangan permainan kooperatif *puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember?” dan “Bagaimana efektifitas penerapan permainan kooperatif *puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember?”

Penelitian ini dilaksanakan PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subyek penelitian ini merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yaitu anak cerdas istimewa (*gifted children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan validasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data validasi, teknik analisis kepraktisan, dan teknik analisis keefektifan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh proses pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember dengan menggunakan model ADDIE yang diuraikan dalam beberapa tahap yaitu: Pada tahap *analysis* menghasilkan indikator-indikator kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa usia 3-4 tahun yaitu menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif *Puppet Show*. Untuk tahap *design* peneliti mendesain pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* dengan tahap sketsa rancangan media, pemilihan langkah-langkah permainan, dan rancangan awal. Selanjutnya tahap *development* adapun sintaks yang harus diperhatikan dalam permainan kooperatif Tahap selanjutnya adalah *implementation* pada tahap ini dilakukan 2 kali uji pada skala kecil dan skala besar. Tahap terakhir adalah tahap *evaluation* Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian respon guru terhadap perangkat permainan kooperatif yang telah diujikan

Hasil pengembangan permainan kooperatif *ini* yaitu: 1) Permainan kooperatif *puppet show*) dikategorikan valid berdasarkan penilaian validator dengan skor 4,22. 2) Aspek kepraktisan memenuhi interpretasi baik dengan skor 4,64. 3) hasil uji efektifitas terhadap penggunaan permainan kooperatif *puppet show* di interpresentasikan sangat tinggi dengan skor ketuntasan pada uji skala kecil 85,8% dan skor ketuntasan pada uji skala besar adalah 87,5% yang artinya bahwa permainan kooperatif *Puppet Show* dapat digunakan untuk menstimulasi indikator-indikator kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)

Saran yang dapat diambil dari dilaksanakannya pengembangan ini bahwa permainan kooperatif *Puppet Show* dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dan permainan kooperatif *Puppet Show* ini dapat divariasikan dengan tema-tema sesuai dengan kebutuhan lembaga dan juga dapat permainan kooperatif ini dapat disesuaikan dengan tahap, usia, dan kemampuan anak.

## PRAKATA

Puji syukur panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya 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. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., MA. Selaku Ketua Program Studi PG-PAUD;
5. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., MA. selaku Dosen Pembimbing I dan Indah Rohmatuz Zahro S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Dra. Suhartiningsih, M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya untuk membimbing penulisan skripsi ini;
7. Seluruh bapak/ibu dosen dan staff /karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
8. Kepala Sekolah PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember Bunda Nurhasanah., S.Psi., M.Psi, guru-guru, orang tua, dan murid-murid PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

9. Keluarga Besar Samsuhari, Astiningsih, Puji Jatmiko, Lufianti Hartatik, Adinda Sherlyana Cantik, Lusi Fidiyanah, Khoirul Rosyad, Erik Mahrudi, Aris Machfudi, Norma Novianita, Muhammad Syahrul Nizar, Marisa, Muhammad Farrurozy Rifqy, Makailah Adifa Putri Arnita, Marshanda Leoni Shaqueena, terima kasih selalu mendoakan dan berusaha memberi semangat, cinta, dan juga kasih sayang yang sangat besar sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini;
10. Sahabat-sahabat, kakak-kakak dan rekan seperkuliahan yang selama ini banyak membantu, berkontribusi di berbagai hal, dan menemani berjuang bersama menyelesaikan strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Anie Patra, Zahra Mufida, Intan Dwi, Binti Choirul Latifa, Nirmala Amalia, Dinda Wahyuni, Febby Velin, Novia Dinny Rismala, Qothrun Nada, Sella Rizki Amalia, Arti Mayasari , Hana Maghfiroh;
11. Teman kecil saya satu-satunya yang menemani saya dari kecil hingga sekarang yang menjadi alasan saya bertahan selama ini Rahma Kusuma Wardhani;
12. Johan Fahrul Reza yang akhir-akhir ini selalu membantu serta memberi doa, *support*, penyemangat dalam mengejar semua mimpi-mimpi yang belum tercapai, terima kasih sudah mau bersabar;
13. Teman-teman 1 angkatan 2018 FKIP PG PAUD Universitas Jember
14. Rekan Penelitian Ratna Salsabila Anwar, Saskya Purnapasha, Fatika Mujahidah yang telah banyak menghabiskan waktu bersama untuk menyelesaikan penelitian KERIS Perkembangan bersama;
15. Sahabat-sahabatku pada masa SMA;
16. Beberapa orang yang pernah singgah yang pernah menjadi penguat diri;
17. Almamater, yang selalu dibanggakan.

Jember, 10 April 2022

DAFTAR ISI

	<b>Halaman</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>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</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>6</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>7</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1 Kecerdasan Linguistik</b> .....	<b>10</b>
2.1.1 Pengertian Kecerdasan.....	10
2.1.2 Teori Kecerdasan.....	11
2.1.3 Pengertian Kecerdasan Linguistik.....	13
2.1.4 Komponen Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	14
2.1.5 Indikator Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini.....	18
2.1.6 Strategi Peningkatan Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	21



<b>2.2 Anak Cerdas Istimewa (<i>Gifted Children</i>).....</b>	<b>24</b>
2.2.1 Pengertian Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	24
2.2.2 Karakteristik Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	27
2.2.3 Penyebab Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	30
2.2.4 Cara Penanganan Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	34
<b>2.3 Permainan Kooperatif.....</b>	<b>38</b>
2.3.1 Pengertian Permainan Kooperatif menurut Pandangan Vygotsky.....	38
2.3.2 Biografi Vygotsky.....	38
2.3.3 Konsep Pemikiran dan Hasil Karya Vygotsky.....	40
2.3.4 Konsep Belajar Konstruktivisme teori Vygotsky.....	42
2.3.5 Karakteristik Permainan Kooperatif.....	45
2.3.6 Kelebihan dan kekurangan Permainan Kooperatif.....	46
<b>2.4 Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i>.....</b>	<b>47</b>
2.4.1 Pengertian <i>Puppet Show</i> .....	47
2.4.2 Sejarah <i>Puppet Show</i> .....	47
2.4.3 Model Pengembangan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> sebagai Kegiatan Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	48
<b>2.5 Kerangka Konseptual.....</b>	<b>50</b>
<b>2.6 Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>53</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>55</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>55</b>
<b>3.2 Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian.....</b>	<b>56</b>
<b>3.3 Definisi Operasional.....</b>	<b>56</b>
3.3.1 Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	57
3.3.2 Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini.....	57
<b>3.4 Desain Penelitian Pengembangan.....</b>	<b>58</b>
3.4.1 <i>Analyze</i> atau analisis.....	58
3.4.2 <i>Design</i> atau perancangan.....	63
3.4.3 <i>Development</i> atau pengembangan.....	65
3.4.4 <i>Implementation</i> atau implementasi.....	66

3.4.5 <i>Evaluation</i> atau evaluasi.....	68
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>69</b>
3.5.1 Observasi.....	69
3.5.2 Wawancara.....	70
3.5.3 Validasi.....	71
<b>3.6 Instrumen Penelitian.....</b>	<b>71</b>
3.6.1 Lembar Observasi.....	71
3.6.2 Lembar Wawancara.....	73
3.6.3 Lembar Validasi.....	74
<b>3.7 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>74</b>
3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi.....	75
3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan.....	75
3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan.....	76
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>78</b>
<b>4.1 Hasil Pengembangan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (<i>Gifted Children</i>).....</b>	<b>78</b>
3.4.1 Tahap <i>Analyze</i> atau analisis.....	78
3.4.2 Tahap <i>Design</i> atau perancangan.....	85
3.4.3 Tahap <i>Development</i> atau pengembangan.....	87
3.4.4 Tahap <i>Implementation</i> atau implementasi.....	93
3.4.5 Tahap <i>Evaluation</i> atau evaluasi.....	100
<b>4.2 Pembahasan.....</b>	<b>103</b>
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>117</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>117</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>119</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>120</b>

**DAFTAR TABEL**

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Pedoman Penilaian Aktivitas Belajar Anak.....	19
Tabel 2.2 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Linguistik pada Anak	19
Tabel 2.3 Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	51
Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	69
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	72
Tabel 3.3 Lembar Observasi Kegiatan Anak.....	72
Tabel 3.4 Poin-Poin Pertanyaan.....	74
Tabel 3.5 Lembar Validasi.....	74
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Permainan Kooperatif.....	75
Tabel 3.7 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Anak.....	76
Tabel 4.1 Rekap Hasil Analisis Validasi Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	88
Tabel 4.2 Rekap Hasil Validasi RPPH Permainan <i>Puppet Show</i> Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa Di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung. Kabupaten Jember.....	89
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Analisis Validasi.....	91
Tabel 4.4 Perbaikan Pengembangan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	92
Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Penerapan Pengembangan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ) .....	93
Tabel 4.6 Rekap Hasil Analisis Kepraktisan Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> untuk Menstimulasi KecerdasanLinguistik Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ).....	94
Tabel 4.7 Rekap Hasil Aktivitas Anak Uji Skala Kecil.....	97
Tabel 4.8 Rekap Hasil Aktivitas Anak Uji Skala Besar.....	98
Tabel 4.9 Rekapitulasi Respon Guru.....	100
Tabel 4.10 Jawaban Pertanyaan Yang Diajukan Ke Guru.....	101



Tabel 4.11 Pengelompokan anak PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember sesuai Usia.....	108
Tabel 4.12 Rekap Hasil Validasi.....	114



**DAFTAR GAMBAR**

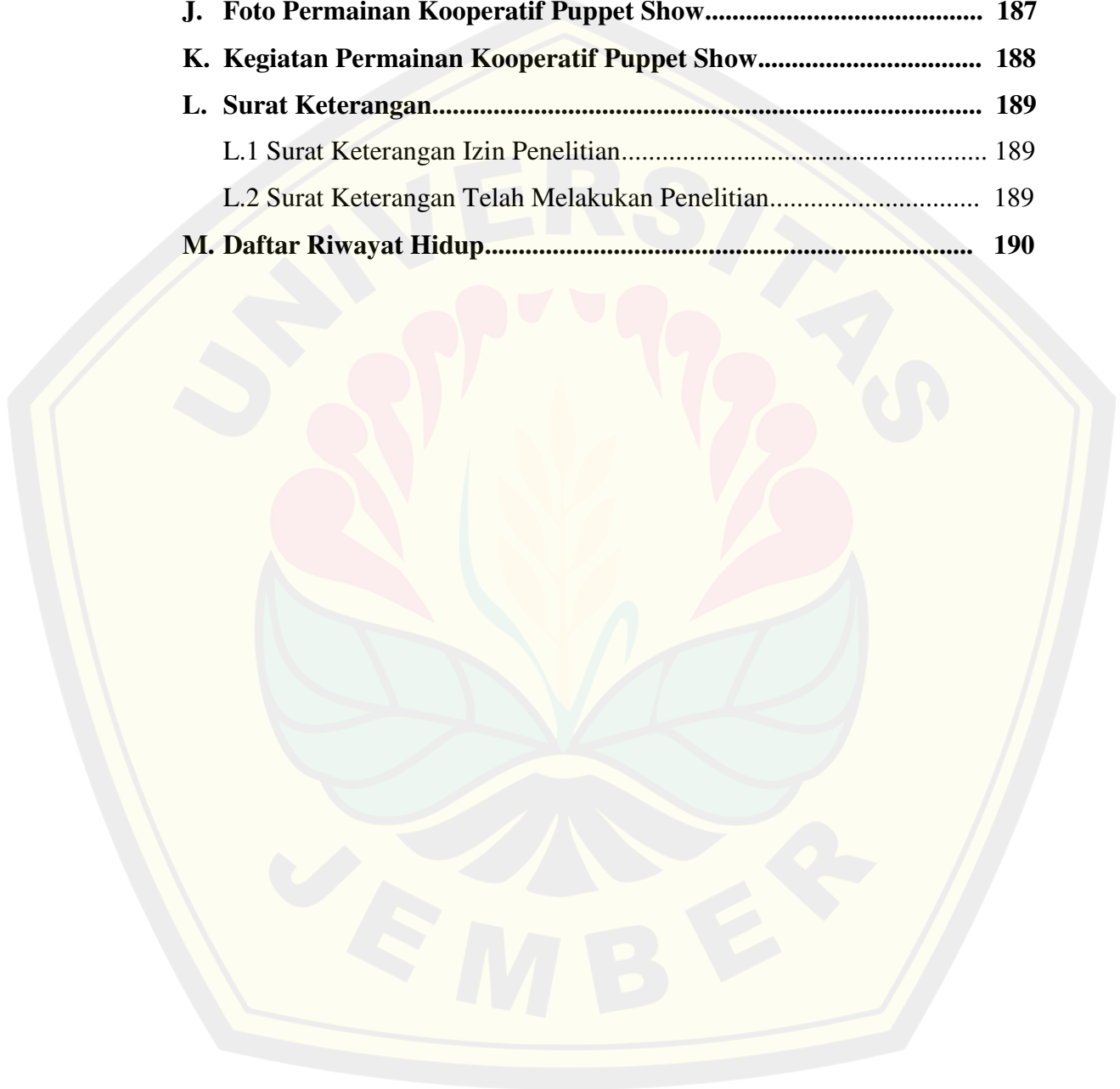
	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	58
Gambar 3.2 Desain Awal Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	66
Gambar 4.1 Proses Perancangan Permainan Kooperatif.....	84
Gambar 4.2 Sintaks Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	85



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. Matriks Penelitian.....</b>	<b>123</b>
<b>B. Instrumen Pengumpulan Data.....</b>	<b>127</b>
B.1 Instrumen Validasi Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	127
B.2 Instrumen Validasi RPPH Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	128
B.3 Instrumen Observasi Aktivitas Guru.....	130
B.4 Instrumen Observasi Kegiatan Anak.....	130
B.5 Instrumen Wawancara.....	131
B.6 Lembar Analisis Validasi Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	132
B.7 Lembar Rekap Validasi RPPH Permainan <i>Puppet Show</i> .....	134
B.8 Lembar Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Kecil.....	134
B.9 Lembar Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Besar.....	135
B.10 Lembar Rekap Analisis Kepraktisan Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif <i>Puppet         Show</i> .....	136
B.11 Lembar Respon Guru.....	137
<b>C. Lembar Validasi.....</b>	<b>138</b>
C.1 Hasil Validasi Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	138
C.2 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	138
C.3 Rekap Hasil Analisis Validasi Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	144
C.4 Rekap Hasil Validasi RPPH Permainan <i>Puppet Show</i> .....	145
<b>D. Lembar Observasi.....</b>	<b>147</b>
D.1 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas.....	147
D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Kecil.....	148
D.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Besar.....	149
D.4 Rekap Hasil Analisis Kepraktisan Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> .....	150
<b>E. Lembar Wawancara.....</b>	<b>151</b>
E.1 Hasil Penilaian Respon Guru.....	151
E.2 Hasil Wawancara.....	152

<b>F. Hasil Instrumen Identifikasi Instrumen <i>Multiple Intelligences Identification Checklist for Young Child with Autisme (MIICYCA)</i>..</b>	<b>156</b>
<b>G. Profil Sekolah.....</b>	<b>168</b>
<b>H. Kurikulum.....</b>	<b>174</b>
<b>I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....</b>	<b>181</b>
<b>J. Foto Permainan Kooperatif Puppet Show.....</b>	<b>187</b>
<b>K. Kegiatan Permainan Kooperatif Puppet Show.....</b>	<b>188</b>
<b>L. Surat Keterangan.....</b>	<b>189</b>
L.1 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	189
L.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	189
<b>M. Daftar Riwayat Hidup.....</b>	<b>190</b>



## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya:

### 1.1 Latar Belakang

Masa keemasan atau masa usia dini ialah suatu masa yang sangat berharga bagi kehidupan. Menurut Hapsari (dalam Wulandari & Purwanta 2020:453) hal tersebut terjadi dikarenakan pada masa usia dini, kepekaan dan kesensitifan anak dalam menerima beraneka rangsangan dari luar sudah aktif dalam diri anak. Oleh karenanya, pemberian rangsangan dan juga stimulasi pada anak sangat disarankan agar perkembangan anak di masa emasnya dapat berjalan optimal sesuai dengan aspek-aspek perkembangan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 tentang Standar Pencapaian Tumbuh Kembang Anak ada 6 aspek perkembangan yang harus dipenuhi dan dioptimalkan pada perkembangan anak yaitu: aspek moral agama, aspek bahasa, aspek sosial-emosional, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, dan aspek seni. Pengoptimalan 6 aspek tersebut dapat dilakukan melalui mengikutsertakan anak dalam lembaga pendidikan. Menurut Kemendikbud (2014) menyatakan bahwa:

PAUD dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/ Raudatul Athfal (RA)/ Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Pelaksanaan pendidikan inklusi salah satunya PAUD inklusi diterapkan dan berpusat pada kebutuhan anak sehingga segala kebutuhan anak harus terpenuhi. Pendidikan inklusi tidak hanya untuk anak berkebutuhan khusus saja namun untuk semua anak karena pada diri anak memiliki karakteristik, keunikan, dan keberagaman yang berbeda. Telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatur bahwa setiap warga

negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dasar yang bermutu baik yang memiliki kelainan mental, fisik, emosional, intelektual, bakat istimewa, dan juga yang tinggal di daerah terpencil. Maksud dari terbitnya peraturan undang-undang tentang sistem pendidikan ini bahwa pendidikan inklusi tidak hanya diperuntukkan untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus secara fisik namun untuk anak-anak yang memiliki kebudayaan, sosial, bahasa yang berbeda yang membutuhkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan setiap anak sehingga dapat menstimulasi perkembangan anak secara lebih optimal karena dirasa anak menemukan tempat yang tepat yaitu di sekolah inklusi.

Menurut Kustawan (2013:151) fungsi diadakannya pendidikan atau sekolah inklusi ini agar dapat menjamin semua peserta didik yang berkebutuhan khusus mendapat akses dan juga kesempatan yang sama dengan peserta didik lainnya dalam memperoleh pelayanan pendidikan diberbagai jenis, jalur, maupun jenjang pendidikan serta mewadahi peserta didik berkebutuhan khusus dalam mengembangkan potensi, minat, dan bakatnya. Menurut Ilahi (2013:137) pendidikan inklusi adalah suatu bentuk pendidikan yang mewadahi anak berkebutuhan khusus untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang wajib dicapai oleh anak dan memberikan hak dasar sebagai warga negara. Dalam pelaksanaan pendidikan inklusi ini, pihak sekolah wajib memfasilitasi dan memberikan dukungan berupa sarana dan prasarana baik dari segi kurikulum, media, sistem pembelajaran, maupun lingkungan yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu peserta didik. Pendidikan atau sekolah inklusi ini diharapkan dapat menampung segala bentuk perbedaan anak khususnya anak berkebutuhan khusus dan memberikan kesempatan serta peluang yang sama kepada tiap peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan yang layak.

---

Menurut Triyanto & Permatasari (2016:177) berpendapat bahwa anak berkebutuhan khusus dapat diartikan sebagai anak yang memiliki kelainan atau menyandang ketunaan atau bisa juga anak yang memiliki bakat istimewa. Ketunaan yang dimaksud adalah berkelainan atau luar biasa dan memiliki keunggulan dalam suatu hal atau bahkan memiki kecacatan dalam hal fisik. Di sisi lain, menurut Triyanto & Permatasari (2016:177) umumnya anak berkebutuhan

husus memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya namun perlu diketahui perbedaan tersebut tidak menjadikan anak tidak mampu secara mental, emosi, atau fisik. Mangunsong (dalam Triyanto & Permatasari 2016:177) berpendapat bahwa anak yang berkebutuhan khusus atau sering disebut dengan anak luar biasa ialah anak yang sudah diberi kelebihan oleh Tuhan dalam hal fisik, neuromaskular, perilaku sosial dan emosionalnya, kemampuan sensorik, cara berkomunikasi, atau campuran dari dua kelebihan atau bahkan lebih melebihi rata-rata anak pada umumnya dan memerlukan perubahan atau pelayanan khusus yang bertujuan untuk membantu dalam hal perbaikan metode belajar atau perbaikan lainnya agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya secara lebih optimal.

Salah satu jenis anak yang berkebutuhan khusus adalah anak cerdas istimewa atau *Gifted Children*. Menurut Setiyatna (2021:42) ada beberapa ciri-ciri kecerdasan pada anak yang bisa dilihat secara langsung ketika anak berada pada masa keemasan atau sejak anak usia dini. Anak cerdas istimewa artinya anak tersebut memiliki kecerdasan di atas rata-rata teman seusianya dan memiliki inteligensi yang tinggi karena anak memiliki kecerdasan yang luar biasa. Kembali pada konsep bahwasanya anak memiliki keunikan dan latar belakang lingkungan yang berbeda-beda sehingga memiliki kecerdasan yang berbeda pula. Pada umumnya, anak yang memiliki kecerdasan istimewa cenderung sukar bermain dengan teman seusianya dan sulit dalam hal menerima pendidikan. Pada diri masing-masing anak pastinya telah memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Menurut Setiyatna (2021:43) anak yang memiliki kecerdasan istimewa permasalahan yang seringkali dikeluhkan adalah kurangnya sosialisasi pada teman sebaya dan anak sulit menerima pendidikan. Karena anak cerdas istimewa cenderung lebih suka menyendiri, dan keras kepala. Anak cerdas istimewa cenderung sukar beradaptasi karena memang dalam perkembangannya terdapat perbedaan dalam tingkat aspek yang ada dalam dirinya. Untuk itu anak cerdas istimewa diperlukan perlakuan khusus untuk menstimulasi kecerdasan linguistik agar berkembang lebih optimal.



Kecerdasan jamak merupakan suatu teori yang dikembangkan oleh Howard Gardner sesuai dengan pandangannya pada tahun 1983. Gardner mengemukakan ada 8 jenis kecerdasan pada anak yaitu logis matematis, visual spasial, linguistik, naturalis, musikal, intrapersonal, interpersonal, dan kinestetik dan dimana kecerdasan yang berbeda tersebut mengukur cakupan yang lebih luas pada diri anak.

Menurut Gardner (2006:113) kecerdasan tidak hanya dilihat dari segi linguistik dan logika saja, namun ada berbagai kecerdasan pada diri seseorang yang masing-masing tidak sama dan tidak diperhatikan keberadaannya sehingga tidak sedikit orang yang kecerdasannya terpendam karena tidak di stimulasi secara optimal. 8 kecerdasan tersebut bisa saja dimiliki oleh tiap individu namun tarafnya saja yang berbeda karena kecerdasan ini tidak dapat berdiri sendiri atau kecerdasan terkadang bercampur dengan kecerdasan lainnya akhirnya saling menguatkan karena saling mempengaruhi. Salah satu kecerdasan yang akan dibahas kali ini adalah kecerdasan linguistik atau verbal.

Kecerdasan linguistik menurut Gardner (2006:113) pada masa anak-anak hingga usia lanjut tetap bertahan perkembangannya. Kecerdasan linguistik ada kaitannya dengan sistem neurologis dimana kecerdasan linguistik ini terletak pada lobus temporal yang kaitannya dengan emosi, memori, bahasa, pendengaran, dan juga area pengendali ucapan. Tentunya kecerdasan ini sangat diperlukan dalam hampir semua bidang kehidupan bahkan untuk anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Kecerdasan linguistik ini juga dapat distimulasi dengan menerapkan kegiatan-kegiatan yang menarik dengan menggunakan permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa contohnya adalah mengajak anak bercerita mengenai kejadian atau aktivitas yang disukai anak bersama teman sebayanya, Bercerita mengenai makhluk hidup, mengajak anak bermain huruf atau menebak angka dan kata, merangkai sebuah cerita, mendengarkan lagu bersama, hingga berdiskusi atau bermain peran dengan anak.

Permainan kooperatif menurut Mantasiah (2018:37) merupakan kegiatan bermain antara dua orang atau lebih dan peraturan yang dimainkan sebelumnya sudah ditentukan dan disepakati antar pemain agar tujuan yang di inginkan dapat



tercapai. Pada permainan kooperatif seorang individu menjadi bagian dalam suatu kelompok, dimana setiap individu sudah memiliki tujuan dalam kegiatan seperti menghadapi tantangan, berpartisipasi, atau saling mengalahkan. Permainan kooperatif merupakan permainan yang berpusat pada kebutuhan anak, anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) bisa belajar bagaimana cara bekerja sama dan kapan waktu yang tepat untuk bekerja sama dengan yang lainnya dan pada permainan ini semua yang terlibat masing-masing memiliki peran penting dalam permainan. Permainan kooperatif pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) juga memiliki tujuan seperti mengajarkan keadilan, perdamaian, mengenal perbedaan tiap individu, meningkatkan kualitas hidup, solidaritas anak, dapat menstimulasi perkembangan anak dan meningkatkan kecerdasan jamak anak.

Namun pada kenyataannya selama di lapangan, pada saat melakukan observasi tidak semudah itu dalam menumbuhkembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini, salah satunya pada anak yang berkebutuhan khusus anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Di dalam lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember ditemukan bahwa seluruh guru paham betul mengenai kecerdasan jamak dan juga karakteristiknya, namun hanya saja penerapan dan pengaplikasiannya yang belum optimal contohnya adalah kurang tersedianya media penunjang pembelajaran seperti APE atau alat permainan edukatif dan juga permainan yang bervariasi dalam proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut diperkuat ditemukan anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang kurang memperhatikan materi yang diajarkan dan kurang fokus karena metode pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik sehingga anak kurang memahami pada saat pembelajaran berlangsung. Anak kurang memperhatikan pembelajaran di kelas karena selain tema yang diajarkan kurang begitu disukai, ia juga tidak tertarik karena baginya pembelajaran tanpa variasi begitu membosankan sehingga anak tidak antusias pada saat berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas. Anak cerdas istimewa cenderung memiliki tingkat keingintahuan yang sangat tinggi, jika guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang menarik perhatiannya maka dapat menyebabkan hubungan interaksi antara guru dan anak tidak terwujud sehingga akibatnya anak lebih banyak diam.

Upaya dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan Alat Permainan Edukatif yang menarik dan dapat mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Bentuk Alat Permainannya adalah *Puppet Show* yang telah dikembangkan menjadi boneka yang inovatif yang didesain sesuai dengan kebutuhan anak. Metode bermain peran dan bercerita dengan menggunakan *Puppet Show* hakikatnya mampu mengembangkan kecerdasan linguistik pada diri anak melalui permainan kooperatif. Alasan menggunakan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) ini karena dengan menggunakan permainan kooperatif anak berkebutuhan khusus dapat meningkatkan interaksinya dengan bantuan teman sebayanya dan juga desain permainan kooperatif ini dilengkapi dengan media wayang yang nantinya juga dapat mengenalkan anak dengan tradisi wayang golek namun kali ini wayang tersebut telah di modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga anak cukup menjadi dalang dan menentukan rangkaian cerita dengan temannya lalu membagi peran bersama pasangannya. Hal tersebut menjadikan dasar untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil pemaparan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan permainan kooperatif *puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember?
- 1.2.2 Bagaimana efektifitas penerapan permainan kooperatif *puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.
- 1.3.2 Mendeskripsikan efektifitas penerapan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun secara praktis:

#### 1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini secara ilmiah, diharapkan dapat memperkaya wawasan dan juga memberikan landasan yang kuat dalam membangun ide-ide maupun gagasan terutama tentang bagaimana cara membuat suatu permainan kooperatif untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

#### 1.4.2 Secara Praktis

##### 1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bahan referensi untuk penelitian mengenai permainan kooperatif untuk menstimulasi kecerdasan anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)
- b. Sebagai inovatif untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung

## 2. Bagi Lembaga Sekolah

- a. Sebagai penambah wawasan pengetahuan mengenai proses dan juga hasil yang didapat pada saat mengembangkan suatu alternatif permainan kooperatif untuk menstimulasi kecerdasan kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember
- b. Sebagai acuan untuk menciptakan permainan kooperatif yang menarik bagi anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)

## 3. Bagi Pendidik

- a. Dapat digunakan sebagai acuan pada saat membuat permainan kooperatif yang sesuai dengan kebutuhan anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)
- b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk mencari inovasi dalam membuat model permainan kooperatif yang menarik untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)

## 4. Bagi Anak

- a. Diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)
- b. Dapat digunakan sebagai alternatif untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)
- c. Diharapkan anak dapat bercerita dan mengasah kecerdasan linguistik dengan siapa saja melalui permainan kooperatif *Puppet Show*.

## 5. Bagi Orangtua

- a. Sebagai referensi dalam mengaplikasikan permainan kooperatif sebagai upaya menstimulasi kecerdasan linguistik pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)
- b. Sebagai referensi untuk memperkaya pengetahuan mengenai penggunaan jenis permainan kooperatif yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)

## 6. Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat digunakan sebagai menambah referensi mengenai penelitian yang sejenis
- b. Dapat digunakan untuk mengembangkan permainan kooperatif pembelajaran sejenis dalam mengembangkan aspek perkembangan maupun kecerdasan yang lain untuk anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka penelitian yang meliputi: 2.1 kecerdasan linguistik ; 2.2 anak cerdas istimewa (*Gifted Children*); 2.3 permainan kooperatif ; 2.4 permainan kooperatif *puppet show*; 2.5 kerangka konseptual permainan kooperatif untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak cerdas istimewa; dan 2.6 Penelitian yang relevan. Masing-masing uraiannya adalah sebagai berikut:

### 2.1 Kecerdasan Linguistik

#### 2.1.1 Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan atau seringkali disebut dengan inteligensi ialah sebuah konsep yang abstrak. Mengapa dikatakan konsep yang abstrak karena dari sekian banyak pengertian dan definisi yang dirumuskan oleh para ahli secara umum kecerdasan atau inteligensi dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga klasifikasi ini yaitu:

1. Suatu kemampuan pada diri anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan juga beradaptasi dengan berbagai situasi terbaru yang sangat beragam
2. Suatu kemampuan pada diri anak untuk belajar menerima suatu pendidikan
3. Suatu kemampuan pada diri anak untuk berpikir secara abstrak menggunakan konsep-konsep abstrak dan juga menggunakan simbol-simbol secara luas

Menurut Busthomi (dalam Utaminingsih 2018:6) kecerdasan pada umumnya dipahami pada dua tingkatan yaitu kecerdasan bagi suatu kemampuan pada diri anak yang digunakan untuk memahami sebuah informasi dalam membentuk suatu pengetahuan dan kesadaran, lalu yang digunakan sebagai suatu kemampuan untuk memproses informasi sehingga anak mampu memecahkan suatu masalah serta menambah pengetahuan. Inteligensi adalah ukuran bagaimana individu berperilaku. Inteligensi diukur dengan perilaku individu, interaksi interpersonal dan prestasi. Inteligensi dapat didefinisikan dengan beragam cara: (1) kemampuan berpikir abstrak, (2) kemampuan



mempertimbangkan, memahami dan menalar, (3) kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, dan (4) kemampuan total individu untuk bertindak dengan sengaja dan secara rasional dalam lingkungan.

Menurut Gardner (2006:114) kecerdasan ialah suatu kemampuan umum yang ditemukan di berbagai tingkat dan dimiliki setiap individu untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada pada dirinya. Maka dapat disimpulkan dari definisi-definisi di atas wawasannya kecerdasan salah satu kemampuan berpikir secara abstrak dengan dimiliki setiap individu dalam memecahkan suatu masalah dan juga kemampuan untuk belajar menyesuaikan diri dengan pengalaman hidupnya sehari-hari.

### 2.1.2 Teori Kecerdasan

Seiring kemajuan zaman kini teori kecerdasan semakin berkembang pesat. Para ahli memiliki pandangan masing-masing mengenai kecerdasan atau inteligensi tersebut. Berikut merupakan beberapa teori kecerdasan perkembangan menurut para ahli menurut Utaminingsih (2018:7):

#### 1. IQ (*Intelligence Quotient*)

Kecerdasan inteligensi seseorang bisa diukur dengan menggunakan sebatas dan hasilnya dihitung dengan sebuah rumus tertentu. Dalam pandangan icu semakin tinggi hasil yang didapat maka semakin tinggi juga tingkat inteligensi seseorang atau sebaliknya. IQ atau sering disebut juga kecerdasan intelektual ini menggambarkan sebuah inteligensi atau kecerdasan sebagai rasio antara usia mental (MA) dan usia kronologis (CA), usia mental (MA) maksudnya adalah sebuah kapasitas otak yang diukur dengan menggunakan usia rata-rata anak dan yang memiliki standar berpikir yang sama. sedangkan usia kronologis (CA) ialah usia anak ketika dilakukan tes IQ. Mengacu pada pendapat di atas IQ bisa diartikan sebagai kecerdasan intelektual yang diukur dengan cara membandingkan antara usia mental atau kapasitas otak dan diukur berdasarkan usia rata-rata anak dengan usia kronologis anak ketika melakukan tes tersebut.

#### 2. EQ (*Emotional Intelligence*)

EQ ialah sebuah perkembangan teori kecerdasan yang dipopulerkan oleh Daniel Goleman yang ditemukannya kesalahan ini didasari oleh hasil penelitian tentang neurolog dan psikolog yang menunjukkan bahwasanya kecerdasan emosional sama pentingnya dengan kecerdasan intelektual. Menurut Goleman (dalam Utaminingsih 2018:8) kecerdasan emosional ini mengacu pada kemampuan anak atau seseorang dalam mengendalikan situasi dan mengolah pikiran, perasaan, hawa nafsu, dan juga mental didasari pada pikiran yang sehat. Sesuai dengan pendapat di atas jadi kecerdasan emosional ini didefinisikan sebagai kecerdasan di mana suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengenali dan juga mengendalikan perasaan pikiran emosi hawa nafsu dalam kaitannya dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.

### 3. SQ (*Spiritual Quotient*)

Untuk kecerdasan spiritual ini ialah sebuah kecerdasan dimana digunakan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan mengenai suatu makna dan suatu nilai dan juga menempatkan perilaku dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya. Kecerdasan spiritual ini digunakan untuk menilai sebuah tindakan dan cara hidup seseorang agar lebih makna dibandingkan dengan orang lain. SQ ini fasilitasi dialog dan akal emosi seseorang dan menyediakan titik tumpu bagi pertumbuhan dan perubahan seseorang. Jadi SQ dapat disimpulkan sebagai suatu kecerdasan yang berkemampuan dalam menghadapi dan juga memecahkan persoalan makna dan nilai juga menempatkan perilaku dalam konteks makna yang lebih luas bagi seseorang itu sendiri.

### 4. MI (*Multiple Intelligences*)

Kecerdasan jamak yang ditemukan oleh Howard Gardner. Kata menjelaskan bahwa manusia tidak hanya memiliki satu inteligensi saja tapi memiliki banyak inteligensi dan masing-masing berbeda pada setiap individunya. Dan masing-masing inteligensi memiliki keterampilan-keterampilan yang unik. selain itu pada sebagian individu yang berbakat dan keterbelakangan mental juga memiliki beberapa kecamatan sekaligus. Gardner mengatakan bahwa kerusakan otak mungkin mengurangi satu jenis kemampuan tapi tidak pada kemampuan yang lain sehingga kecerdasan jamak ini adalah sebuah penilaian yang melihat



secara deskriptif bagaimanakah seseorang individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu bagi hidupnya. Karena memiliki pendapat bahwasanya kecerdasan jamak meliputi: kecerdasan logis matematis; linguistik; kinestetik; visual spasial; musikal; intrapersonal; interpersonal; naturalis; dan spiritual.

### 2.1.3 Pengertian Kecerdasan Linguistik

Gardner (dalam Utaminingsih 2018: 10) berpendapat bahwa kecerdasan linguistik atau kecerdasan verbal ialah sebuah kemampuan pada diri anak yang ditunjukkan dengan bagaimana anak menggunakan kata-kata secara efektif, Penggunaan kata-kata lisan ataupun tulisan kemampuan untuk memanipulasi kan menggunakan bahasa yang terstruktur. Tujuannya yaitu agar anak dapat memaknai suatu bahasa secara praktis. Kecerdasan verbal atau kecerdasan linguistik ini sangat penting untuk kehidupan anak karena pernyataan ini berkaitan dengan kemampuan anak berbicara. Tulisan ini juga berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengartikan kata, mengurutkan kata, mendengar suara dan melatih kepekaan anak.

Gardner (2006:112) pendapat bahwa kecerdasan linguistik ini merupakan satu kecerdasan yang paling universal di antara kecerdasan kecerdasan dalam teori kecerdasan miliknya karena jika seseorang yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi akan cenderung menggemari suatu aktivitas yang ada hubungannya dengan kebahasaannya seperti membaca menulis berdebat dan lain-lain yang juga akan mengarahkan kepada kecerdasan yang lain. Anak akan melakukan hal-hal sebagai berikut dengan kecerdasan linguistiknya seperti:

1. Menghafal dan mengingat nama-nama istilah dan kata baru sepanjang waktu
2. Mudah dalam mempelajari bahasa-bahasa asing
3. Dapat memahami petunjuk atau instruksi baru atau informasi baru yang baru saja didengarnya
4. Memiliki kepekaan terhadap arti kata dan urutannya meskipun baru didengar
5. Dapat menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut

6. Mampu memahami dan juga menulis suatu karya tulis dengan mudah seperti cerita atau puisi yang berkaitan dengan kata-kata
7. Dapat menggunakan kata secara efektif untuk berbicara di kehidupan sehari-hari.

Yunandys (dalam Nafiah 2018:13) pendapat bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi akan memiliki kriteria seperti:

1. Dapat dengan mudah menyampaikan kata-kata yang sulit diucapkan
2. Gemar membaca bacaan apapun
3. Dapat mengekspresikan sesuatu dengan mudah melalui ucapan ataupun tulisan
4. Gemar bermain yang berhubungan dengan kata-kata seperti teka-teki silang
5. Sangat suka berpidato berdebat hingga menjelaskan solusi si dan juga pertanyaan jawab
6. Memiliki perbendaharaan kata yang sangat banyak
7. Sangat mudah belajar melalui mendengar ataupun membaca
8. Imajinasinya keluar pada saat ia menulis atau berbicara

#### 2.1.4 Komponen Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Komponen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah komponen menurut Madyawati (dalam Utaminingsih, 2018:12) mencakup keterampilan berbahasa anak cerdas istimewa (*Gifted Children*), yaitu keterampilan menyimak (mendengar secara cermat dan kritis), keterampilan membaca secara efektif, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat komponen keterampilan ini diperkuat oleh Seefeldt (dalam Utaminingsih 2018:18) menyatakan bahwa ada empat komponen keterampilan bahasa yang dimiliki anak usia dini khususnya untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu:

##### 1. Keterampilan Mendengarkan

Keterampilan mendengarkan adalah keterampilan pada diri anak yang ciri-cirinya adalah bagaimana anak dapat memahami sebuah informasi atau inti dalam suatu hal yang dibutuhkan pada saat memperoleh pengetahuan. Sebenarnya mendengarkan bukan sebuah kemampuan yang alami yang muncul sejak lahir pada diri anak, melainkan mendengarkan harus suatu dilatih sejak

dini. Mengajarkan anak usia dini untuk mendengarkan orang berbicara akan memberikan kesempatan pada diri anak untuk mempelajari bahasa dan memperoleh pembendaharaan kata yang baru.

## 2. Keterampilan Berbicara

Dalam mempelajari bahasa anak biasanya membutuhkan dialog efektif antara anak dengan orang dewasa dan anak juga butuh didengarkan. Seorang anak membutuhkan orang dewasa mendengarkan pembicaraan juga mengajukan pertanyaan yang mendorong anak untuk berbicara lebih banyak agar anak dapat memperluas dan mengolah apa yang ia bicarakan sehingga mampu membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak. Anak akan bisa belajar menyesuaikan cara bicaranya dengan berbagai situasi yang ada di sekitarnya. Ciri bila anak dapat menyesuaikan bicaranya dengan situasi adalah bagaimana anak dapat membedakan penggunaan percakapan formal untuk di sekolah atau tempat-tempat lain di luar rumah dan percakapan informal saat bersama keluarga atau teman-temannya. Jika anak mampu mempelajari perbedaan penggunaan bahasa, anak akan dapat dengan mudah menyampaikan gagasan dan juga apa yang anak mau dapat dimengerti dan didengar orang lain karena anak sudah mempelajari bahasa dengan baik.

## 3. Keterampilan Membaca

Diharapkan orang tua mampu memfasilitasi anak untuk memiliki kesempatan membaca dan diharapkan lingkungan yang disekeliling anak jugak menyediakan sarana untuk anak belajar membaca seperti memberikan nama di pintu kamar mandi atau memberikan bacaan-bacaan di area rumah agar anak dapat dengan mudah menghafal dan mengenali huruf-huruf dan kata-kata dan akhirnya anak menjadi sadar akan hubungan antara bunyi dan huruf dan juga kata-kata karena anak sudah terbiasa melihat tulisan-tulisan dan bacaan-bacaan yang ada di sekitarnya. Ciri-ciri yang menonjol jika anak memiliki keterampilan membaca adalah anak dapat dengan mudah mengenal huruf disekitarnya, anak suka membaca dan tertarik dengan hal yang berkaitan

dengan simbol huruf disekitarnya dan dapat dengan mudah mengulang suatu kata yang berhasil ia rekam dalam memorinya.

#### 4. Keterampilan Menulis

Untuk perkembangan menulis anak-anak usia 3 sampai 5 tahun juga membutuhkan pengalaman-pengalaman yang lebih agar anak termotivasi untuk menuliskan atau membuat tanda-tanda di kertas. Seringkali bila dilihat lebih dalam lagi anak sedang melatih keterampilan menulisnya ketika anak gemar mencoret-coret di tembok atau membuat gambar-gambar. Ajarkan anak untuk menuliskan nama mereka sendiri di kertas bila orangtua dan guru ingin memfasilitasi serta menstimulasi keterampilan anak dalam menulis.

Menurut Bromley (1992: 14) komponen-komponen dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) meliputi:

##### 1. Fonologi

Fonologi atau perkembangan yang berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistem bunyi dalam bahasa. Fonologi adalah pengetahuan perkembangan teknologi ini mengacu pada pengetahuan mengenai hubungan bahasa dan simbol dalam bahasa bagi anak. Fonologi ini merupakan bagian terkecil dari sistem bunyi yang dihasilkan sejak anak lahir hingga usia 1 tahun. Misalnya pembunyian huruf "m" dan "a" sehingga dikombinasi oleh anak sehingga menjadi kata "ma-ma-ma-ma". Pengetahuan kronologi dibuktikan dengan kemampuan anak membedakan kemiringan kata bunyi awal dan bunyi akhir dan juga pemahaman Anda mengenai kemiripan bunyi seperti mengetahui kemiripan pola-pola ujaran seperti "mama" dan "mamam" (makan).

##### 2. Morfologi

Morfologi atau perkembangan pada diri anak yang kaitanya dengan pertumbuhan dan produksi bahasa terstruktur. Contoh anak usia dini, anak dapat mengucapkan "dek mam" yang berarti "adek makan".

##### 3. Sintaksis

Sintaksis atau aturan dalam penataan bahasa yang menentukan penggabungan kata-kata yang membentuk suatu kalimat atau frasa yang memiliki makna dengan kata lain penggunaan subjek, predikat, objek, keterangan yang tepat. Sintaksis ini merupakan potensi kata-kata yang disesuaikan dengan aturan dan menghasilkan kalimat yang utuh. Seiring dengan bertambahnya usia pada diri anak dan seiring perkembangannya dalam berbahasa anak mulai melibatkan komponen fonologi maupun morfologi lebih banyak dan mengucapkan kalimat bukan hanya beberapa kata. Selain itu pengetahuan sintaksis ini sangat penting dimiliki oleh anak karena dengan adanya penggabungan kata-kata ini dapat membentuk ekspresi yang lebih bermakna. Sisi lain ketika anak mulai menggunakan kalimat yang lebih panjang atau kompleks maka anak sudah mulai menggunakan intonasi untuk menjelaskan suatu informasi atau menanyakan suatu informasi dengan lebih jelas.

#### 4. Semantik

Semantik merupakan suatu kemampuan yang berkaitan dengan bagaimana anak membedakan arti kata. Semantik ini merujuk pada bagaimana anak menamai sebuah kata atau menceritakan suatu konsep. Perkembangan semantik terjadi dengan kecepatan yang lebih lama atau lebih lambat dibandingkan dengan perkembangan perkembangan yang lainnya seperti fonologi, morfologi, maupun sintaksis. Umumnya perkembangan semantik terjadi pada saat anak memasuki usia 9 sampai 12 bulan yaitu ketika anak sudah mulai menggunakan kata benda atau kata kerja dan juga seiring perkembangannya anak juga menggunakan kata sifat maupun kata keterangan.

#### 5. Pragmatik

Pengetahuan pragmatik ini adalah suatu perkembangan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa yang mengekspresikan minat atau maksud seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pengetahuan pragmatik ini juga memberikan peran terhadap kesadaran anak mengenai bagaimana anak berbicara kepada orang lain, berpartisipasi secara lisan dengan berbagai kondisi sosial, thank you juga bagaimana cara menghasilkan percakapan yang



berhubungan dan berkaitan. Kemampuan ini sangat penting sekali dimiliki oleh anak agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini membimbing anak dan mengarahkan anak agar dapat menggunakan kalimat yang tepat sangat penting sekali agar anak dapat menyampaikan maksud dalam situasi tertentu.

#### 2.1.5 Indikator Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

Menurut Dollaghan (dalam Utaminingsih, 2018: 16) ada beberapa indikator kecerdasan linguistik anak usia dini yaitu:

1. Anak gemar sekali berbicara dengan orang lain baik itu teman seusianya maupun orang dewasa lainnya
2. Anak gemar bercerita panjang lebar tentang pengalamannya sehari-hari. Anak bercerita mengenai apa yang ia lihat dan ia ketahui
3. Anak sangat mudah mengingat dan menghafal nama-nama keluarga dan temannya atau hal-hal kecil yang pernah ia lihat dan lihat dengar bukannya iklan di televisi
4. Anak suka membawa buku dan pura-pura membacanya karena anak menyukai buku maka anak lebih cepat mengenal huruf dibandingkan anak seusianya
5. Anak mudah sekali mengucapkan kata-kata dan menyukai permainan kata
6. Anak sangat suka membaca cerita. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang menonjol pastinya pada usia 4-6 tahun ketika seseorang membacakan cerita maka anak dapat dengan mudah menceritakan kembali sebuah cerita itu dengan baik
7. Memiliki perbendaharaan kata yang lebih banyak dalam berbicara dibandingkan anak-anak seusianya
8. Suka meniru tulisan-tulisan yang ia lihat
9. Menulis kalimat atau kata-kata
10. Gemar mencoba-coba membaca tulisan pada label makanan, papan nama toko atau lain-lain.
11. Sangat menyukai permainan permainan yang berbahaya kata-kata misalnya tebak kata.

Dan ada 4 komponen yang akan diperinci menjadi 5 indikator khusus yang nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk mengukur kecerdasan linguistik yang dikemukakan oleh Utaminingsih (2018:12) dan akan dijadikan instrumen penelitian kecerdasan linguistik anak yaitu:

Indikator pencapaian kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (Gifted Children)

1. Menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif *Puppet Show*
2. Menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan
3. Mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih
4. Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata
5. Menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut

Tabel 2.1 Pedoman Penilaian Aktivitas Belajar Anak

No	Nama	Aspek Perkembangan Anak	Skor	Jumlah Skor
1	Anak ke-1	Menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i>	1-4	Skor Maksimal 20
		Menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan	1-4	
		Mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih	1-4	
		Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata	1-4	
		Menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut	1-4	

Tabel 2.2 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Linguistik pada Anak

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1. Menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i>	4	Anak mampu menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i> sendiri
	3	Anak mulai mampu menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i> namun dibantu teman sebaya

	2	Anak mulai mampu menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i> namun dibantu teman sebaya dan didampingi guru
	1	Anak sama sekali belum mampu menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i>
2. Menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan	4	Anak mampu menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan dengan sangat baik
	3	Anak mulai mampu menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan
3. Mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih	4	Anak mampu menuliskan nama wayang binatang yang dipilih
	3	Anak mampu menebali nama wayang binatang yang dipilih
	2	Anak mampu menebali huruf depan nama wayang binatang yang dipilih
	1	Anak sama sekali tidak mampu menuliskan nama wayang binatang yang dipilih
4. Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata	4	Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata dengan sangat baik dan membantu teman kelompoknya
	3	Anak mulai mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata
	2	Anak mulai mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata
5. Menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut	4	Anak mampu menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut dengan sangat baik
	3	Anak mulai mampu menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut



Keterangan:

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

#### 2.1.6 Strategi Peningkatan Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Sujiono (2009:186) berpendapat bahwa atau beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua atau guru untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu:

##### 1. Mengajak anak untuk berbicara

Biasanya setiap anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga anak dapat distimulasi dengan cara mengajaknya berbicara dan mengenalkan secara awal pada anak bagaimana berkomunikasi yang tepat. Kegiatan ini dapat dimulai sejak anak masih usia baru lahir. Walaupun ketika anak baru lahir (masa bayi) masih mampu mendengar dan mengamati gerakan lidah, namun hal ini sangat bermanfaat karena bunyi merupakan unsur yang terpenting dalam bahasa. Ketika anak beranjak dewasa misalnya memasuki usia 6 bulanan, anak cenderung mulai mengulangi beberapa suku kata yang sering ia dengar.

##### 2. Mengajak anak bermain huruf

Ketika anak bermain dan mengenali huruf, langkah pertama yang ia lakukan adalah melihat dan menyentuh huruf tersebut. Permainan mengenalkan huruf dapat dilakukan sejak ia masih usia bayi, seperti bermain dengan media kartu abjad. Setelah anak dirasa telah memahami mengenai huruf dan penggunaannya, barulah orangtua atau guru bisa meningkatkan pemahaman anak mengenai huruf dengan mengajak anak bermain kartu kata. Permainan ini juga dapat meningkatkan pembendaharaan kata yang di miliki oleh anak.

##### 3. Mengajak anak untuk merangkai sebuah cerita

Anak-anak yang masih belum memahami bacaan tulisan pada umumnya gemar sekali membaca gambar. Kegiatan merangkai cerita ini dapat dimulai dengan memberikan anak potongan-potongan gambar sebuah cerita dan mengintruksikan pada anak untuk mengungkapkan pikiran anak mengenai jalan cerita tersebut. Ketika anak sudah mulai berlatih menulis, ajak anak untuk mengungkapkan apa yang ia rasakan melalui tulisan. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan berbicara sekaligus menulis anak usia dini.

#### 4. Mengajak anak berdiskusi dan bercakap-cakap

Untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak, orangtua dan guru dapat mengajak anak untuk berdiskusi kecil. Dimulai dengan membicarakan kegiatan sehari-hari atau hal-hal disekitar anak. Apapun pendapat anak nantinya, pastikan tetap memberikan penguatan dan menghargai isipembicaraan tersebut agar anak dapat melatih perkembangan bahasa dan juga mengolah emosinya.

#### 5. Mengajak anak bermain peran

Manfaat bermain peran untuk anak selain membantu anak untuk mencoba berbagai peran yang sering diamati, anak juga dapat mewujudkan khayalan dan imajinasinya serta dapat menumbuhkan arti kerjasama dengan teman sebayanya. Anak juga dapat melepaskan keakutan dan juga kegembiraannya dengan mewujudkan suatu kondisi dimana anak mendalami perannya sesuai dengan apa yang ia lakukan. Hal ini juga dapat menambah kemampuan pembendaharaan kata anak menjadi suatu kalimat pada saat anak berkomunikasi di dalam permainan peran ini.

#### 6. Mengajak anak untuk mendengarkan lagu-lagu anak

Mengajak anak untuk mendengarkan lagu-lagu anak sangat penting sekali. Selain untuk mempertajam indra pendengaran anak, mendengarkan lagu juga mengajak anak menyimak dan melihat huruf-huruf yang ada di lirik lagu anak sehingga menambah kosa kata serta pemahaman arti kata.

Menurut Dhieni (2009:17 ) penerapan pengembangan kecerdasan linguistik anak dalam kegiatan belajar dapat dilakukan juga dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

##### 1. Memfasilitasi kegiatan membaca dan menulis anak

Memfasilitasi kegiatan membaca dan menulis untuk anak dapat dimulai dengan menyediakan tempat anak untuk menulis membuat sudut perpustakaan di meja, dan mengajak anak membuat buku cerita sendiri. Tempat-tempat yang tersedia harus dirancang agar menarik minat anak seperti memberikan gambar-gambar yang menarik yang disukai oleh anak selalu menyediakan berbagai macam alat tulis seperti pulpen, krayon, spidol, stabilo, cat air agar anak dapat memilih sesuai dengan yang dibutuhkan.

2. Mengadakan Fasilitas pojok baca

Mengadakan pojok baca juga dapat dirancang sedemikian rupa agar anak nyaman dan meningkatkan minat baca anak. Guru juga bisa memberikan perlengkapan seperti karpet kursi kecil atau bantal dan juga menata buku-buku sesuai dengan warna dan memvariasikan tebal-tebalan koleksi buku yang tersedia agar menarik bagi anak.

3. Mengadakan kegiatan membuat buku bersama anak

Mengadakan kegiatan membuat buku bersama anak ini juga mendorong anak untuk memainkan peran menjadi seorang pengarang cerita. Anak dapat mengarang sebuah cerita dan menuliskan atau menggambarkan alur cerita yang mereka buat sesuai dengan imajinasinya. Guru perlu menyediakan buku tulis atau buku gambar kosong dengan beraneka ukuran juga alat tulis agar anak menuangkan inspirasinya melalui mencoret-coret di buku tersebut.

4. Mengadakan area mendengarkan

Mengadakan area mendengarkan untuk anak sangat penting sekali. Selain menulis dan membaca anak diharapkan bisa memaksimalkan kinerja indera pendengarannya. Guru dapat memfasilitasi dengan memberikan area pusat mendengarkan dengan dilengkapi *tape recorder*, *kaset/ CD*, *headphone*, dan *speaker* yang berisikan cerita-cerita, puisi, atau lagu-lagu yang dapat didengar oleh anak. Guru juga merekam kegiatan anak selama di area pendengaran pada saat anak menceritakan kembali sebuah cerita atau mengulang bait-bait puisi yang mereka sukai. Anak juga dapat merekam cerita mereka sendiri sesuai dengan kreativitasnya.

5. Memaksimalkan peran guru

Guru juga harus memaksimalkan perannya dalam merancang ruangan kelas dan memilih bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan banyak variasi yang dapat dipilih untuk anak atau literatur sebagai penunjang, guru sudah menjadi fasilitator untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Guru adalah rekan yang paling dekat dengan anak dalam mempelajari bahasa di sekolah jadi hanya gurulah yang dapat membimbing, mengamati dan mencatat setiap perkembangan anak.

#### 6. Pemberian tugas-tugas dan kegiatan

Pemberian tugas di dalam kelas juga dapat membantu guru untuk mengisi berita khusus atau catatan tertulis mengenai perkembangan anak. Guru dapat memvariasikan tugas-tugas supaya anak tidak mudah bosan dengan cara misalnya hari pertama anak diajak untuk membuat cerita bergambar kemudian hari ketuanya anak diajak untuk membuat lagu dan seterusnya.

## 2.2 Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

### 2.2.1 Pengertian Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Anak cerdas istimewa atau *Gifted Children* merupakan anak yang memiliki keistimewaan lebih dari anak pada seusianya. Anak cerdas istimewa tergolong sebagai anak yang mandiri, dan memiliki tingkah laku yang sulit menerima perintah, juga cenderung sukar diberikan arahan dan bertingkah laku otodidak. Itulah sebabnya jika anak cerdas istimewa tidak bisa diperlakukan secara sama dengan anak pada umumnya karena keistimewaannya dan belum bisa disamakan perlakuannya dengan anak normal pada umumnya. Anak cerdas istimewa cenderung melawan sesuatu yang tidak sesuai dengan pemikirannya atau tidak sefrekuensi dengannya. Menurut Van Tiel (dalam Eva 2018:21) untuk mengidentifikasi anak cerdas istimewa dapat dilakukan sejak anak berusia keemasan atau anak usia dini. Anak orang tua merupakan lingkungan sosial pertama dan juga terdekat oleh anak, seharusnya orang tua juga harus mengenali apakah anak tersebut berbakat sejak awal. Orang tua harus bisa mengidentifikasi karakteristik anak cerdas istimewa pada saat anak menginjak usia 0-6 tahun. Mooij (dalam Eva 2018:23) anak cerdas istimewa pada usia dini menunjukkan

perkembangan psikis dan juga fisiknya lebih unggul daripada anak seusianya. Menurut Galton (dalam Taslim 2019:18) cerdas berbakat merupakan sesuatu kecerdasan yang diwariskan. Hollingworth (dalam Taslim 2019:18) kertas terbakar merupakan sebuah potensi yang harus digali pada diri anak sehingga pada saat anak beranjak dewasa kecerdasan atau potensi tersebut akan lebih berkembang sebagaimana mestinya. Karena anak cerdas berbakat sering ditemukan perkembangannya tidak sinkron atau tidak *balance*. Jadi tidak hanya baik dan juga kemampuannya saja namun juga emosinya juga lebih diperhatikan. Perkembangan yang dimaksudkan tidak sinkron adalah pada perkembangan intelektual fisik dan juga emosi tidak dapat berjalan bersama. Salah satunya pasti ada yang tertinggal atau melampaui batas. Sehingga dengan adanya ketidaksinkronan ini perlu modifikasi dalam hal mengasuh anak cerdas berbakat ini oleh orang tua guru ataupun konselor agar anak dapat berkembang secara optimal. Anak-anak cerdas berbakat seringkali diistilahkan dengan superior dan talented karena kecerdasannya melebihi anak pada umumnya. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pemerintah menyebut anak cerdas istimewa sebagai warga negara yang memiliki kemampuan kecerdasan luar biasa.

Menurut Pancaningrum (2018:378) Kecerdasan adalah suatu daya tampung belajar anak yang didasari oleh bagaimana anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan juga berdasarkan pada pengalaman anak tersebut. Menurut Pancaningrum (2018:378) Kecerdasan anak cerdas istimewa memiliki skala diatas 130. Dengan kecerdasan diatas rata-rata tersebut, kecerdasan anak dianggap luar biasa dan diharapkan dapat terfasilitasi dengan baik karena jika kecerdasan tersebut mulai memudar atau bahkan menghilang karena pola pengasuhan atau tidak terdeteksi dengan baik, maka dampaknya sangat besar pada diri anak. Karena bila kecerdasan tersebut dapat dijaga bahkan distimulasi secara terus-menerus sehingga mendapatkan perkembangan yang optimal, manfaatnya juga sangat besar bagi kehidupan anak dan lingkungan anak. Menurut Taslim (2019:18) anak cerdas berbakat seringkali diistilahkan sebagai anak yang menunjukkan tanda-tanda atau kemampuan yang lebih unggul dibanding anak



pada usia nya karena anak-anak atau remaja tersebut mampu menyelesaikan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan oleh orang yang berusia lebih tinggi atau lebih di atasnya. anak cerdas istimewa mampu melahirkan ide-ide baru yang luar biasa atau sering diluar nalar dan juga memiliki keunggulan dalam bidang tertentu. Namun dalam konteks tertentu nyatanya tidak mudah bagi anak cerdas istimewa memilih program pendidikan. Definisi anak cerdas istimewa memiliki banyak varian tergantung dengan filosofinya. Definisi dari *U.S Office of Education* (USOE) Amerika (dalam Taslim 2019:18)) bahwasanya anak cerdas istimewa merupakan anak yang diidentifikasi oleh orang-orang profesional sebagai anak yang mampu mencapai prestasi yang melebihi anak pada umumnya dan juga memiliki kemampuan-kemampuan yang unggul. Anak-anak yang seperti itu memerlukan program pendidikan dan pelayanan program sekolah yang dapat menampung potensi-potensi anak tersebut dan mengembangkan diri anak. Pengembangan diri yang dimaksudkan adalah pengembangan kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak seperti kemampuan intelektual, akademik, berpikir kreatif produktif, dan kemampuan di bidang seni maupun psikomotor.

Monks (dalam Pancaningrum 2018:378) berpendapat bahwa yang berperan penting dalam kehidupan Anak cerdas istimewa adalah orangtua, guru, dan juga lingkungannya. Keberadaan itu semua sangat mendukung Anak Cerdas Istimewa dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Anak-anak cerdas istimewa ialah anak yang diidentifikasi oleh seorang ahli atau konselor sebagai anak yang memiliki potensi atau prestasi yang unggul dan juga memerlukan program layanan pendidikan yang berbeda pada anak usia nya karena pelayanan anak cerdas istimewa berbeda dengan anak-anak reguler. Renzull (dalam Taslim 2019:20)masih belum ada metode atau cara yang signifikan untuk mengetes dan mengukur kecerdasan dalam teks anak cerdas istimewa karena anak cerdas istimewa merupakan karena cara pandang dalam melihat pengetahuan di masyarakat istimewa merupakan suatu kenyataan yang hadir karena bentukan dari suatu budaya di lingkungan anak tersebut. Maka dari itu perlu pertimbangan tidak hanya mengetahui skor IQ saja lalu menyimpulkan bahwa anak tersebut dikategorikan sebagai anak cerdas istimewa. Terbaru membuktikan bahwa sannya



kecerdasan tidak hanya tersusun dari satu aspek kecerdasan saja namun dikombinasikan dari berbagai aspek kecerdasan anak. Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya untuk menentukan kondisi bahwa anak tersebut adalah anak cerdas istimewa maka diperlukan tenaga profesional. Karena seseorang dapat dikatakan cerdas istimewa bila ia menunjukkan suatu bakat istimewa yang yang tidak dimiliki oleh anak yang seusianya dan memiliki skor di atas rata-rata pada area perkembangannya dan juga membutuhkan dukungan lingkungan untuk menggali potensi lebih pada diri anak agar perkembangan anak lebih optimal potensi-potensi anak tetap menonjol hingga anak tumbuh dewasa.

### 2.2.2 Karakteristik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Renzull (dalam Pancaningrum (2018:379) menyatakan bahwa ada syarat-syarat dan karakteristik anak cerdas istimewa yaitu:

1. Memiliki IQ dengan skala Weschler yang tinggi yaitu di atas 130
2. Mampu berfikir kreatif dan dapat memecahkan masalah serta dapat membangun sesuatu yang baru
3. Memiliki motivasi dan juga kemauan yang tinggi untuk dapat menyelesaikan suatu masalah serta mampu berkomitmen untuk terus menyelesaikan tugas yang dimulainya

Pada konsep kecerdasan Renzull ini lebih mengedepankan terwujudnya perkembangan individu yang produktif dan juga kreatif yang artinya fungsi pelayanan anak cerdas istimewa ini memfokuskan perkembangan potensi anak secara individu. Alasan utama yang dijadikan pendapat dari Renzull ini bahwa kecerdasan anak tidak akan muncul karena hanya ada 1 bakat pendukung saja namun interaksi dari semua bakat anak yang berkesinambunganlah yang menjadikan anak tersebut memiliki kecerdasan yang lebih dari anak pada umumnya. Menurut Renzull (dalam Taslim 2019:20) suatu kesalahan bilamana anak cerdas berbakat ditentukan dengan menggunakan 1 kriteria saja misalnya skor IQ sebagai penentu bahwa anak tersebut merupakan anak dengan kategori cerdas istimewa. Guru maupun konselor juga harus memiliki kemampuan mengukur potensi yang dikembangkan pada diri anak. Karena penguasaan

pengukuran potensi ini sangat penting bagi anak karena bertujuan sebagai upaya pengembangan potensi anak. Oleh karena itu, pemberian layanan khusus bagi anak sangat penting adanya.

Menurut Dabrowski (dalam Pancaningrum 2018:381) perkembangan anak cerdas istimewa tergolong sebagai perkembangan yang superstimulabilitas karena perkembangannya mencakup berbagai aspek seperti psikomotor, sensual, intelektual, emosi, dan juga imajinasi. Berikut merupakan penjelasannya:

#### 1. Aspek Psikomotor

Anak cerdas istimewa juga memiliki kepekaan yang melampaui batas dalam aspek psikomotor karena anak muda sekali bergerak dan memiliki banyak sekali cadangan energi di dalam tubuhnya. Mereka sangat aktif serta membutuhkan waktu yang lebih sedikit dari waktu anak normal biasanya. Anak cerdas istimewa memiliki keingintahuan yang sangat besar. Dapat dilihat sejak anak berusia 18 sampai 3 tahun ia selalu bereksplorasi dengan lingkungannya dan mencari tahu serta mengajak anak di berbagai tempat, berlari, melompat, memasukkan benda di lubang, memutar semua tombol. Anak cerdas istimewa sangat aktif lebih dari anak usianya.

#### 2. Aspek Sensual-Sensoris

Anak cerdas istimewa perkembangannya melampaui batas di aspek sensualnya karena ia menyukai hal-hal yang merangsang sensoris nya seperti merasakan, membau, mengenal tekstur tekstur yang di sekitarnya. Istilah juga tidak menyukai sensori yang berbau negatif seperti bau yang tidak sedap ,suara yang bising, cahaya yang terlalu terang atau terlalu redup, sesuatu yang kasar atau kaku atau bahkan basah. Mereka sangat sadar mengenai sebuah estetika, kecantikan, dan juga keindahan dalam diri maupun dari lingkungan. Istimewa juga biasanya gampang menangis ketika melihat sesuatu yang membuatnya terbawa suasana. Terlebih lagi anak cerdas istimewa sangat sensitif dan berlebihan di berbagai indera ehingga tidak dapat mentoleransi sesuatu yang kita sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dikenal sebagai anak yang keras kepala dan susah menerima.

#### 3. Aspek Intelektual

Anak cerdas istimewa juga menyukai latihan yang mengasah otak seperti puzzle atau menyusun teka-teki. Ia juga menyukai hal-hal yang berkaitan dengan akademik, permainan yang merangsang otak, kemampuan berhitung dan juga membaca melampaui anak seusianya. Anak juga sangat suka memperhatikan logo-logo maupun simbol huruf maupun angka dan juga mengingat gambar yang telah dihasilkannya. Terkadang gambar yang ia buat melampaui anak seusianya.

#### 4. Aspek Emosi

Perkembangan emosi anak cerdas istimewa juga sangat berlebihan atau melewati batas sama halnya dengan aspek-aspek yang lain. Untuk perkembangan kepekaan emosi anak-anak agar mudah merasa iba, emosinya sangat dalam, mudah berempati dan juga sangat sensitif. Sesuatu yang tidak sesuai dengan kehendaknya

Anak mudah sekali terbawa emosi hingga sampai kadang jika berlebihan emosinya angkat dapat menyebabkan anak mengeluarkan ekspresi marah atau sampai menangis.

#### 5. Aspek Imajinasi

Anak cerdas istimewa juga memiliki kepekaan dan memiliki imajinasi yang sangat tinggi. Anak selalu mau memimpikan akan sesuatu dan memiliki pola pikir yang jauh lebih terkonsep dibanding usia sebayanya. Mereka sangat mudah mengingat sesuatu bahkan tentang mimpinya. Anak cerdas istimewa terkadang dapat mengingat mimpi-mimpinya karena ingatannya yang sangat tajam.

Eva (2018:21) berpendapat bahwa ada beberapa daftar indikator untuk mengetahui perkembangan anak dengan potensi kecerdasan yang baik yaitu:

1. Skor apgar yang sangat tinggi yaitu 8-10 pada anak usia 5 sampai 10 menit pertama pada saat anak baru dilahirkan
2. Anak lahir dengan berat badan yang melebihi rata-rata anak yang baru lahir.
3. Anak memiliki perkembangan motorik yang lebih cepat dari seusianya
4. Anak memiliki daya ingat yang kuat, pola hidup yang teratur, dan menuntut banyak perhatian seseorang

5. Anak juga memiliki sifat yang khas pada sensitif dan tidak sabaran
6. Perkembangan komunikasi anak seharusnya cenderung lebih tanggap dari seusianya

Menurut Eva (2018:21) anak cerdas istimewa pada rentang usia 2,5- 4 tahun menunjukkan tanda-tanda perkembangan kognitif yang melampau jauh dari usia normal anak seumurannya, yaitu:

1. Memiliki rasa berempati yang dalam bagi sekitarnya
2. Menyukai aneka bentuk benda, menyukai simbol-simbol huruf, angka dan hitungan
3. Dapat menyelesaikan *puzzle*
4. Memiliki pemahaman situasi dan sebab-akibat yang sangat baik

Eva (2018:21) juga menyatakan bahwasannya aspek kepribadian anak cerdas istimewa juga mengembangkan berbagai perilaku seperti

1. Tergolong suka melakukan apapun sendiri
2. Sukar diberi tahu, suka menentang, keras kepala
3. Tidak suka bila urusannya dicampuri orang lain
4. Tidak gampang menyerah dan putus asa
5. Ambisius
6. Perfeksionis
7. Sangat berkonsentrasi dengan sesuatu yang ia lakukan

Pada saat anak cerdas istimewa menginjak usia 4-6 tahun, berikut merupakan tanda-tanda terjadinya lompatan perkembangan pada diri anak yaitu:

1. Dapat belajar mengenal bacaan dan hitungan secara mandiri
2. Memiliki ketahanan dalam pekerjaan, fokus, dan bisa menyelesaikan sesuatu secara bersamaan
3. Menyukai belajar
4. Terlalu berenergi, banyak gerak, tidak banyak tidur, tingkat aktivitas yang tinggi
5. Mudah menangkap pelajaran dengan metoder yang tidak umum seperti anak normal pada umumnya
6. Mampu mengerhajan tugas secara kompleks

### 2.2.3 Penyebab Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Penyebab anak cerdas istimewa menurut Stichting Plato (dalam Pancaningrum 2018:381) dapat dideteksi dengan adanya 3 sinyal yaitu sinyal pertumbuhan dan perkembangannya, sinyal karakteristik dan juga tingkahlakunya, sinyal cerdas istimewanya (yang meliputi prestasi akademik dan non akademiknya, penguasaan anak di bidang-bidang tertentu, hasil uji pengukuran kemampuan akademik anak/tes IQ). Namun terkadang anak cerdas istimewa memiliki kekurangan di bidang lainnya karena anak cerdas istimewa mengalami lompatan perkembangan tidak seperti perkembangan anak normal pada umumnya sehingga aspek perkembangannya belum dapat dinyatakan seimbang. Anak cerdas istimewa mengalami loncatan kemajuan yang pesat namun disisi lain ia kesulitan dalam perkembangannya. Misalnya anak cerdas istimewa yang jenius dalam pelajaran matematika dan seni, namun ia memiliki kekurangan dalam bahasa.

Anak cerdas istimewa pada umumnya berkembang pada saat ia memiliki tingkat Intelligensi di atas 130 yang didapat sebagai hasil dari tumbuh kembang yang terstimulasi secara baik dan optimal. Anak cerdas istimewa kebutuhan dan nutrisinya dipenuhi dengan pemberian makan makanan yang bergizi untuk anak dan juga kebutuhan rasa aman seperti curahan perhatian dan kasih sayang. Kebutuhan perkembangan kecerdasannya pun diberikan stimulasi belajar dengan cara memberikan tawaran pendidikan yang tinggi. Menurut Pancaningrum (2018:381) tawaran pendidikan yang tidak sesuai dengan minat dan bakat anak akan menyebabkan motivasi pada anak ikut merosot. Biasanya hal yang sering terjadi adalah ketika anak kurang berkenan hatinya dengan gurunya menjadikan anak tidak berminat menyelesaikan tugas dari gurunya sehingga menjadikan kelebihan atau kecerdasan pada diri anak tidak terdeteksi.

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan untuk mengetahui anak cerdas istimewa. Karakteristik tersebut dapat mempengaruhi performance anak cerdas istimewa yang seringkali tidak sesuai dengan potensi yang ada pada diri anak atau sering disebut *underachiever*. Menurut Taslim (2019:22) seringkali dijumpai pada lapangan karakteristik anak cerdas istimewa yaitu seperti berikut:



### 1. Kognitif - intelektual

Secara kognitif dan Intelektual, foto anak cerdas istimewa terdapat ide yang original dan seringkali tidak terpikirkan pada anak seusianya. Anak data istimewa cenderung berpikir kreatif seringkali mampu menghubungkan ide-ide yang nampak dan berkaitan menjadi sebuah konsep yang utuh. Mereka dapat memahami dengan mudah suatu hal-hal rumit. Penyebabnya adalah mereka memiliki kemampuan menggeneralisasikan sesuatu menggunakan alat yang tinggi sehingga anak dapat dengan mudah menangkap sesuatu dan memahaminya serta memecahkan masalah dengan cepat. Anak memiliki imajinasi yang luar biasa. Terlebih lagi daya ingat jangka panjang mereka sangat kuat, kan mereka juga mampu memberikan berbagai gagasan dan mengaitkan suatu hal dengan hal yang lainnya.

### 2. Persepsi atau emosi

Secara emosi anak cerdas istimewa, anak mempunyai perasaan yang sangat rentan dan juga sensitif. Mereka memiliki gaya humor yang terkadang tidak bisa tepat sasaran dan terkadang tanpa disadari dapat menyakiti perasaan orang lain karena mungkin itu adalah humor namun bagi orang lain yang usianya sangat diluar batas wajar. Pasang sangat sensitif dalam memahami emosi orang lain dan, anak cerdas istimewa cenderung sangat sensitif terhadap sesuatu yang tidak bisa dirasakan oleh orang lain. Anak cerdas istimewa memiliki kepekaan yang tinggi terhadap perubahan kecil disekitarnya baik itu suara aroma maupun cahaya. Anak cerdas istimewa cenderung *introvert* dan cara pandang mereka yang memandang segala persoalan dengan sudut pandang yang sangat terbuka akan hal-hal yang baru. Namun secara umum anak petani memiliki ketulusan hati yang lebih dari anak seusianya.

### 3. Nilai-nilai hidup dan motivasi

Pada anak cerdas istimewa selalu memiliki standar yang sangat tinggi pada dirinya sendiri maupun orang lain karena karakternya yang perfeksionis. Keingintahuan yang sangat tinggi dan cuka mandiri sehingga mereka tidak merasa membutuhkan bantuan orang lain karena menganggap dirinya sudah mampu dalam berbagai aspek. Dengan motivasi internal, mereka tidak haus



akan hadiah atau pujian karena mereka tidak gampang terpengaruh dengan hal itu dalam melakukan sesuatu. Pada dasarnya anak cerdas istimewa selalu berusaha mencari ketenangan dan mempertanyakan sesuatu untuk mencari makna dalam kehidupan mereka. Istimewa cenderung mempertanyakan sesuatu yang sulit dipahami oleh orang lain dan mereka sangat tertantang untuk mengambil resiko yang mungkin mendekatkan dirinya dalam bahaya. Mereka sangat peduli akan moralitas dan nilai-nilai keadilan dan kejujuran.

#### 4. Aktivitas anak

Anak cerdas istimewa cenderung memiliki energi yang ekstra, mereka selalu aktif dan tidak pernah merasa lelah. Anak mewah merasakan sulit tidur dan mudah terbangun sehingga memiliki waktu tidur lebih sedikit daripada anak pada umumnya. Mereka sangat puas pada dan memiliki rentang perhatian yang cukup panjang. Pada umumnya anak cerdas istimewa memiliki sifat yang tekun pantang menyerah dan gigih. Namun mereka seringkali merasa cepat bosan pada rutinitasnya dan memiliki pikiran untuk tidak tinggal diam dan selalu memunculkan hal-hal baru untuk dilakukannya pada saat waktu senggang. Anak cerdas istimewa juga memiliki spontanitas yang cukup tinggi

#### 5. Perilaku positif berpotensi berperilaku negatif

Bila mengerjakan hal-hal yang menarik anak perhatian mereka terhadap apa yang menarik perhatiannya dan kita ingin diganggu. Anak cerdas istimewa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi maka menyebabkan banyak sekali minat anak untuk menanyakan hal-hal yang membuatnya sukar. Bila tidak mendapatkan apa yang ia inginkan ia akan mudah marah dan tidak akan menyerah untuk mendapatkannya. Mereka sangat suka bekerja mandiri dan seringkali menolak bekerja sama dengan orang lain sehingga sering ditemukan bahwa anak cerdas istimewa sangat tidak menyukai tugas berkelompok. Karena menurut ia jika sesuatu yang dicampur dengan orang lain membuat ia sukar karena tidak sesuai dengan apa yang dikehendaknya. Mereka sangat cermat dan juga jeli dalam mengamati dan mengenali sebuah permasalahan. Mereka tidak takut untuk mengkritik orang lain dan seringkali dianggap kurang sopan. Mereka sangat memahami adanya sebuah sirkel dan mampu

memecahkan berbagai persoalan sosial. Seringkali bila anak memiliki prestasi akademik yang tinggi dan sangat kecewa bila merasa gagal namun bila di bandingkan pada anak umumnya hal tersebut lumrah adanya namun anak seringkali memunculkan reaksi berlebihan sehingga terkesan sombong. Anak cerdas istimewa juga memiliki kemampuan untuk mengarahkan dan mempengaruhi teman seusianya dengan berbagai cara baik secara positif maupun negatif. Sifat individualistik dan introvert nya menyebabkan memiliki sedikit teman. Pernah anak menyadari perbedaannya dengan anak pada umumnya sering kali anak kecil membawa memiliki motivasi internal yang kuat dan suka menentang pendapat orang lain (keras kepala).

#### 2.2.4 Cara Penanganan Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Berikut merupakan model-model pendidikan sebagai upaya penanganan anak cerdas istimewa yang dapat kita temui dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Menurut Taslim (2019:29) orang tua memiliki peran penting dalam pendidikan anak cerdas istimewa karena orang tua harus memahami berbagai model pendidikan yang tepat agar dapat memilih pendidikan yang sesuai untuk anak cerdas istimewa. Orang tua hendaknya mampu menjadi teladan dan juga terlibat dalam mendampingi dan juga memberikan dukungan bagi anak. Salah satu bentuk dukungan orangtua ialah memberikan pendidikan terbaik untuk dan juga orangtua perlu mencari informasi mengenai berbagai model pendidikan yang tepat untuk anak sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan ada berbagai model pendidikan yang tepat bagi anak cerdas istimewa yaitu yang menerapkan konsep HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) atau kemampuan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum untuk anak cerdas istimewa ada baiknya menggabungkan konsep akselerasi kerja kelompok dan kemampuan berpikir tinggi yang seringkali disebut dengan ICM atau *Integrated Curriculum Model* yang terdiri dari tiga pilar yang saling berkaitan dan berdasarkan hasil penelitian riset ini dapat berhasil diterapkan pada anak cerdas istimewa dan terus berkembang selama dua dekade. ICM ini juga memfasilitasi

anak cerdas istimewa yang memiliki kemampuan berpikir serta penalar yang cukup tinggi dengan menggunakan cara mengorganisasikan pengalaman belajar tema ide dan mempertajam pemahaman pada suatu bidang dan juga memfasilitasi koneksi antar disiplin ilmu. Namun perlu ditekankan kembali bahwa model kurikulum ini hanya diterapkan khusus untuk anak-anak cerdas istimewa saja bukan untuk diterapkan pada anak reguler karena akan menjadi beban bagi mereka. Kurikulum khusus ini anak dapat diterapkan bila orang tua dapat memilih sekolah yang dapat melakukan adaptasi kurikulum melalui:

#### 1. Model pengayaan

Model pengayaan ini menekankan pada produktivitas kreatif anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk bekerja dengan peralatan bersama konselor di lapangan serta melibatkan anak dalam suatu proyek jangka panjang dalam kehidupan sesuai dengan bidang yang diminati anak. Menurut Renzull (dalam Taslim 2019:30) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menerapkan konsep pengayaan ini adalah: (a) Setiap anak ialah individu yang unik sehingga setiap pengalaman belajar harus memperhitungkan kemampuan, minat, gaya belajar dan masing-masing anak. (b) Pembelajaran akan efektif bila siswa dapat menikmati apa yang mereka lakukan maksudnya adalah pembelajaran harus terkonstruksi dan dilakukan untuk memperoleh kesenangan. (c) Pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan bila anak mengetahui pengetahuan dan prosesnya. (d) Beberapa instruksi formal dapat digunakan oleh guru dalam pengayaan agar anak cepat menambah ilmu dan juga kemampuan berpikir yang diperolehnya merupakan hasil dari konstruksi pemahaman siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan.

#### 2. Model percepatan

Model akselerasi ialah sebuah model yang menyampaikan pembelajaran agar siswa dapat mendapatkan berbagai layanan pendidikan lebih awal serta model kurikulum yang memungkinkan anak dapat mempelajari sesuatu dengan lebih awal. Akselerasi digunakan untuk menyediakan aneka kebutuhan pendidikan anak cerdas istimewa berdasarkan pengalaman, kurikulum dan juga kesempatan tingkat lanjut yang sesuai dengan kebutuhan anak. Umumnya ada

dua tipe akselerasi yaitu Subject Based Acceleration atau akselerasi yang memperbolehkan anak untuk mengambil beberapa subjek pembelajaran dan beberapa tingkat di atasnya. Dan yang kedua ialah Grade Based Acceleration atau akselerasi yang mempersingkat waktu sekolah atau seringkali disebut dengan loncat kelas. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh orang tua yaitu:

- a. Mendukung guru untuk mengikuti pelatihan dan penyuluhan mengenai perkembangan anak cerdas istimewa
- b. Bekerjasama dengan tenaga pendidik di berbagai jenjang untuk mendukung terwujudnya akselerasi pada anak terutama pada pelajaran tertentu
- c. Bekerjasama dengan ahli kurikulum di berbagai jenjang dan mendiskusikan tentang penyusunan kurikulum juga memastikan bahwa anak diperbolehkan untuk mengembangkan kecepatan belajar di sekolahnya

Biasanya dalam pelaksanaan salat seringkali ditemui hambatan-hambatan seperti masalah keuangan dan ketersediaan dana di sekolah dan untuk mengatasi permasalahan tersebut, mereka akan menyampaikan berbagai hal yang dapat dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan semacam solusi yaitu seperti:

- a. Mendorong penggunaan test yang di atas kemampuan mata untuk menguji anak yang mungkin dapat diuntungkan dengan adanya program akselerasi
- b. Membantu berangkat sekolah untuk tidak mengedarkan kasus yang berkaitan dengan individu peserta didik yang mengikuti program akselerasi dengan memberikan data yang valid sesuai dengan emosi dan kemampuan sosial anak berdasarkan tahapan dalam pengambilan keputusan yang sesuai
- c. Mengajarkan perubahan dalam program atau aktor atau kelas sekolah berdasarkan pedoman dan peraturan yang ada

### 3. Model Perbedaan

Model ini digunakan dengan berbagai cara juga kepada berbagai individu. Maksudnya adalah model ini dapat digunakan sebagai panduan bagi pendidik atau guru atau konselor dalam memperlakukan anak dengan persiapan minat dan kemampuan belajar yang berbeda-beda untuk memaksimalkan

perbedaan potensi yang ada pada setiap anak. Perbedaan ditunjukkan pada cara pandang tentang pembelajaran dan pengajaran yang menempatkan anak sebagai prioritas guru dalam perencanaannya yang berdasarkan prinsip bahwa setiap anak membutuhkan dan memiliki hak atas guru yang menghargai mereka dan memaksimalkan potensi yang dimiliki anak.

#### 4. Model *Homeschooling*

Belajar tidak hanya di sekolah, model pendidikan *homeschooling* ini menggunakan kurikulum khusus bagi anak cerdas istimewa dan dapat diterapkan bilamana orang tua memilih untuk melaksanakan pendidikan berbasis rumah untuk anaknya. Ini karena ditekan masyarakat pada zaman tersebut terhambat karena kesulitan mencapai sekolah atau tidak adanya bangunan sekolah di area tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya, bagi anak cerdas istimewa orang tua hendaknya mempertimbangkan model yang digunakan dalam penyelenggaraan sekolah yang akan mengajak anak untuk beraptasi dengan kurikulum khusus tersebut. Yang kita ketahui penyelenggaraan sekolah juga dapat diangkat dengan model segregasi, model inklusif, atau sistem penyelenggaraan sekolah yang secara khusus dikembangkan oleh Maria Montessori. Model segregasi yang kita dapat melihat adalah sekolah khusus bagi anak berkebutuhan khusus seperti SLB atau sekolah autis lainnya. Sedangkan sekolah inklusif adalah sekolah yang dapat menerima anak berkebutuhan khusus untuk baca bersama dengan anak reguler. Model inklusi ini dapat dilaksanakan pada sekolah segregasi, integrasi, atau inklusi. Namun ada dua model pendidikan yang direkomendasikan dari beberapa hasil penelitian yang memungkinkan dalam memberikan pelayanan perhatian khusus bagi karakter anak cerdas istimewa yaitu:

- a. Sistem inklusi: Sistem inklusi ini ialah sebuah lembaga pendidikan atau sosial yang memandang semua orang sebagai bagian yang berharga dengan segala perbedaannya. Semua anak dalam sistem pendidikan inklusi menjadi satu komunitas tanpa memandang perbedaan yang ada. Ikan inklusi ini merupakan suatu cara yang memperhatikan dan juga merespon keberagaman siswa dengan



menciptakan suasana kelas yang nyaman keberagaman sebagai tantangan dan pengayaan dalam pembelajaran.

- b. Sistem montessori: Sistem pembelajaran yang bergantung pada masing-masing anak. Anak bebas memilih aktivitas yang telah diatur dan menumbuhkan kemandirian anak dan juga kebebasan dan keteraturan. Anak juga bebas memanfaatkan lingkungan yang ada untuk mengembangkan pribadinya dan juga bebas berinteraksi dengan guru atau yang lain juga membutuhkan bantuan dan arahan. Menggabungkan kelompok anak dengan usia yang berbeda-beda dan memberikan kesempatan bagi setiap anak agar bisa merasakan bekerja sama dan bersosialisasi dengan banyak orang yang usianya berbeda-beda di kehidupan nyata.

## **2.3 Permainan Kooperatif**

### **2.3.1 Pengertian Permainan Kooperatif menurut Pandangan Vygotsky**

Permainan kooperatif adalah suatu bermain yang mengerjakan cara bersama-sama atau saling membantu satu dengan yang lain sebagai satu kelompok atau satu kesatuan. maka dapat dijabarkan bahwa permainan kooperatif ialah atau suatu model belajar dan bermain dimana sistem belajarnya bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang jumlahnya 4 sampai 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang anak agar lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari permainan kooperatif ini yaitu untuk meningkatkan cara belajar siswa menuju perilaku sosial agar anak usia dini dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya kan belajar bagaimana cara menghargai pendapat seseorang dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya.

Vygotsky (dalam Azmi 2011:17) berpendapat bahwa pembelajaran ialah suatu perkembangan sebuah pengertian yang dimana pengertian ini didapatkan dari pengalaman anak sehari-harinya. Vygotsky juga memfokuskan bahwa pembelajaran itu harus ditekankan pada bakat sosiokulturalnya karena pembelajaran akan terjadi pada anak saat anak belajar pada zona perkembangan



proksimal. Zona perkembangan proksimal ialah suatu tingkatan perkembangan yang sedikit di atas tingkat perkembangan seseorang pada saat itu juga. Maksudnya adalah jarak antara tingkatan perkembangan yang sesungguhnya dengan ikatan potensial. Tingkat perkembangan sesungguhnya suatu kemampuan memecahkan masalah secara mandiri sedangkan tingkat perkembangan potensial ialah kemampuan pemecahan masalah di bawah pimpinan melalui kerjasama dengan teman sebaya atau orang lain yang di atas usianya. Dan zona perkembangan proksimal ini dapat tersalurkan jika anak usia dini belajar dan bermain menggunakan model permainan kooperatif.

### 2.3.2 Biografi Vygotsky

Menurut Santrock (2008:60) nama lengkap Vygotsky adalah Lev Senovich Vygotsky. Tahun kelahiran Vygotsky sama dengan tahun kelahiran Piaget yaitu 1896 M tepatnya di tanggal 5 November 1896 M dan lahir di Rusia. Vygotsky menutup usia di usianya yang menginjak 38 Tahun pada tahun 1934. Vygotsky tumbuh besar di kota pelabuhan di Rusia Barat yaitu di Gomel. Ayahnya adalah seorang eksekutif bank dan ibunya adalah seorang guru. Vygotsky merupakan 8 bersaudara. Dan semenjak ia kecil hingga remaja, penanaman pendidikan karakter di keluarganya sangat kuat. Vygotsky dulunya dikenal sebagai profesor kecil karena sering mengarahkan suatu pembicaraan pada perdebatan hingga diskusi, seringkali ia membaca sebuah karya sastra dan puisi.

Di usianya yang menginjak 17 tahun, Vygotsky diterima masuk di Universitas Negeri di Moskow. Namun, dikarenakan sistem kuota karena kebangsaannya adalah kaum Yahudi ia harus berjuang lebih keras karena pada masa itu di Universitas hanya memberikan kuota 3% bagi peserta didik yang berkebangsaan Yahudi. Berkat optimis dan kemampuan serta kejeniusannya, Vygotsky berhasil menjadi satu dari 3% peserta didik yang masuk di Universitas Negeri Moskow. Meskipun awalnya hampir menyerah dan patah semangat karena sesaat sebelum ujian lisan usai, Menteri Pendidikan secara sepihak mengubah sistem kuota menjadi sistem lotere bagi semua calon peserta didik yang berkebangsaan Yahudi.

Selama masa perkuliahan Vygotsky mengambil bidang ilmu hukum, namun ia juga mengambil berbagai mata kuliah di bidang lain, bahkan ia juga mengikuti perkuliahan di Universitas Rakyat Sanyavsky dimana beberapa profesor dari Universitas Moskow juga mengajar di sana setelah dikeluarkan karena pemikiran mereka yang anti Tzar. Iya juga pernah belajar privat kepada seorang profesor yang mengajar di Universitas Moskow yaitu pada Solomon Ashpiz. Vygotsky lulus pada tahun 1917 cara mendapatkan gelar sarjana hukum dari universitas negeri Moskow dan kembali ke rumahnya di Gomel. Pada tahun 1917 sampai 1924, Vygotsky menjadi guru sastra di sekolah menengah dan menjadi di psikologi di institut perguruan lokal. Iya sangat menyukai mengajar anak-anak yang memiliki cacat fisik. Vygotsky juga mengerjakan disertasi doktoralnya tentang Psikologi Seni. Tanpa periode tersebut ia mulai terkena tuberkulosis atau TBC. Pada 6 Januari 1924, Vygotsky memberikan kuliah terbuka tentang psikologi kesadaran di Leningrad. Dengan kecilnya dan kecemerlangannya ia berhasil menggugah kesadaran para psikolog muda yang mendengarnya. Salah satu psikolog muda yaitu A.R. Luria menawari sebuah posisi sebagai dosen di institut psikologi Moskow tahun pertamanya kerja Vygotsky menyelesaikan disertasinya dan menerima gelar doktoral.

Dalam menyampaikan kuliahnya banyak sekali mahasiswa yang berdiri diluar auditorium dan mendengarkan pengajarannya lewat jendela yang terbuka. Vygotsky sangat menginspirasi begitu banyak antusiasme mahasiswa mahasiswanya sehingga tidak jarang para mahasiswa menuliskan puisi untuk menghormati perjalanannya. Bukan hanya karena ide-idenya tapi juga bagaimana ia memimpin sekelompok Marxis muda untuk menciptakan sebuah psikologi yang dapat membantu membangun masyarakat sosialis yang baru. Seperti merasakan usianya yang tidak lagi panjang kini Vygotsky sangat bekerja keras. Iya lebih sering menghabiskan waktu dengan membaca, memberikan kuliah, dan mengarahkan riset-riset cepat dia sanggup. Bahkan ia juga melakukan perjalanan yang jauh untuk membantu banyak klinik yang sedang menangani anak-anak atau orang orang dewasa yang memiliki gangguan neurologis. Kini jadwalnya menjadi sangatlah padat sehingga ia baru bisa menuliskan ide-idenya pada jam 2 pagi. Saat

memiliki sedikit saja jam 6 untuk dirinya sendiri hingga selama 3 minggu terakhir batuknya mulai parah dan menyebabkan ia berbaring di tempat tidur. Namun semangatnya tidak pernah luntur sampai ajal menjemputnya.

### 2.3.3 Konsep Pemikiran dan Hasil Karya Vygotsky

Vygotsky yang memiliki kebangsaan Yahudi yang hidup di negara Rusia dan menganut paham komunis, pandangannya tidak lepas dari beberapa teori. Setelah membaca tulisan-tulisan dari Gessel, Warner, dan Piaget, ia menyadari bahwa pentingnya jenis perkembangan yang mereka temukan. Di saat yang sama Vygotsky juga seorang Marxis yang mempercayai bahwa kita hanya bisa memahami manusia dalam konteks lingkungan sosial dan historisnya saja. Oleh karena itu, Menurut William (2007:334) Vygotsky menciptakan sebuah teori yang memadukan dua garis utama yaitu perkembangan (garis alamiah) yang muncul dari dalam diri manusia dan ( garis sosial historis ) yang mempengaruhi manusia sejak kecil. Vygotsky (dalam Azmi 2011:23) berpendapat bahwasanya manfaat yang menjadikan tujuan orang dalam belajar ialah untuk mencapai kesempurnaan fungsi kognitif yang lebih tinggi dan interaksi sosialnya tanpa ada sebuah hubungan antara hubungan pendidikan dengan agama.

Cara mendapatkan pengetahuan pengetahuan dalam konsep Vygotsky hanya menggunakan dua kemungkinan saja yaitu Indra sebagai alat untuk menyerap informasi dari luar yang lebih menekankan sosiokultural dengan orang lain selanjutnya akan dikonstruksikan oleh akal. Vygotsky juga memandang bahwa nilai-nilai yang ada pada masyarakat adalah dengan sendirinya sebagai hasil dari bentukan masyarakat itu sendiri. Maka dari itu nilai yang dianut dalam pendidikan konstruktif ini hanya berdasarkan norma sosial saja. Yang berkaitan dengan nilai ilmu , konstruktivistik memandang ilmu itu sendiri bebas atau tidak ada ikatan nilai dan semua ilmu baru saja di belajar tanpa adanya dikotomi dalam pendidikan itu sendiri. Vygotsky memberikan konsep pemikiran bahwasanya dalam interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya dapat mengasah potensi yang dimiliki melalui pengalaman-pengalaman yang didapat dari lingkungan yang nantinya akan membentuk sebuah pengetahuan sehingga proses tersebut akan

merubah lingkungan masyarakat sesuai dengan arah perubahan tersebut. Menurut Soejanarto (2009:9) konstruktivistik ialah orang anak yang memiliki kekuatan sendiri dengan pengetahuan yang dimilikinya ia juga dapat menyelesaikan masalahnya sendiri yang berbeda antara anak satu dengan yang lain sesuai dengan skema pengetahuan.

Semasa hidupnya dalam dunia pendidikan Vygotsky telah menulis beberapa artikel dan juga buku walaupun belum sepenuhnya menyelesaikan teori karena hidupnya hanya berlangsung selama 38 tahun.

Beberapa karyanya yang ditulis oleh Vygotsky antara lain yaitu:

1. Pada tahun 1930 (*The Process of Individuation*)
2. Pada tahun 1931a (*Development of Higher Mental Function*)
3. Pada tahun 1931b (*The History of the Development of the Higher Mental Function*)
4. Tahun 1932 (*The Problem of Will and its Development in Childhood*)
5. Pada 1933 (*The Role of Play in the Development*)
6. (*Thought and Language*) pada tahun 1934

Sedangkan karya Vygotsky yang berkaitan dengan dunia pendidikan ialah *Mental Development of Learning* pada tahun 1935 dalam bukunya ini, Vygotsky mengatakan bahwa dalam peristiwa apapun guru diharapkan menekankan dan memberikan banyak arahan agar anak dapat termotifasi berfikir tentang konsep-konsep yang lebih jauh. Diharapkan setelah beberapa waktu, anak memiliki pemahaman yang lebih kompleks sehingga intruksi menurut pemikiran Vygotsky bukan hanya menambahkan sesuatu yang baik pada perkembangan anak melainkan intruksi berpengaruh pada perkembangannya. Menurut Vygotsky tidak dapat memahami cara belajar anak. Guru hanya bisa membuat kurikulum yang maju setiap langkahnya namun tidak berarti karena anak tidak berkembang sesuai dengan yang direncanakannya karena pemikiran Vygotsky perkembangannya miliknya sendiri namun masih membutuhkan bimbingan orang dewasa. Karena tanpa itu semua pemikiran anak tidak dapat berkembang sejauh mungkin. Karya Vygotsky yang lain adalah *Thought and Language* yang diterbitkan pada tahun 1962 dan karya satunya ialah *Mind in Society* pada tahun 1978. Pada kedua buku

ini dituliskan pokok pikiran mengenai konsep belajar konstruktifisme. Karena menurutnya, interaksi sosial memegang peranan penting pada perkembangan kognitif anak. Sejatinya, anak belajar dengan melalui dua tahap. Yaitu tahap pertama adalah interaksi dengan orang lain seperti keluarga, teman seusianya, hingga gurunya. Tahapan yang kedua ialah anak belajar secara mandiri dengan mengulang kembali apa yang ia pelajari dari orang lain. Selain itu, Vygotsky mengemukakan pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya sehingga Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

#### 2.3.4 Konsep Belajar Konstruktivisme teori Vygotsky

Di bawah ini merupakan strategi dan pembelajaran konstruktivisme sosial dengan menggunakan permainan kooperatif. Yang harus mempertimbangkan banyak konflik sosial di dalamnya sehingga muncul penekanan bagaimana interaksi sosial dan negosiasi dalam pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, berikut merupakan 2 konsep konstruktivisme sosial teori Vygotsky yang dapat diterapkan pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*):

##### 1. Konsep ZPD (*Zone Proximal Development*)

Vygotsky (dalam Goma 2006:53) tiap anak bisa membina mentalnya mereka melalui lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial dapat membentuk dasar pikiran anak, pendapat, dan keterampilan maupun sifat anak khususnya pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Pada konsep ZPD (*Zone Proximal Development*) ini merupakan jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang terdefinisikan sebagai suatu kemampuan memecahkan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Tingkat perkembangan aktual tampak dari kemampuan seorang anak untuk memecahkan masalah secara individu dan mandiri. Maka dapat disebut ZPD (*Zone Proximal Development*) zona perkembangan proksimal adalah suatu jarak antara tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial yang dimiliki oleh seorang anak.



Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar terjadi pada dua tahap yaitu; tahap pertama yaitu terjadi pada saat anak melakukan kolaborasi dengan orang lain dan tahap kedua anak melakukan secara individual yang didalamnya adanya proses internalisasi. Pada proses interaksi ini baik antara guru dan siswa atau antar siswa, kemampuan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan saling menghargai, menguji kebenaran pernyataan seseorang, bernegosiasi, dan saling menerima kritikan yang membangun. Sebelum terjadi internalisasi atau sebelum kemampuan potensial terbentuk, anak perlu dibantu dalam proses belajarnya. Orang yang usianya di atas anak atau teman sebayanya yang lebih kompeten perlu membantu dengan cara memberikan *feedback*, menarik sebuah kesimpulan, berdiskusi, dan sebagainya dalam rangka untuk mengembangkan kemampuan anak.

## 2. Konsep *Scaffolding*

Menurut Santrock (2009:64) Konsep *Scaffolding* biasanya digunakan untuk membantu anak mencapai batas dari zona perkembangan proksimal mereka. Jadi siswa yang banyak tergantung pada dukungan pembelajar untuk pemahaman di luar daerah ZPD-nya begitu dengan sebaliknya. *Scaffolding* sebagai teknik mengubah level dukungan disepanjang sesi pengajaran pada anak menyesuaikan jumlah bimbingannya dengan kinerja peserta didik. Teknik ini sebagai bantuan yang besar kepada anak selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengerjakan tanggung jawab atau tugas-tugas tersebut. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, penguatan, dorongan, peringatan, dan cara menguraikan suatu permasalahan agar anak dapat bekerja secara mandiri. Dan pemberian bantuan itu diberikan pada saat anak merasa sangat kesulitan yaitu ketika anak benar-benar berada di ujung kemampuan aktualnya. Dengan diberikan bantuan seperti mengajak anak berdiskusi, jika anak merasa lebih sulit lagi, maka bantuan bisa diberikan kembali begitupun seterusnya sehingga anak tidak akan merasa terganggu dan merasa diabaikan. Adapun keuntungan yang diberikan ketika guru melakukan pembelajaran *Scaffolding* menurut Santrock (2009:64):



- a. Memotivasi dan mengaitkan minat anak terhadap sesuatu dengan tugas belajarnya
- b. Menyederhanakan tugas belajar sehingga bisa lebih terkelola dan bisa dicapai oleh siswa
- c. Memberi petunjuk kepada anak untuk fokus mencapai tujuan
- d. Menunjukkan perbedaan secara jelas antara pekerjaan dan solusi standar yang diharapkan kepada anak
- e. Mengurangi bentuk frustrasi dan juga resiko pada diri anak
- f. Memberikan model dan juga mendefinisikan secara jelas mengenai aktivitas yang akan dilakukan kepada anak

Berikut juga kelemahan-kelemahan pembelajaran konsep *scaffolding* yaitu: a) Sulitnya untuk mengontrol siswa yang memiliki taraf kemampuan rendah; dan b) Penelitian dilakukan pada semester pertama dan siswa belum memiliki buku pedoman. Dan untuk mengatasi permasalahan tersebut, ada solusi yang dapat dilakukan yaitu: a) Peneliti meminta kepada siswa yang memiliki taraf kemampuan tinggi untuk membantu siswa yang kurang dapat memahami pembelajaran; b) peneliti membuat lembar kerja untuk siswa. Menurut Departemen Pendidikan Nasional, secara operasional penetapan konsep pembelajaran *scaffolding* dapat dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Penilaian kemampuan dan juga taraf perkembangan setiap siswa untuk menentukan ZPD anak
2. Menelaah tugas representatif matematis ke dalam tahap-tahap yang diperinci sehingga dapat membantu anak melihat zona yang dicapai anak
3. Menyajikan tugas belajar secara berjenjang sesuai taraf perkembangan anak
4. Mendorong anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri
5. Memberikan dalam bentuk pemberian isyarat, kata kunci, dorongan, atau hal yang dapat memancing siswa bergerak ke arah kemandirian.

### 2.3.5 Karakteristik Permainan Kooperatif

Berikut merupakan karakteristik permainan kooperatif Menurut Azmi (2011:18) yaitu:

1. Kelompok yang memiliki tujuan

Kebanyakan permainan kooperatif setiap kelompok memiliki tujuan, dalam permainan dan pembelajaran tim anak bisa menentukan tujuan contohnya ingin mendapat piagam atau ingin mendapat reward yang akan diberikan kepada tim jika tim tersebut telah memenuhi kriteria yang ditentukan pada saat sebelum berjalannya sebuah pembelajaran/ permainan.

2. Tanggung jawab setiap individu

Didalam permainan kooperatif, setiap individu memiliki peran penting yang sama, di mana setiap anak diberi tanggungjawab yang berbeda dalam sebuah kelompok. Ada 2 cara untuk melaksanakan tanggung jawab individu ini yaitu dengan menjumlah skor kelompok atau rata-rata skor individu atau penilaian lainnya.

3. Memberikan kesuksesan yang sama

Penggunaan skor akan memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berperan dalam timnya. Metode ini sangat berguna sekali untuk meningkatkan percaya diri anak karena anak telah diberi kesempatan untuk menunjukkan dirinya dan beradaptasi dengan kinerja berkelompok.

4. Tugas spesial

Unsur yang paling utama adalah melaksanakan sub-sub tugas yang telah di bagi dengan 1 tim dan masing-masing anggota memiliki tugas spesial masing-masing dan hanya anggota tersebut lah yang mampu mengerjakan hal tersebut.

5. Beradaptasi dengan kebutuhan kelompok

Dalam mempercepat 2 satu tim dibutuhkan penyelesaian tugas dan mengadaptasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Jadi tidak ada berat sebelah dalam suatu tim karena sudah ditentukan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan setiap kelompok atau tim.

### 2.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kooperatif

### 1. Kelebihan

Kelebihannya yaitu di saat individu tidak menyadari bahwa ia telah dikendalikan oleh stimulus yang berasal dari luar, akan memudahkan pendidik dalam melakukan pembelajaran terhadap anak. Sehingga pada saat pembagian kelompok akan mempermudah anak untuk saling berinteraksi aktif dalam proses belajar mengajar.

### 2. Kekurangan

Untuk kelemahannya yaitu jika dilakukan secara terus-menerus maka anak akan merasakan ketergantungan atau stimulus yang berasal dari luar sehingga seharusnya anak usia dini memiliki stimulus hatinya sendiri dan melakukan kegiatan belajar dan kegiatan memahami akhirnya anak menjadi ketergantungan dengan oranglain dan tidak bisa mandiri. Sifat tergantung tersebut muncul ketika siswa dilepas secara individu dan kemungkinan anak tidak akan mampu mandiri untuk melaksanakan tugas mendatang yang akan dihadapinya.

## **2.4 Permainan Kooperatif *Puppet Show***

### 2.4.1 Pengertian *Puppet Show*

Menurut Randi (2019:13) *Puppet Show* atau wayang golek atau seringkali disebut dengan golek ialah salah satu jenis tradisi pertunjukan yang hingga sekarang masih tetap bertahan. Berbeda dengan wayang kulit yang dwimatra wayang golek atau golek ini salah satu jenis wayang trimatra yang terbuat dari kayu bulat dengan cara diraut dengan menggunakan pisau ataupun dipahat. Pementasan wayang golek ini sama seperti dengan pementasan wayang kulit yaitu latar belakang ceritanya adalah cerita Ramayana atau Mahabharata yang disebut golek Purwa. Kadang juga wayang golek menceritakan tentang raja menang atau wong agung yang sering disebut dengan golek menak.

Munculnya *Puppet Show* Purwa di Priangan ini berkaitan dengan wayang golek menak Cirebon atau seringkali disebut dengan wayang golek papak atau wayang golek cepak. Namun kaitan dari ke-2 jenis wayang itu hanya raut golek

saja yang tiga dimensi sementara unsur cerita golek hanya menentukan tokoh-tokoh golek dari segi cerita pun juga sangat berbeda. Cerita golek menak berunsurkan cerita-cerita Islam sedangkan golek Purwa pernyataan tentang kisah-kisah yang bersumber dari agama Hindu yaitu Mahabharata dan Ramayana. Wayang golek seperti jenis wayang-wayang lainnya wayang tersebut adalah sebuah komunikasi yang lengkap yaitu alat komunikasi panjang dan juga dengar yang telah akrab sejak lama di warisi. Penonton kita hanya menikmati nilai-nilai namun juga hiburan karena seperti yang kita ketahui wayang golek juga mengandung selera humor yang di imbangi dengan penekanan-penekanan nilai agama/nasihat.

#### 2.4.2 Sejarah *Puppet Show*

Menurut Budi (2017:16) *Puppet Show* atau wayang golek ialah sebuah bentuk yang menyerupai gambar tiruan orang dan sebagainya yang dibuat dari kayu untuk mempertunjukkan suatu lakon. Ada beberapa pendapat mengenai asal usul wayang. Menurut Brandes (dalam Budi 2017:16) seorang ilmuwan yang mengatakan bahwa wayang berasal dari Jawa karena wayang erat kaitannya dengan kehidupan, kultural, sosial, dan religius masyarakat Jawa. Juga karena kaitannya erat sekali dengan penggunaan bahasa Jawa pada setiap pertunjukannya bukan bahasa Sansekerta. Lain halnya dengan pendapat Suryana (dalam Budi 2017:16) mengatakan bahwa asal usul wayang datang dari India karena buatan hindu-jawa karena wayang hanya ada di Jawa dan juga di Bali. Kedua kawasan tersebut lebih banyak dipengaruhi oleh budaya India namun pendapat tersebut sangat lemah karena tidak disertai dengan bukti fisik yang berupa boneka wayang. Wayang golek yang pertama kali diciptakan oleh Sunan Kudus pada 1593 yang bahan utamanya adalah kayu untuk pembuatan wayang golek. Ini dijadikan media oleh Sunan Kudus untuk menyebarkan pembelajaran agama Islam dan pertunjukan wayang golek ini dilakukan pada siang hari karena pada saat itu terdapat wayang kulit yang bisa disaksikan pada malam hari dengan melihat bayangannya saja. Dalam perkembangannya kesenian wayang golek atau *Puppet show* yang diciptakan sunan Kudus menyebarkan daerah lainnya di Jawa termasuk di Jawa

barat. Daerah yang pertama kali kesenian wayang kulit adalah Cirebon. Setelah adanya jembatan dari Anyer sampai Panarukan kini kesenian wayang golek menyebar dan masuki Priangan sehingga menyebabkan bertambahnya populasi dalang-dalang wayang golek karena banyak sekali orang tertarik dengan pertunjukan wayang golek. Wayang kulit sangat menarik dan mengambil simpati orang-orang masyarakat Sunda karena selain dapat disaksikan pada siang hari, bentuk dan rupa wayang golek juga termasuk bentuk tiga dimensi dan sangat menyerupai bentuk tubuh manusia sehingga lebih terlihat seperti manusia nyata.

#### 2.4.3 Model Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* sebagai Kegiatan Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Kecerdasan linguistik menurut Gardner (dalam Utaminingsih, 2018:10) berpendapat bahwa kecerdasan linguistik atau kecerdasan verbal ialah sebuah kemampuan pada diri anak yang ditunjukkan dengan bagaimana anak menggunakan kata-kata secara efektif, Penggunaan kata-kata lisan ataupun tulisan kemampuan untuk memanipulasi kan menggunakan bahasa yang terstruktur. Kecerdasan linguistik untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) juga sangat penting karena mengingat sifat anak berkebutuhan khusus ini yang kemampuan untuk mengarahkan dan mempengaruhi teman seusianya dengan berbagai cara baik secara positif maupun negatif seperti sifat individualistik dan *introvert* nya menyebabkan memiliki sedikit teman. Pernah anak menyadari perbedaannya dengan anak pada umumnya sering kali anak kecil membawa memiliki motivasi internal yang kuat dan suka menentang pendapat orang lain (keras kepala). Sehingga terlihat bahwa anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) masih belum sepenuhnya mampu berinteraksi dengan baik bersama teman sebayanya.

Oleh karena itu model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengayaan yang menekankan pada produktivitas kreatif anak dengan memberikan kesempatan bagi anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) untuk bekerja dengan peralatan bersama konselor di lapangan serta melibatkan anak dalam suatu proyek jangka panjang dalam kehidupan sesuai dengan bidang yang



diminati anak namun dengan bantuan teman temannya dengan menggunakan permainan kooperatif *Puppet Show*.

Permainan kooperatif *Puppet Show* menggunakan media wayang yang berbentuk binatang yaitu jerapah, zebra, bangau, dan kakaktua yang bisa disesuaikan dengan tema-tema yang ada di sekolah. Dan permainan di rancang agar anak bisa lebih banyak berinteraksi dengan teman menggunakan permainan kooperatif *Puppet Show*. Aturan permainan ini akan dimainkan oleh 2 orang yang akan bekerjasama dalam permainan dan permainan tersebut dilakukan secara bergantian. Permainan kooperatif *Puppet Show* ini dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) karena dengan adanya permainan kooperatif anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dapat bermain dengan teman seusianya dan indikator-indikator kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dapat terstimulasi dengan optimal. Komponen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah komponen menurut Madyawati (dalam Utaminingsih 2018: 12) mencakup keterampilan berbahasa anak cerdas istimewa (*Gifted Children*), yaitu kemampuan menyimak (mendengar secara cermat dan kritis), kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Keempat komponen keterampilan ini diperkuat oleh Seefeldt (dalam Utaminingsih 2018:16) menyatakan bahwa ada empat komponen keterampilan bahasa yang dimiliki anak usia dini khususnya untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang akan dijadikan acuan dalam penelitian yaitu:

1. Keterampilan Mendengarkan: keterampilan pada diri anak dapat memahami sebuah informasi atau inti dalam suatu hal yang dibutuhkan pada saat memperoleh pengetahuan.
2. Keterampilan Berbicara : keterampilan berbahasa anak dengan berbicara lebih banyak agar anak dapat memperluas dan mengolah apa yang ia bicarakan sehingga mampu membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak.
3. Keterampilan Membaca: keterampilan pada diri anak yang dengan mudah mengenal huruf disekitarnya, anak suka membaca dan tertarik dengan hal yang



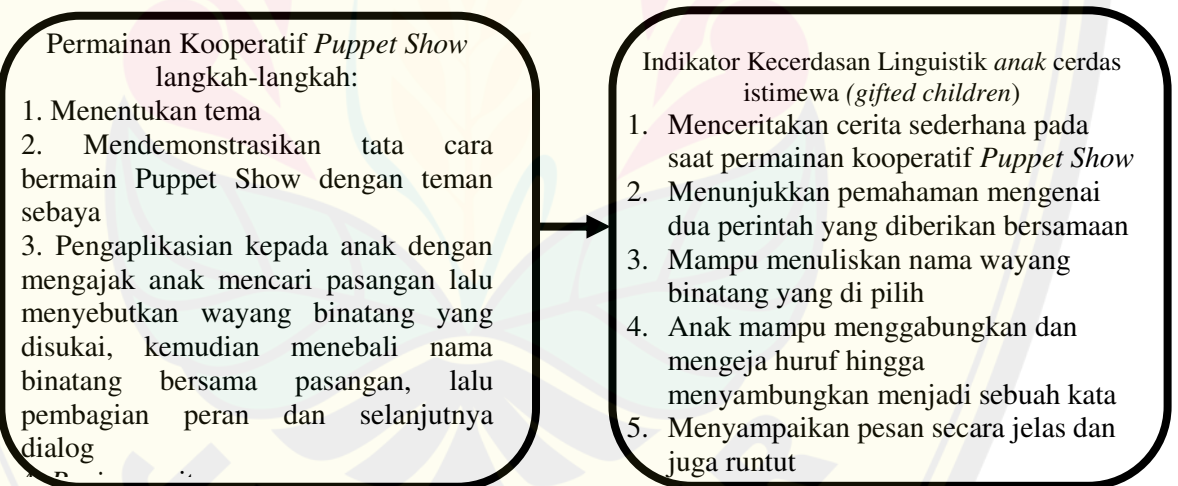
berkaitan dengan simbol huruf disekitarnya dan dapat dengan mudah mengulang suatu kata yang berhasil ia rekam dalam memorinya.

4. Keterampilan Menulis: keterampilan pada diri anak yang ditandai dengan bagaimana anak tertarik terhadap tulisan sehingga menumbuhkan minat anak dalam menulis.

## 2.5 Kerangka Konseptual

Kerangka terbentuk didasari pada adanya keterkaitan antara penggunaan *Puppet Show* ini untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak *cerdas istimewa (gifted children)* di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember. Kerangka berpikir pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik *anak cerdas istimewa (gifted children)* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Kooperatif  
*Puppet Show*



Dari kerangka berpikir di atas keterangannya berdasarkan permasalahan yang dilatarbelakangi oleh pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik *anak cerdas istimewa (gifted children)* agar lebih optimal maka dilakukan penelitian dengan langkah pertama-tama dilakukan adalah mengobservasi dan mewawancarai pihak terkait (guru dan orangtua) mengenai kecerdasan linguistik salah satu anak berkebutuhan khusus

anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember. Setelah diketahui penyebab permasalahan tersebut dilakukan sebuah tindakan yaitu pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* sebagai alternatif untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Guru menentukan tema yang dipilih disesuaikan dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang.
- (2) Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan. Setelah itu mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing. Kemudian guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang diperagakan. Setelah selesai, guru melakukan *review* atau guru menceritakan kembali apa yang di diskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya.
- (3) Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya. Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk

wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain, setelah itu barulah masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.

- (4) Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*

Tahapan setelah selesai melakukan permainan kooperatif *Puppet Show*, lalu tahap selanjutnya yang dilakukan adalah merefleksikan hasil permainan kooperatif kepada indikator-indikator yang digunakan sebagai penelitian kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Apabila peningkatan kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa belum optimal atau dirasa belum mencapai sesuai target yang dikehendaki, maka akan diuji cobakan kembali dan dilakukan perbaikan pada media maupun cara penggunaan permainan kooperatif tersebut hingga mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian pengembangan permainan kooperatif ini. Penelitian yang relevan tersebut dapat membantu untuk melengkapi dalam mempersiapkan penelitian.

Gusman (2020) dengan judul “Pengembangan Media KATALIGEN (Boneka Tangan berbasis *Multiple Intelligences*) Kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan juga hasil pengembangan media Kataligen di kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember . Hasil penelitian yang diperoleh adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kataligen dinyatakan valid berdasarkan penilaian validator, dan

media pembelajaran di kelas dikategorikan praktis karena aktivitas pengajar yang diamati melalui lembar observasi. Pembelajaran dengan media Kataligen dikategorikan efektif karena berdasarkan hasil *checklist* observasi kemampuan, hasil aktivitas anak, dan hasil respon anak. Selain itu anak mulai lebih berkonsentrasi dalam menerima konsep materi dari guru di kelas.

Lestari (2021) dengan judul “Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan *macromedia flash* BETIF dan hasil pengembangannya dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang. Hasil pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan validator dari praktisi dengan hasil 4,4. Media pembelajaran dikategorikan praktis dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase di atas rata-rata 90% dengan interpretasi baik dan juga dari angket guru. Dan juga pembelajaran dikategorikan efektif dilihat dari aktivitas anak yang menunjukkan nilai di atas rata-rata.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang akan dilakukan yang meliputi: 3.1 jenis penelitian; 3.2 waktu dan tempat 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.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sulthon (2014:222) penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang mengembangkan, memvalidasi produk dan menguji keefektifan suatu produk. Pada penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (Menurut Tegeh 2013:15) yang memiliki 5 langkah dalam mengembangkan produk yaitu: (1) *Analyze* atau analisis; (2) *Design* atau perancangan; (3) *Development* atau pengembangan; (4) *Implementation* atau implementasi; (5) *Evaluation* atau evaluasi.

Produk dari penelitian ini adalah sebuah permainan kooperatif *Puppet Show* untuk mengembangkan salah satu kecerdasan pada diri anak. Permainan kooperatif *Puppet Show* ini dikembangkan sebagai permainan yang akan digunakan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang lain adalah penelitian lain memfokuskan pengembangan media dan peneliti memfokuskan pengembangan permainan kooperatif namun dengan menggunakan media pendukung yaitu wayang golek yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak cerdas istimewa (*gifted children*). Perbedaan wayang golek yang dimodifikasi dengan wayang golek pada umumnya adalah terletak di karakter yang disajikan. Umumnya wayang golek berwujud tokoh wayang kerajaan dan wayang cepot, kini wayang golek yang didesain adalah wayang golek binatang dengan warna-



warna yang mencolok dan tetap mengenalkan warisan budaya Indonesia dengan memberikan kain-kain batik yang dijadikan baju pada wayang golek hewan tersebut. Kemudian cara memainkannya tetap sama dengan cara dalang memainkan wayang hanya saja lebih banyak siswa yang terlibat yaitu dua orang yang nantinya akan berdialog bersama memainkan peran masing-masing wayang golek hewan yang dimilikinya.

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

Penelitian ini dilaksanakan PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung yang lokasinya ada di Jl. MH. Thamrin Perumahan Bhayangkara Blok I/2-6 Ajung Kabupaten Jember. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: (1) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember permainan kooperatif yang digunakan masih belum optimal dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak dan cenderung kurang bervariasi; (2) Pertimbangan penggunaan permainan kooperatif *Puppet Show* dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak menarik minat belajar anak dan mengembangkan pengetahuan pendidik mengenai pentingnya menstimulasi kecerdasan jamak pada anak salah satunya kecerdasan linguistik menggunakan permainan kooperatif; (3) Kesiapan pihak sekolah yang menjadi lokasi penelitian pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subyek penelitian ini merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yaitu anak cerdas istimewa (*gifted children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

### **3.3 Definisi Operasional**

Berikut merupakan uraian dari definisi operasional yang dimaksudkan agar menghindari perbedaan pendapat pada penelitian sehingga perlu adanya batasan-batasan yang akan dikaji yaitu sebagai berikut:

### 3.3.1 Permainan kooperatif *Puppet Show*

Permainan kooperatif *Puppet Show* merupakan permainan yang dikembangkan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dengan menggunakan permainan kooperatif *Puppet Show* langkah-langkah permainan:

1. Guru menentukan tema
2. Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung.
3. Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya. Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain, setelah itu barulah masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.
4. Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*

### 3.3.2 Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

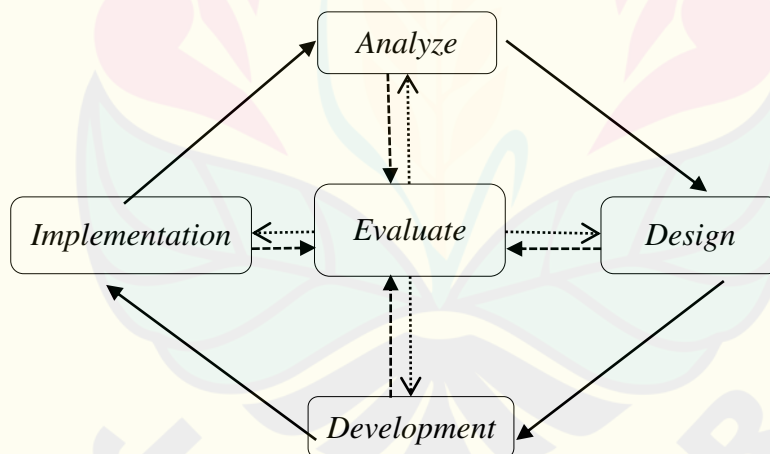
4 komponen keterampilan bahasa yang dimiliki anak usia dini khususnya untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang akan digunakan sebagai penelitian yaitu:

1. Keterampilan Mendengarkan
2. Keterampilan Berbicara
3. Keterampilan Membaca
4. Keterampilan Menulis

### 3.4 Desain Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono(2016:110) model penelitian dan juga pengembangan atau sering disebut dengan R&D metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk. Untuk menghasilkan produk tertentu dapat digunakan penelitian yang bersifat menganalisis kebutuhan dan juga menguji keefektifan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, perlu diadakan pengujian keefektifan produk terlebih dahulu sehingga penelitian dan pengembangan ini bersifat bertahap atau longitudinal.

Desain penelitian pengembangan permainan kooperatif *puppet show* digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE (Menurut Tegeh 2013:15) yang memiliki 5 langkah dalam mengembangkan produk yaitu: (1) *Analyze* atau analisis; (2) *Design* atau perancangan; (3) *Development* atau pengembangan; (4) *Implementation* atau implementasi; (5) *Evaluation* atau evaluasi. Jika divisualisasikan, model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Anglada (dalam Tegeh dkk, 2013:16)

#### 3.4.1 *Analyze* atau analisis

Pada tahap pertama dalam penelitian model ADDIE ini ini peneliti mulai menganalisis hal-hal yang yang diperlukan dalam mengembangkan permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa (*gifted children*) yaitu dengan:

(A)menganalisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa (*gifted children*); (B) menganalisis profil kecerdasan jamak anak usia dini; (C) menganalisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif, dan (D) analisis kurikulum. Berikut ini merupakan beberapa hal dalam tahap analisis yaitu:

#### A. Analisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif

Konsep dari permainan kooperatif ini yang dikembangkan oleh peneliti yaitu untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Konsep permainan kooperatif ini ditunjang dari studi pustaka mengenai karakteristik permainan kooperatif. Ada 2 pustaka yang dijadikan peneliti sebagai kajian literatur yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maresha(2018:8) yang berjudul “Keefektifan Permainan kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang”. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa-siswa kelas A yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang masing-masing kelompok berjumlah 14 siswa. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan cara *ranndomized matched two-groups design*. Data diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh dua orang observer pada tiap kelompok baik *pretest*, maupun *posttest* dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa *rating scale*. Perlakuan yang diberikan yaitu permainan kooperatif yang dilakukan sebanyak 12x perlakuan, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwasannya permainan kooperatif dapat meningkatkan Keterampilan Sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya kompetensi dasar yang ditunjukkan oleh para siswa setelah diberikan perlakuan, antara lain dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dan mulai menunjukkan sikap disiplin.

2. Penelitian yang kedua yang dilakukan oleh (Purnama 2018:201) dengan judul “Efektifitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar untuk Meningkatkan

Keterampilan Sosial Siswa TK A BAS Tuban”. Subyek pada penelitian ini adalah siswa TK A Bina Anak Sholeh kelas A1 dan A2 dengan jumlah 32 anak yang kemudian dibagi dua menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan metode permainan kooperatif merancang gambar yang didasarkan pada sebuah modul permainan, meliputi 4 tahap yaitu tahap pra bermain, bermain, penutup dan evaluasi. Efektivitas permainan kooperatif dilakukan dengan mengukur skala keatrampilan sosial yang disusun sendiri oleh peneliti dengan menggunakan 4 dimensi ketrampilan sosial yang dikemukakan oleh Caldarella dan Merrel (dalam Purnama 2018:212) yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kepatuhan dan perilaku *assertive* (kemampuan menyatakan apa yang diinginkan namun tetap menghargai hak pribadi pihak lain). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode permainan kooperatif merancang gambar dapat meningkatkan ketrampilan sosial pada siswa TK A BAS di Kabupaten Tuban.

Penelitian Permainan kooperatif tersebut memiliki langkah-langkah untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu diantaranya:

- (1) Guru menentukan tema yang dipilih disesuaikan dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang.
- (2) Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan. Setelah itu mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing. Kemudian guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang



diperagakan. Setelah selesai guru melakukan *review* atau menceritakan kembali apa yang di diskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya.

- (3) Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya. Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Namun pemilihan level tahap menulis anak disesuaikan dengan usia anak yaitu level 1 untuk anak usia 3-4 tahun, level 2 untuk anak usia 4-5 tahun, dan level 3 untuk anak usia 5-6 tahun. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain, setelah itu barulah masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.
- (4) Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*.

#### B. Analisis profil kecerdasan jamak anak usia dini

Analisis profil kecerdasan jamak ini tujuannya adalah untuk mengetahui kecerdasan apa saja yang dimiliki oleh anak dan dapat distimulasi dengan baik. Hal ini dilakukan agar stimulasi yang akan dilakukan sesuai dengan kemampuan dan kecerdasan anak sehingga tidak mempersulit anak dalam pelaksanaannya. Peneliti menggunakan instrumen identifikasi kecerdasan jamak anak berkebutuhan khusus usia dini atau MIICYCA (*Multiple Intelligences Identification Checklist for Young Child with Autisme*)

Hasil dari penelitian menggunakan instrumen tersebut bahwasanya dalam kecerdasan linguistik anak mendapat skor total yang berjumlah 5 yang berarti menyatakan bahwa anak memasuki kategori sedang dalam potensi kecerdasan linguistiknya. Kategori sedang dapat dikatakan jika anak mendapat skor total 4,67 sampai dengan 9,33. Indikator kecerdasan linguistik yang unggul pada diri anak cerdas istimewa yaitu Fara yang usianya 4 Tahun adalah ia mampu memenuhi arahan menggunakan kata lisan maupun tulisan dengan bantuan guru dengan cara guru mengulangi dua kali dan memberikan contoh apa yang harus dilakukan. Anak juga mampu menebak dan memahami beberapa huruf abjad. Anak belum mampu mengenal bacaan namun anak sangat tertarik bila ada bungkus makanan yang terdapat huruf vokal maka ia langsung menunjuknya dan mengucapkannya. Dari kategori yang ada di Lembar Identifikasi MIICYCA anak lebih memperoleh nilai 1 ( muncul apabila dibantu) sehingga dengan adanya pernyataan ini diharapkan atau tindakan yaitu pemberian stimulasi untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik anak perlu distimulasi agar dapat berkembang secara optimal untuk kedepannya. Indikator yang masih perlu di stimulasi pada subyek penelitian ini adalah mencoba mengatakan sesuatu, membaca, mendengar cerita, dan merangkai kata dimana indikator tersebut akan menjadi fokus stimulasi anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

### C. Analisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif

Analisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif ini tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam melaksanakan permainan kooperatif yang telah dirancang oleh peneliti. Hal ini dapat dilihat dari keseharian anak selama di sekolah. Anak terlihat sangat jarang sekali berbicara dengan teman sebayanya dan lebih banyak diam pada saat di kelas. Pada saat pembelajaran dimulai anak cenderung tertarik pada pembelajaran tema binatang daripada tema-tema yang lain, terlihat dari bagaimana antusias anak pada saat guru mengajukan pertanyaan seputar binatang. Permainan dirancang disesuaikan dengan kegiatan anak sehari hari yang seharusnya dilakukan namun jarang

dilakukan seperti cara anak berinteraksi dengan temannya, bermain peran dengan teman sebaya dan kegiatan tersebut juga terdapat dalam permainan yang akan dimainkan, sehingga diharapkan anak siap mengikuti permainan.

#### D. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan pada sekolah untuk mengetahui kurikulum yang sedang digunakan. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Peneliti melakukan pengkajian terhadap KD (Kompetensi Dasar), KI (Kompetensi Inti) dan tujuan pembelajaran untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan pada analisis kurikulum yakni:

1. Kurikulum yang digunakan
2. Tema yang digunakan: Tema yang digunakan pada semester genap
3. Kompetensi Dasar (KD): Kompetensi dasar yang digunakan selama pembelajaran
4. Perumusan indikator pencapaian pembelajaran

#### 3.4.2 *Design* atau perancangan

Tahap perancangan permainan kooperatif untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Di tahap ini akan ditunjukkan sketsa gambar rancangan media dan juga dijelaskan pelaksanaan permainan kooperatif dan aturan bermain pada kegiatan tersebut. Rancangan permainan kooperatif yaitu berbentuk wayang 3 dimensi yang mudah digerakkan oleh anak karena dilengkapi gagang dan alat penggerak tubuh wayang. Permainan tersebut menggunakan media wayang yang berbentuk binatang jerapah, zebra, bangau, dan kakaktua yang bisa disesuaikan dengan tema-tema yang ada di sekolah. Permainan di rancang agar anak bisa lebih banyak berinteraksi dengan teman menggunakan permainan kooperatif *Puppet Show* tersebut. Aturan permainan ini akan dimainkan oleh 2 orang yang akan bekerjasama dalam permainan. Permainan kooperatif tersebut memiliki langkah-langkah untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu diantaranya:

- (1) Guru menentukan tema yang dipilih disesuaikan dengan tema yang yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang.
- (2) Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan. Setelah itu mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing. Kemudian guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang diperagakan. Setelah selesai guru melakukan *review* atau menceritakan kembali apa yang di diskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya.
- (5) Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya. Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Namun pemilihan level tahap menulis anak disesuaikan dengan usia anak yaitu level 1 untuk anak usia 3-4 tahun, level 2 untuk anak usia 4-5 tahun, dan level 3 untuk anak usia 5-6 tahun. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain,

setelah itu barulah masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.

- (3) Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*.

### 3.4.3 *Development* atau pengembangan

Pada tahap ini pengembangan desain permainan kooperatif yang sesuai dengan karakteristik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Pada penelitian ini akan mengembangkan permainan kooperatif yaitu *Puppet Show* yang akan disesuaikan untuk menstimulasi anak berkebutuhan khusus yaitu anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Dalam permainan kooperatif *Puppet Show* ini terdapat indikator-indikator kecerdasan linguistik yang akan distimulasi pada subyek penelitian. Salah satu indikator yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman penelitian ini adalah menurut Madyawati (dalam Utaminingsih, 2018: 12) mencakup keterampilan berbahasa anak cerdas istimewa (*Gifted Children*), yaitu kemampuan menyimak (mendengar secara cermat dan kritis), kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Keempat komponen keterampilan ini diperkuat oleh Seefeldt (dalam Utaminingsih, 2018: 12) menyatakan bahwa ada empat komponen keterampilan bahasa yang dimiliki anak usia dini khususnya untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang akan dijadikan instrumen penelitian kecerdasan linguistik anak yaitu:

1. Keterampilan Mendengarkan: keterampilan pada diri anak dapat memahami sebuah informasi atau inti dalam suatu hal yang dibutuhkan pada saat memperoleh pengetahuan
2. Keterampilan Berbicara : keterampilan berbahasa anak dengan berbicara lebih banyak agar anak dapat memperluas dan mengolah apa yang ia bicarakan sehingga mampu membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak
3. Keterampilan Membaca: keterampilan pada diri anak yang dengan mudah mengenal huruf disekitarnya, anak suka membaca dan tertarik dengan hal yang



berkaitan dengan simbol huruf disekitarnya dan dapat dengan mudah mengulang suatu kata yang berhasil ia rekam dalam memorinya

4. Keterampilan Menulis: keterampilan pada diri anak yang ditandai dengan bagaimana anak tertarik terhadap tulisan sehingga menumbuhkan minat anak dalam menulis

Selanjutnya pengembangan desain yang sudah disusun secara lengkap akan diajukan validasi konstruk kepada ahli pendidikan anak berkebutuhan khusus usia dini apakah dapat dinyatakan layak atau tidak bila diterapkan pada anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Berikut merupakan desain awal permainan kooperatif *Puppet Show* dengan media wayang golek untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

Gambar 3.2 Desain Awal Permainan Kooperatif *Puppet Show*



Desain permainan kooperatif *Puppet Show* menggunakan media wayang golek merupakan pengembangan desain awal untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Rancangan permainan kooperatif dibuat 3 dimensi dengan bentuk karakter binatang jerapah, zebra, bangau, dan kakaktua yang dilengkapi dengan pegangan badan dan penggerak tangan sehingga mudah untuk dimainkan oleh anak dan memudahkan anak mengeksplorasi gerak dan suara saat berdialog. Kemudian keempat wayang binatang tersebut diberi tempat yang bersekat dan diberi nama masing-masing. Lalu dibawah kotak terdapat beberapa lembar *tracing words* yang nantinya

sebelum anak mengambil wayang anak diharuskan mengeja huruf yang tertera dan menebali huruf-huruf yang disediakan misalkan kata jerapah , anak akan mengeja dan menebali huruf “J-E-R-A-P-A-H ”. Media menulis yang disediakan disesuaikan dengan level dan usia anak yaitu level 1 untuk anak usia 3-4 tahun, level 2 untuk anak usia 4-5 tahun, dan level 3 untuk anak usia 5-6 tahun. Berikut merupakan alat dan bahan yang perlu disiapkan untuk mengembangkan media wayang golek untuk permainan kooperatif *Puppet Show*:

1. Alat : Pensil, paku, palu, lem tembak, gunting, spidol.
2. Bahan : Balok kayu, cat kayu warna jingga, hitam, dan putih, kain perca batik, Sumpit, Tali, kertas HVS

Permainan kooperatif *Puppet Show* menggunakan media wayang golek yang digunakan pada penelitian ini terbuat dari kayu yang sudah dibentuk karakter binatang kemudian diberi pegangan badan dengan panjang sekitar kurang lebih 53 cm, dengan lebar 8 cm dan dilengkapi dengan penggerak tangan dari sumpit sepanjang 32 cm yang dipasangkan di kedua tangan wayang. Sebelum itu pembuatan sketsa gambar binatang jerapah, zebra, bangau, dan kakaktua kemudian direalisasikan kedalam balok kayu yang dipahat sesuai dengan sketsa. Setelah itu balok kayu yang sudah didesain di warna menggunakan cat kayu agar lebih realistis dan tahap akhir diberikan pegangan dan penggerak tangan wayang binatang agar memudahkan anak untuk mengeksplorasi gerakan wayang sesuai dengan dialog dan tema yang ditentukan. Selanjutnya akan dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), media dan materi pembelajaran yang menunjang permainan kooperatif *Puppet Show* ini.

#### 3.4.4 *Implementation* atau implementasi

Pada tahap ini, peneliti mulai mengimplementasikan kegiatan dan menerapkan juga mendemonstrasikan permainan kooperatif *Puppet Show* ini yang sudah di ranah dan juga telah melewati tahap analisis produk, desain produk, dan pengembangan produk. Tahap ini rancangan permainan akan di implementasikan di sekolah. Pada tahap ini dilakukan 2 kali uji pengembangan bersama peserta

didik lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember. Desain permainan kooperatif ini diujikan pada 2 kali pertemuan pada skala besar. Pada saat dilaksanakannya permainan, peneliti diamati oleh validator untuk menilai apakah permainan tersebut layak digunakan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

#### 3.4.5 *Evaluation* atau evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dapat dilakukan setelah dilakukannya implementasi permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak usia dini tentunya untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Tahap evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan data yang didapatkan oleh peneliti yang dikumpulkan pada saat penelitian berlangsung. Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir yang dilakukan setelah implementasi permainan dilakukan atau diterapkan.

Dalam kegiatan evaluasi berisi hasil dari perbaikan instrumen identifikasi kecerdasan linguistik, mengevaluasi lembar validitas dari permainan kooperatif yang akan diujicobakan kembali untuk menilai efektivitas penerapannya dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Evaluasi uji validitas diberikan dalam bentuk lembar validasi *rating score* yang nantinya akan diberikan kepada 2 validator ahli dari PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember yaitu 1 ahli psikologis dan 1 terapis. Aspek yang dinilai dari lembar validasi meliputi kelayakan segi edukatif permainan kooperatif, kelayakan segi estetika produk penunjang permainan kooperatif, dan kelayakan segi teknik permainan kooperatif.

Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analyze</i>	(A)menganalisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )
	(B) menganalisis profil kecerdasan jamak anak usia dini
	(C) menganalisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif
	(D) Analisis kurikulum
	5. Kurikulum yang digunakan
	6. Tema yang digunakan: Tema yang digunakan pada semester

	genap 7. Kompetensi Dasar (KD): Kompetensi dasar yang digunakan selama pembelajaran 8. Perumusan indikator pencapaian pembelajaran
<i>Desain</i>	Merancang konsep baru
<i>Development</i>	Mengembangkan perangkat produk seperti RPPH, Materi, dan Media pendukung
<i>Implementation</i>	Pengimplementasian rancangan model yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antara peserta didik dan menanyakan umpan balik awal evaluasi.
<i>Evaluation</i>	1. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis 2. Mengevaluasi lembar validitas 3. Mengevaluasi uji keefektifan produk

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa macam teknik yang digunakan tentunya akan mendukung agar data yang diperoleh dapat terkumpul dengan lengkap, tepat serta valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 3.5.1 Observasi

Menurut Dimiyati (2014:92), Mengumpulkan data penelitian melalui proses observasi terhadap suatu objek yang akan diteliti oleh peneliti. Observasi atau pengamatan ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dan data yang dikumpulkan digunakan untuk bukti mengenai keadaan lapangan yang sebenarnya atau kegiatan yang akan diteliti serta konteks di mana keadaan kegiatan itu terjadi. Data tersebut diperoleh karena peneliti melakukan penelitian secara langsung dengan cara pengamatan langsung ke lapangan. Jenis observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipan maksudnya adalah observer sekaligus peneliti ini turut ambil bagian dan juga ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang di amati selama di sekolah dan juga mengamati kesiapannya dalam bermain kooperatif. Berikut merupakan beberapa langkah-langkah yang ditempuh observer dalam penelitian selama di lapangan:

1. Mengamati kegiatan anak selama di sekolah (kegiatan yang diminati dan kegiatan yang tidak di minati)
2. Mengamati kesiapan anak dalam bermain kooperatif bersama teman sebayanya
3. Mengamati metode pembelajaran dan interaksi dalam pelaksanaan pembelajaran anak selama di sekolah

### 3.5.2 Wawancara

Metode wawancara menurut Dimiyati (2014:89) ialah suatu bentuk instrumen pengumpulan data data yang cara melaksanakannya mewajibkan adanya pertemuan langsung antara narasumber dengan penanya pewawancara. Metode wawancara ini berhubungan dengan masalah yang berkaitan dengan anak. Pada wawancara peneliti melakukan wawancara secara langsung yaitu datang langsung ke sekolah dengan bertanya kepada guru yang ada di sana dan juga kepada orangtua selaku walimurid. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur jadi maksudnya adalah peneliti menggabungkan antara pertanyaan yang peneliti siapkan untuk narasumber namun pertanyaannya konteksnya lebih dalam lagi dan lebih luas lagi. melalui wawancara ini peneliti memperoleh data-data anak dan bagaimana anak berperilaku selama disekolah dan dirumah. Cara untuk mengumpulkan data wawancara ini, peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* kepada anak untuk mengetahui kemampuan berbahasa pada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Berikut merupakan penjelasan mengenai dilakukannya *pre-test* dan *post-test* sebelum menerapkan permainan kooperatif *Puppet Show* kepada anak cerdas istimewa (*Gifted Children*):

#### 1. *Pre-test*

*Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dari guru tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam pemahaman konsep awal berbahasa anak indikator apa saja yang dari kecerdasan linguistik yang perlu di stimulasi pada diri anak. *Pre-test* dilakukan dengan cara mengajak anak bercerita bebas sesuai imajinasinya seperti



bercerita tentang liburan keluarga, bercerita tentang benda favoritnya dan lain-lain.

## 2. *Post-test*

*Post-test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari permainan kooperatif *Puppet Show* apakah dapat menstimulasi kecerdasan linguistik untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) sehingga didapatkan kesimpulan akhir mengenai pengaruh permainan kooperatif *Puppet Show* dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Tes ini dilakukan setelah adanya perlakuan dari peneliti (setelah melakukan permainan kooperatif *Puppet Show*). *Post-test* pada permainan kooperatif *Puppet Show* ini adalah anak diajak untuk menceritakan kembali dialog yang diceritakan pada saat bermain dengan teman sebayanya/ lawan mainnya.

### 3.5.3 Validasi

Menurut Sugiyono (dalam Lestari 2021:31) validasi merupakan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah media pendukung permainan kooperatif yang telah dibuat oleh peneliti sebagai uji keefektifan produk yang dihasilkan apakah dapat dikatakan layak atau masih perlu perbaikan. Biasanya validasi akan dilakukan oleh seorang ahli atau pakar yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat. Setiap para ahli atau validator akan dimintai pendapat mengenai produk sehingga peneliti mengetahui kelebihan dan kelemahan produk yang dihasilkan. Untuk penelitian ini menggunakan lembar validasi yang digunakan untuk mengukur permainan kooperatif *Puppet*.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini dikembangkan dan disusun untuk mengukur tingkat validitas, tingkat kepraktisan dan juga tingkat keefektifan *Puppet Show* yang dikembangkan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Lembar Observasi; (2) Lembar Wawancara; (3) Lembar Validasi dan berikut merupakan instrumen berserta uraiannya:

### 3.6.1 Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar atau panduan yang gunanya adalah untuk melakukan sebuah observasi. Lembar observasi pada penelitian ini ada dua yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Dalam melakukan observasi, peneliti melihat langsung keadaan subyek yang diteliti kemudian dicatat dalam lembar observasi. Lembar observasi yang direalisasikan yaitu:

1. Hasil pengamatan aktivitas guru selama di sekolah
2. Lembar observasi kegiatan dan kesiapan anak dalam bermain kooperatif bersama teman sebayanya
3. Lembar observasi pengembangan dari masing-masing kecerdasan. Lembar observasi ini digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung sesuai batas waktu yang telah ditetapkan

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor
Kegiatan Pendahuluan		
1	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	
2	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	
Kegiatan Inti		
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	
4	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Puppet Show</i>	
5	Guru menjelaskan cara memainkan <i>Puppet Show</i>	
6	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	
7	Guru memberikan tugas pada anak	
Kegiatan Penutup		
8	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	
9	Guru menanyakan perasaan anak	
10	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	

Tabel 3.3 Lembar Observasi Kegiatan Anak

No	Aspek yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan		
1	Anak siap dan tertib dalam memulai pembelajaran	
2	Anak menjawab salam yang diucapkan oleh guru	
Kegiatan Inti		

3	Anak mendengarkan intruksi guru	
4	Anak terlibat dalam permainan kooperatif <i>Puppet Show</i>	
5	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	
6	Anak membaca simbol huruf yang berada di kotak media wayang	
7	Anak mencari simbol huruf sesuai dengan gambar	
8	Anak mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan	
Kegiatan Penutup		
9	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
10	Anak menyatakan perasaannya pada saat kegiatan selama 1 hari	

### 3.6.2 Lembar Wawancara

Lembar wawancara menurut Dimiyati (2014:89) ialah suatu bentuk instrumen pengumpulan data data yang cara melaksanakannya mewajibkan adanya pertemuan langsung antara narasumber dengan penanya pewawancara dan mencatat jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Isi dari lembar wawancara ini berhubungan dengan masalah yang diteliti dan jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur jadi maksudnya adalah peneliti menggabungkan antara pertanyaan yang peneliti siapkan untuk narasumber namun pertanyaannya konteksnya lebih dalam lagi dan lebih luas lagi. Melalui wawancara ini peneliti juga memperoleh data atau informasi pada salah satu tahap model ADDIE yaitu tahap analisis. Berikut merupakan poin-poin pertanyaan yang diajukan kepada narasumber:

Tabel 3.4 Poin-Poin Pertanyaan

NO	BUTIR PERTANYAAN
<b>PERTANYAAN KESELURUHAN</b>	
1.	Jelaskan bagaimana kondisi sumber daya manusia di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung, mulai dari guru dan siswanya? Serta berapakah jumlah murid dan guru di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.
2.	Jelaskan apa saja sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk anak berkebutuhan khusus dan reguleryang ada di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung
3.	Jelaskan apa model pembelajaran yang digunakan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung
<b>PERTANYAAN SEPUTAR KURIKULUM</b>	
1.	Jelaskan apakah kurikulum yang digunakan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung
2.	Jelaskan apa saja tema yang digunakan selama satu semester
3.	Jelaskan materi yang di ajarkan pada 3 minggu ini
4.	Jelaskan apa saja KD yang dimuat selama 3 minggu ini

5.	Jelaskan indikator pencapaian pembelajaran anak
PERTANYAAN SEPUTAR PESERTA DIDIK	
1.	Jelaskan apa yang diminati oleh anak
2.	Jelaskan kegiatan apa yang disukai anak
3.	Jelaskan kegiatan kemampuan akademik individu anak

### 3.6.3 Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar yang digunakan untuk menguji kelayakan suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan lembar validasi permainan kooperatif *Puppet Show* dan lembar validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang berlaku di sekolah. Validator diminta memberikan nilai skor 1 sampai 5 dan memberikan komentar pada kolom yang disediakan sesuai dengan pernyataan yang terdapat pada lembar validasi yang dibuat.

Tabel 3.5 Lembar Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Komentar
1.	Segi Edukatif		
	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		
2.	Segi Estetika		
	1. Kesesuaian pemilihan bentuk		
	2. Kesesuaian proporsi warna		
	3. Kesesuaian pemilihan tema		
	4. Kemenarikan desain kemasan luar		
	5. Keawetan (kuat dan tahan lama)		
3	Segi Teknis		
	1. Kemudahan dalam pengoperasian media		
	2. Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna		
	3. Keamanan penggunaan media		

### 3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2012:169) Analisis data ialah Kegiatan mengolah data yang dilakukan setelah data responden data lainnya terkumpul. Pengolahan data ini dilakukan dengan mengelompokkan dan juga mentabulasikan data berdasarkan variabel dari seluruh responden lalu kata tersebut dihitung untuk menjawab rumusan masalah dan juga menyajikan data yang diperoleh dari tiap variabel. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Hobri (2010:52) teknik analisis data adalah cara mengolah data yang di dapat dari penelitian dan digunakan untuk menjawab mengenai produk yang telah dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan cara:

#### 3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi

Analisis data kevalidan permainan kooperatif *Puppet Show* dilakukan untuk menilai apakah produk tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan.

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Permainan Kooperatif

Interval	Kevalidan
$1 \leq V_r < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_r < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_r < 4$	Cukup Valid
$4 \leq V_r < 5$	Valid
$V_r = 5$	Sangat Valid

Keterangan:  $V_r$ : rata-rata keseluruhan skor kevalidan

Jika hasil analisis didapatkan kesimpulan yang valid, maka dilanjutkan dengan uji coba permainan di lapangan secara langsung. Jika data yang diperoleh cukup valid, maka diharuskan revisi kecil yang tidak bersifat substansial sehingga perlu divalidasi lagi dan dilanjutkan dengan uji coba secara langsung di lapangan. Dan jika tidak valid, maka perlu revisi total serta dilakukan proses validasi kembali oleh ahli dan praktisi.

#### 3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan



Pada aspek analisis data kepraktisan diperoleh hasil analisis kemampuan guru dalam menerapkan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) Pengimplementasian pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) ini untuk mengukur kepraktisan maka disusun dan dikembangkan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan guru dalam mengimplementasi pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)

### 3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan

Keefektifan produk diukur oleh tiga indikator yaitu kecerdasan linguistik anak, aktivitas anak dan respon anak.

#### a. Analisis Data Kecerdasan Linguistik Anak

Hasil observasi kecerdasan linguistik anak melalui lembar ceklis dikonversikan ke dalam skor untuk kemudian dianalisis.

#### b. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Anak

Data hasil observasi aktivitas anak dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjumlahkan skor dari semua pertemuan
- 2) Menghitung persentase skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$SR = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SR = Skor rata-rata hasil observasi (dalam persen)

ST = Skor total dari observer

SM = Skor maksimal yang dapat diperoleh dari hasil observasi

#### c. Membuat Kesimpulan Dari Hasil Analisis Observasi Aktivitas Anak

Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria aktivitas anak yang terdiri dari skor 1 sampai 4 yang dibagi dalam empat interval. Kriteria ditentukan seperti Tabel dibawah ini

Tabel 3.7 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Anak

Skor	Kriteria
$3,5 \leq Sr < 4$	Sangat Aktif
$2,5 \leq Sr < 3,5$	Aktif
$1,5 \leq Sr < 2,5$	Kurang Aktif
$1 \leq Sr < 1,5$	Tidak Aktif



## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini dipaparkan mengenai hasil pengembangan, analisis data pembahasan pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*). Dapat diuraikan dibawah ini.

### 4.1 Hasil Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*). Dalam penelitian ini ada lima tahapan yang digunakan dalam pengembangan yang meliputi: 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Development, 4) Tahap Implementation, 5) Tahap Evaluation. Berikut pemaparan penjelasan secara rinci mengenai permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*).

#### 4.1.1 Tahap *Analyze* atau Analisis

Pada tahap pertama dalam penelitian model ADDIE ini ini peneliti mulai menganalisis hal-hal yang yang diperlukan dalam mengembangkan permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa (*gifted children*) yaitu dengan: (1) menganalisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa (*gifted children*); (2) menganalisis profil kecerdasan jamak anak usia dini; (3) menganalisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif, dan (4) analisis kurikulum. Berikut ini merupakan beberapa hal dalam tahap analisis yaitu:. Adapun secara garis besar tahapan analisis penelitian adalah sebagai berikut.

1. Analisis Konsep Dan Langkah-Langkah Permainan Kooperatif untuk Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai permainan kooperatif yang sesuai dengan kebutuhan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.

Berdasarkan hasil analisis observasi yang pernah dilakukan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung, bahwasanya permainan kooperatif untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang dihasilkan yaitu permainan kooperatif *Puppet Show* yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menentukan tema yang dipilih disesuaikan dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang.
- b. Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan. Setelah itu mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing. Kemudian guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang diperagakan. Setelah selesai guru melakukan review atau menceritakan kembali apa yang didiskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya.
- c. Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak

berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya. Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Namun pemilihan level tahap menulis anak disesuaikan dengan usia anak yaitu level 1 untuk anak usia 3-4 tahun, level 2 untuk anak usia 4-5 tahun, dan level 3 untuk anak usia 5-6 tahun. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain, setelah itu barulah masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.

- d. Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan review atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*.

Permainan kooperatif *Puppet Show* ini dirancang untuk anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dalam menstimulasi kecerdasan linguistiknya, dimana sesuai dengan karakter anak usia dini, minat atau hal-hal yang disukai anak usia dini serta sesuai dengan tujuan pengembangan permainan. Sehingga permainan yang bersifat menarik bagi anak cerdas istimewa dapat membuat anak tertarik untuk belajar, dan stimulasi kecerdasan anak cerdas istimewa dapat terstimulus secara optimal.

## 2. Analisis Profil Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini

Analisis profil kecerdasan jamak ini tujuannya adalah untuk mengetahui kecerdasan apa saja yang dimiliki oleh anak dan dapat distimulasi dengan baik. Hal ini dilakukan agar stimulasi yang akan dilakukan sesuai dengan kemampuan dan kecerdasan anak sehingga tidak mempersulit anak dalam pelaksanaannya. Peneliti menggunakan instrumen identifikasi kecerdasan jamak anak



berkebutuhan khusus usia dini atau MIICYCA (*Multiple Intelligences Identification Checklist for Young Child with Autisme*)

Hasil dari penelitian menggunakan instrumen tersebut bahwasanya dalam kecerdasan linguistik anak mendapat skor total yang berjumlah 5 yang berarti menyatakan bahwa anak memasuki kategori sedang dalam potensi kecerdasan linguistiknya. Kategori sedang dapat dikatakan jika anak mendapat skor total 4,67 sampai dengan 9,33. Indikator kecerdasan linguistik yang unggul pada diri anak cerdas istimewa yaitu Fara yang usianya 4 Tahun adalah ia mampu memenuhi arahan menggunakan kata lisan maupun tulisan dengan bantuan guru dengan cara guru mengulangi dua kali dan memberikan contoh apa yang harus dilakukan. Anak juga mampu menebak dan memahami beberapa huruf abjad. Anak belum mampu mengenal bacaan namun anak sangat tertarik bila ada bungkus makanan yang terdapat huruf vokal maka ia langsung menunjuknya dan mengucapkannya. Dari kategori yang ada di Lembar Identifikasi MIICYCA anak lebih memperoleh nilai 1 (muncul apabila dibantu) sehingga dengan adanya pernyataan ini diharapkan atau tindakan yaitu pemberian stimulasi untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik anak perlu distimulasi agar dapat berkembang secara optimal untuk kedepannya. Indikator yang masih perlu di stimulasi pada subyek penelitian ini adalah mencoba mengatakan sesuatu, membaca, mendengar cerita, dan merangkai kata dimana indikator tersebut akan menjadi fokus stimulasi anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

### 3. Analisis Kesiapan Anak dalam Mengikuti Permainan Kooperatif

Analisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif ini tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam melaksanakan permainan kooperatif yang telah dirancang oleh peneliti. Hal ini dapat dilihat dari keseharian anak selama di sekolah. Anak terlihat sangat jarang sekali berbicara dengan teman sebayanya dan lebih banyak diam pada saat di kelas. Pada saat pembelajaran dimulai anak cenderung tertarik pada pembelajaran tema binatang daripada tema-

tema yang lain, terlihat dari bagaimana antusias anak pada saat guru mengajukan pertanyaan seputar binatang.

Hasil pada analisis ini permainan yang dirancang disesuaikan dengan kegiatan anak sehari-hari yang seharusnya dilakukan namun jarang dilakukan seperti cara anak berinteraksi dengan temannya, bermain peran dengan teman sebaya dan kegiatan tersebut juga terdapat dalam permainan yang akan dimainkan, sehingga diharapkan anak siap mengikuti permainan.

#### 4. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan di sekolah untuk mengetahui kurikulum yang sedang digunakan, hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang sedang digunakan atau yang berlaku. Dimana pada analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengkaji terhadap Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran untuk merumuskan indikator pencapaian kecerdasan anak. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam menganalisis kurikulum sebagai berikut.

##### a. Kurikulum yang digunakan

Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung namun disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah. KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan di sekolah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang didalamnya juga terdapat delapan kecerdasan jamak salah satunya adalah kecerdasan linguistik.

##### b. Tema yang digunakan

Tema yang digunakan tema yang dekat dengan anak dan mudah dijangkau Tema yang digunakan pada semester genap awal adalah yaitu tema diri sendiri, profesi, buah, dan safari ramadhan. Setiap tema yang digunakan mempunyai rentang waktu selama 3 minggu dan kelas diadakan seminggu dua kali untuk pembelajaran luring.

## c. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar yang digunakan sebagai berikut.

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
- 2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
- 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 Menunjukkan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
- 4.11 Menunjukkan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)

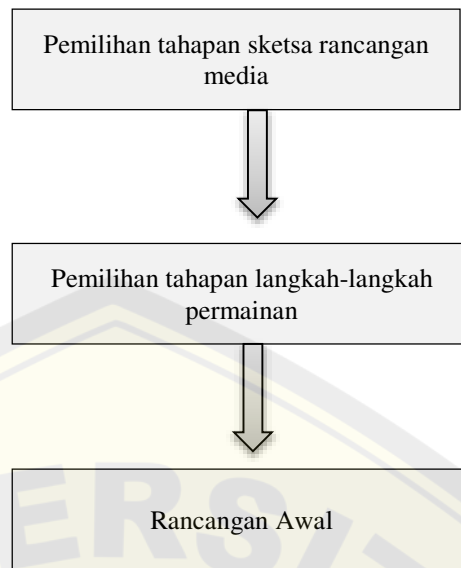
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

d. Perumusan indikator pencapaian kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa

- 1) Anak mampu menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif *Puppet Show*
- 2) Anak mampu menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan
- 3) Anak mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih
- 4) Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata
- 5) Menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut

#### 4.1.2 Tahap *Design* atau perancangan

Tahap desain atau perancangan merupakan suatu proses perancangan sebelum peneliti mendesain pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dengan melakukan yaitu 1) pemilihan tahapan sketsa rancangan media, 2) pemilihan langkah-langkah permainan, dan 3) rancangan awal. Berikut bagan proses perancangan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

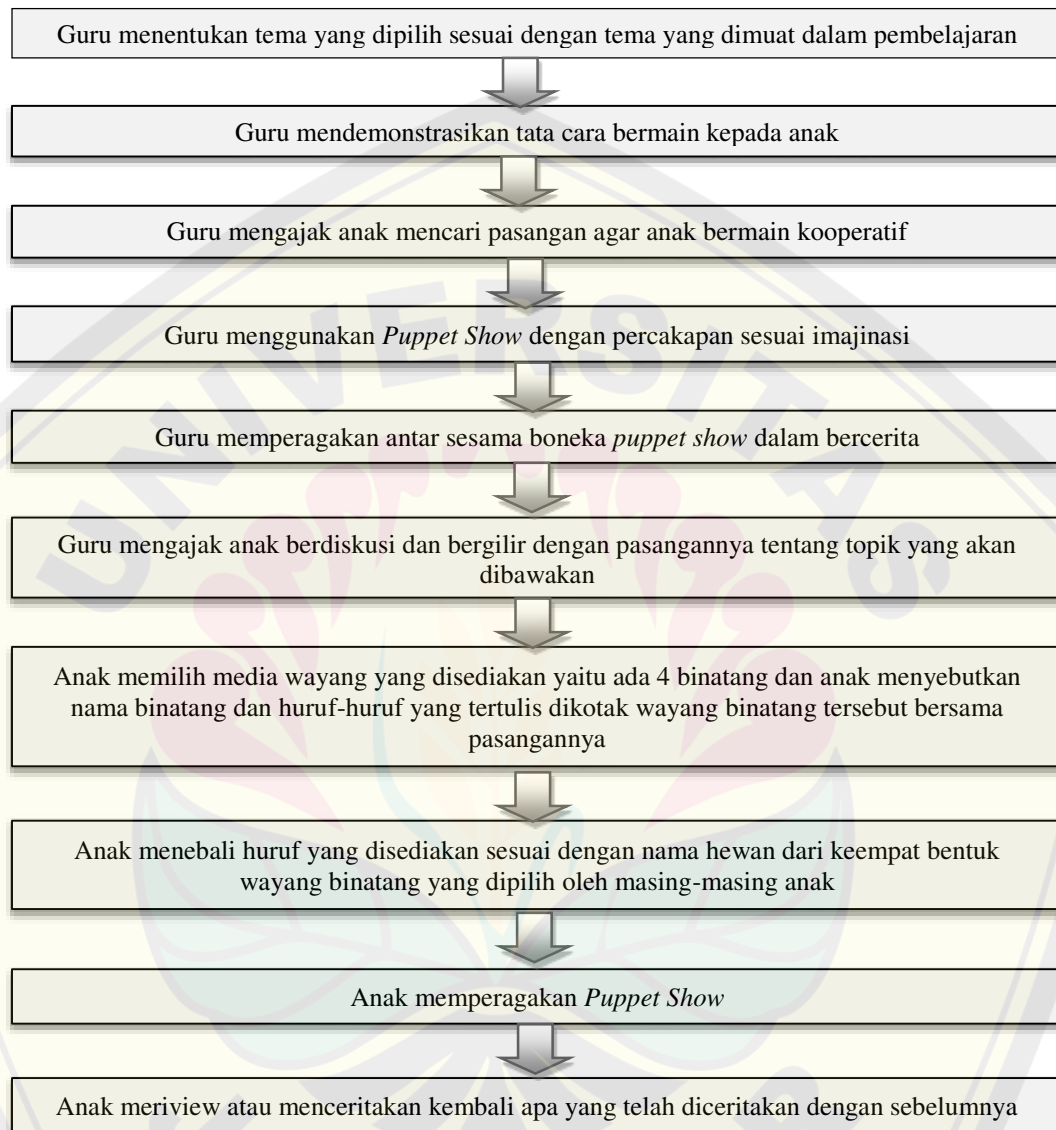


Gambar 4.1 Proses Perancangan Permainan Kooperatif

Adapun hasil sketsa rancangan media yang di desain menghasilkan rancangan permainan kooperatif yaitu berbentuk wayang 3 dimensi yang mudah digerakkan oleh anak karena dilengkapi gagang dan alat penggerak tubuh wayang. Permainan tersebut menggunakan media wayang yang berbentuk binatang jerapah, zebra, bangau, dan kakak tua yang bisa disesuaikan dengan tema-tema yang ada di sekolah. Permainan di didesain agar anak bisa lebih banyak berinteraksi dengan teman menggunakan permainan kooperatif yang disebut permainan kooperatif *Puppet Show*.



Berikut ini bagan langkah-langkah permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.



Gambar 4.2 Sintaks Permainan Kooperatif *Puppet Show*

#### 4.1.3 Tahap *Development* atau pengembangan

Tahap *development* yaitu kegiatan pengembangan atau pengujian produk yang sudah didesain untuk merealisasikan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show*. Pada tahap pengembangan terdiri atas tiga kegiatan yaitu penilaian dari para ahli atau *expert*, revisi RPPH dan revisi uji validasi pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show*. Berikut masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Penilaian para ahli

Penilaian para ahli atau validator digunakan untuk menguji dan menilai kelayakan permainan kooperatif *puppet show* untuk anak usia dini khususnya anak cerdas istimewa sebelum dipergunakan untuk menguji layak secara teoritis, praktis, dan efektif dari produk tersebut. Kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu memberikan instrumen validasi kepada validator untuk divalidasi. Validator tersebut mempunyai ahli dalam bidang PAUD Inklusi yaitu Pengelola PAUD atau Bagian Psikologi Klinis di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung. Validator 1 yaitu Ibu Nurhasanah, S.Psi.,M.Psi yaitu Pengelola PAUD atau Bagian Psikologi Klinis. Sedangkan validator 2 adalah Bapak Burhanuddin, S.Psi yaitu bagian terapis di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.

Validasi yang dilakukan menggunakan instrumen validasi yang berupa lembar validasi. Aspek yang akan dinilai ditinjau dari landasan teoritis dan konsistenan secara internal diantaranya yaitu komponen-komponen media yang digunakan dalam permainan kooperatif *Puppet Show* yang terdiri atas aspek edukatif, estetika dan teknis. Setelah dilakukan penilaian dari para validator kemudian data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan skor yang diperoleh, teknik penskoran menggunakan skala *likert* dengan pilhan ganjil yaitu lima pilihan.

Berikut ini hasil analisis data kevalidasi dari media oleh validator. Analisis data kevalidan diperoleh dari pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa di PAUD Inklusi

Pelangi Harapan Ajung. Hasil validasi terdiri dari validasi permainan kooperatif *puppet show*.

a) Hasil Validasi Permainan Kooperatif *Puppet Show*

Analisis data kevalidan diperoleh dari hasil validasi permainan kooperatif *puppet show*. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator. Adapun validator terdiri atas 2 ahli. Validator 1 (V<sub>1</sub>) merupakan Pengelola PAUD atau Bagian Psikologi Klinis di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung, sedangkan Validator 2 (V<sub>2</sub>) merupakan bagian terapis di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung. Validator memberikan kritik dan saran pada penelitian yang dikembangkan. Hasil validasi permainan kooperatif *puppet show* tersebut kemudian dianalisis dan direkap pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekap Hasil Analisis Validasi Permainan Kooperatif *Puppet Show*

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Mean	Ai
		Penilaian			
		V1	V2		
1	Segi Edukatif				4,08
	1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4	
	2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	
	3. Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	4	4	
	4. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	4	4	
	5. Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	4	4,5	
	6. Dapat digunakan secara individual maupun kelompok	4	4	4	
2	Segi Estetika				4,25
	1. Kesesuaian pemilihan bentuk	5	4	4,5	
	2. Kesesuaian proporsi warna	5	4	4,5	
	3. Kesesuaian pemilihan tema	4	3	3,5	
	4. Kemenarikan desain kemasan luar	5	4	4,5	
	5. Keawetan (kuat dan tahan lama)	5	3	4	
6. Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	5	4	4,5		
3	Segi Teknis				4,33
	1. Kemudahan dalam pengoperasian media	5	4	4,5	
	2. Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna	4	4	4	
	3. Keamanan penggunaan media	5	4	4,5	
Skor Total		68	58	63	12,66
Rata-rata		4,53	3,86	4,2	4,22
Tingkat Kevalidan					VALID

Keterangan:

V<sub>1</sub> : Validator 1 : Nurhasanah, S.Psi.,M.Psi.

V<sub>2</sub> : Validator 2 : Burhanuddin, S.Psi.

Berdasarkan dari Tabel 4.1, skor rata-rata validasi secara keseluruhan adalah 4,22. Dimana berdasarkan kriteria kevalidan dari pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* dalam penelitian yang dilakukan telah memenuhi kriteria valid.

b) Hasil Validasi RPPH Permainan Kooperatif *Puppet Show*

Tabel 4.2 Rekap Hasil Validasi RPPH Permainan *Puppet Show* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa Di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	Ai
		V1	V2		
		1	Format		
	1. Kejelasan Penomoran	4	4	4	4
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	4	4	
2	Isi				
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan	3	4	3,5	4,08
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar (KD)	4	4	4	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran	4	5	4,5	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	4	4	4	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan permainan kooperatif yang digunakan	4	5	4,5	
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan permainan kooperatif yang dikembangkan	4	4	4	
3	Metode Pembelajaran				



	1. Keterkaitan permainan kooperatif dengan perkembangan kecerdasan linguistik anak	4	4	4	4,16
	2. Penggunaan media untuk permainan kooperatif dengan metode pembelajaran di PAUD	3	5	4	
	3. Penggunaan alat dan media pendukung	4	5	4,5	
4	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa	3	4	3,5	3,83
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa	4	3	3,5	
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	5	4,5	
5	Penutup				
	1. Kegiatan evaluasi	3	4	3,5	3,75
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik	4	4	4	
Skor Keseluruhan		60	68	64	19,82
Rata-rata		3,75	4,25	4	3,96
Tingkat Kevalidan					CUKUP VALID

Keterangan:

V<sub>1</sub>: Validator 1 : Nurhasanah, S.Psi.,M.Psi.

V<sub>2</sub>: Validator 2 : Burhanuddin, S.Psi.

Berdasarkan dari Tabel 4.2, skor rata-rata validasi RPPH secara keseluruhan adalah 3,96. Dimana berdasarkan kriteria kevalidan RPPH permainan kooperatif *puppet show* dalam penelitian yang dilakukan telah memenuhi kriteria cukup valid.

Berikut ini merupakan rangkuman dari hasil validasi permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Analisis Validasi

No	Perangkat yang divalidasi	Tingkat Kevalidan	Kategori
1	Hasil Analisis Validasi Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i>	4,22	Valid
2	Validasi RPPH Permainan <i>Puppet Show</i> Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik	3,96	Cukup Valid

2. Revisi setelah revisi uji validasi pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show*

Berdasarkan penilaian dari para ahli yang terangkum pada tabel 4.4 pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa dikatakan valid namun memerlukan sedikit revisi. Revisi dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan pengembangan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa. Berikut ini tabel perbaikan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show*.

Tabel 4.4 Perbaikan Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show*

No	Komponen yang diperbaiki	Sebelum diperbaiki (Hasil I)	Saran	Sesudah diperbaiki (Hasil II)
1.	Jumlah media <i>Puppet Show</i> yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak	Jumlah permainan kooperatif <i>puppet show</i> yang digunakan hanya 2 buah.	Penambahan jumlah permainan kooperatif <i>Puppet Show</i> (Validator 1)	Penambahan jumlah permainan kooperatif <i>Puppet Show</i> yang awalnya hanya ada 2 buah boneka menjadi 4 boneka <i>puppet show</i> .
2.	Lembar validasi permainan kooperatif <i>puppet show</i>	Kata “kemudahan dalam pengoperasian media”	Tata bahasa yang digunakan diganti (Validator II)	Pergantian kata “Kemudahan dalam pengoperasian media” diubah menjadi “Dapat dipahami anak”

#### 4.1.4 Tahap *Implementation* atau implementasi

Pada tahap implementasi ini, peneliti mulai mengimplementasikan kegiatan dan menerapkan juga mendemonstrasikan permainan kooperatif *Puppet Show* ini yang sudah di ranah dan juga telah melewati tahap analisis produk, desain produk, dan pengembangan produk. Tahap ini rancangan permainan di implementasikan di sekolah PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung. Pada tahap ini dilakukan 2 kali uji pengembangan bersama peserta didik lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung. Desain permainan kooperatif ini diujikan pada 2 kali

pertemuan pada skala besar. Pada saat dilaksanakannya permainan, peneliti diamati oleh validator untuk menilai apakah permainan tersebut layak digunakan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Penerapan Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan Pembelajaran
1	Jumat, 25 Pebruari 2022	08.00-09.00 WIB	Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok kecil
2	Jumat, 11 Maret 2022	08.00-10.00 WIB	Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok besar

Implementasi dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri enam (6) anak dengan durasi waktu 60 menit. Implementasi pada kelompok besar dilakukan dengan jumlah anak 14 dengan waktu 120 menit. Implementasi pada kelompok kecil dilakukan dengan tujuannya untuk menguji permainan kooperatif *puppet show* layak secara teoritis, praktis dan efektif yang dibuat oleh peneliti dan dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

Implementasi pada kelompok besar dilakukan satu kali pertemuan yang dilakukan untuk menguji permainan kooperatif *puppet show* layak secara teoritis, praktis dan efektif yang dibuat oleh peneliti dan dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

- a) Hasil Analisis Kepraktisan Guru dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik

Observasi dilakukan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung dengan dua kali pertemuan, berdasarkan rekapitulasi kepraktisan guru dalam

pengimplementasian permainan kooperatif *puppet show* diperoleh skor rata-rata 4,64 yang mana berdasarkan kategori tingkat keterlaksanaan dalam penelitian telah memenuhi interpretasi baik. hasil rekapitulasi dapat dipaparkan sebagai berikut pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Rekap Hasil Analisis Kepraktisan Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi KecerdasanLinguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	NKj
		Skala Kecil	Skala Besar		
Kegiatan Pendahuluan					
1	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	5	5	5	5
2	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	5	5	5	
Kegiatan Inti					
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	5	5	4,6
4	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
5	Guru menjelaskan cara memainkan <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
6	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	5	4,5	
7	Guru memberikan tugas pada anak	4	5	4,5	
Kegiatan Penutup					



8	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	5	4,5	4,33
9	Guru menanyakan perasaan anak	5	5	5	
10	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	3	4	3,5	
Rata-rata					4,64
Tingkat Kevalidan					BAIK

#### b) Hasil Rekapitulasi Observasi Keefektifan Anak

Setelah dilakukan analisis data kepraktisan maka selanjutnya dengan menganalisis data keefektifan anak. Pada pengimplementasian pengembangan permainan kooperatif *puppet show* ini bertujuan untuk mengukur keefektifan anak sehingga disusun dan dikembangkan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah hasil observasi aktifitas anak, setelah dilakukan observasi kemudian data tersebut dianalisis.

Tingkat pencapaian kompetensi menunjukkan presentasi anak dalam menguasai permainan kooperatif *puppet show* berdasarkan pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kriteria ketuntasan minimal skor berada di kisaran sedang yaitu 70 dan skor maksimal 100.

Observasi aktivitas anak dilaksanakan oleh satu orang observer yaitu peneliti untuk mengetahui aktivitas anak selama penelitian. Penelitian sekaligus observer berkeliling mengamati dari satu persatu anak untuk melakukan penilaian terhadap indikator yang sudah di tetapkan. Peneliti berkeliling dan memantau setiap kegiatan yang dilakukan anak sesuai fokus stimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa.

Hasil pertemuan pertama pada uji skala kecil memperoleh 85,8% dengan interpretasi tinggi, pertemuan kedua uji skala besar memperoleh 87,5%

dengan interpretasi tinggi. Hasil observasi kemudian dianalisis dan direkap sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas anak telah memenuhi aspek keefektifan. Hasil rekapitulasi observer aktivitas yang dilakukan anak dapat ditunjukkan pada tabel 4.7 dan 4.8



## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Tabel 4.7 Rekap Hasil Aktivitas Anak Uji Skala Kecil

NO	Nama	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5		
1.	Fara	4	2	3	3	2	14	70
2.	Izzam	4	4	4	4	4	20	100
3.	Nasiru	4	3	3	4	3	17	85
4.	Latifa	4	4	2	3	3	16	80
5.	Lasira	4	4	3	4	4	19	95
6.	Rafi	4	4	3	3	3	17	85
<b>Mean</b>		<b>4</b>	<b>3,5</b>	<b>3</b>	<b>3,5</b>	<b>3,1</b>	<b>17,1</b>	<b>85,8</b>
<b>Presentase</b>		<b>100</b>	<b>87,5</b>	<b>75</b>	<b>87,5</b>	<b>77,5</b>		

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Tabel 4.8 Rekap Hasil Aktivitas Anak Uji Skala Besar

NO	Nama	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5		
1.	Izzam	4	4	4	4	4	20	100
2.	Hurem	4	4	4	4	4	20	100
3.	Aliya	2	3	2	1	4	12	60
4.	Ramadhan	4	4	2	2	3	15	75
5.	Fara	4	4	3	4	4	19	95
6.	Fathan	4	4	3	2	3	16	80
7.	Iriana	3	4	3	2	4	16	80
8.	Kresna	4	4	4	4	4	20	100
9.	Lashira	4	4	3	4	3	18	90
10.	Latifa	4	4	4	2	4	18	90
11.	Owi	4	4	4	4	4	20	100
12.	Razqa	3	4	4	3	3	17	85
13.	Naasiru	3	4	4	3	3	17	85
14.	Rafi	4	4	4	4	4	20	100
<b>Mean</b>		<b>3,6</b>	<b>3,9</b>	<b>3,4</b>	<b>3,0</b>	<b>3,6</b>	<b>17,5</b>	<b>87,5</b>
<b>Presentase</b>		<b>90</b>	<b>97,5</b>	<b>85</b>	<b>75</b>	<b>90</b>		

#### 4.1.5 Tahap *Evaluation* atau evaluasi

Tahap *evaluation* merupakan tahap terakhir dari proses model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019:38). Hasil dari tahap evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna permainan kooperatif *puppet show*. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh pengembangan permainan kooperatif *puppet show*.

Hasil dari tahap evaluasi ini dilakukan pada guru PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung sebagai pengguna pengembangan permainan kooperatif *puppet show* dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa. Evaluasi ini menunjukkan bahwa respon dari pengguna menunjukkan respon positif dengan saran dan kritikan yang dibuat pada jumlah boneka *puppet show* yang digunakan perlu ditambah dan perlu adanya variasi. Oleh karena itu, penambahan jumlah boneka *puppet show* menjadi empat boneka dengan adanya variasi pada bentuk bonekanya dan variasi pada desain sehingga dapat dijadikan sebagai permainan yang kooperatif untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted chilren*).

Hasil respon guru dilakukan pada dua guru PAUD Inklusi pelangi harapan, dimana skor hasil respon guru dianalisis dan direkapitulasi. Skor hasil rekapitulasi respon guru ditunjukkan pada tabel 4.9.



Tabel 4.9 Rekapitulasi Respon Guru

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Jumlah Skor
I	Bagaimana pendapat anda terhadap permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	
1.	Analisis permainan kooperatif	4
2.	Rencana pembelajaran	5
3.	Pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	5
4.	Kegiatan Pembelajaran	5
No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Jumlah Skor
II	Bagaimana pendapat anda terhadap permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	
5.	Analisis permainan kooperatif	5
6.	Rencana pembelajaran	4
7.	Pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	5
8.	Kegiatan Pembelajaran	5
Skor Total		38
Persentase		95

Respon guru dalam pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*) yang digunakan dapat dianalisis dan direkapitulasi sehingga skor rata-rata

pertanyaan adalah 95%. Dimana berdasarkan katategori tingkat respon guru diperoleh interpretasi sangat baik.

Tabel 4.10 Jawaban Pertanyaan Yang Diajukan Ke Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah permainan kooperatif <i>puppet show</i> ini layak untuk untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	Iya
2.	Apakah permainan kooperatif <i>puppet show</i> ini disukai anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> ) ?	Iya, permainan kooperatif <i>puppet show</i> ini disukai anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> ) karena pada dasarnya permainan yang berhubungan dengan bermain peran lebih disukai anak cerdas istimewa
3.	Apa manfaat yang diperoleh dari permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	Guru dapat menambah referensi permainan yang dapat diimplementasikan dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa sehingga pembelajaran di PAUD Inklusi Pelangi Harapan menjadi optimal dan menyenangkan

Hasil respon guru terhadap pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*) adalah menunjukkan respon positif.

## 4.2 Pembahasan

Penelitian produk yang dikembangkan yaitu pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*). Pembahasan ini menguraikan tentang ketercapaian aspek terkait kriteria kualitas produk yang telah dikembangkan. Aspek tersebut meliputi aspek kevalidan/teori, kepraktisan, dan keefektifan. Produk dikatakan layak jika memenehuni tiga kriteria tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan R&D (*Research and development*).

Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*gifted children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung. Model pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Develoment, Implementation dan Evaluation*).

Pada tahap *analisis* yaitu untuk menganalisis keadaan yang terkait dengan analisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif, analisis profil kecerdasan jamak anak usia dini, analisis kesiapan anak dalam megikuti permainan kooperatif dan analisis kurikulum. Pada hasil konsep dari permainan kooperatif ini yang dikembangkan oleh peneliti yaitu untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Konsep permainan kooperatif ini ditunjang dari studi pustaka mengenai karakteristik permainan kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian Permainan kooperatif tersebut memiliki langkah-langkah untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu diantaranya: 1) Guru menentukan tema yang dipilih sesuaikan dengan tema yang yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang. 2) Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)

mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan. Setelah itu mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing. Kemudian guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang diperagakan. Setelah selesai guru melakukan *review* atau menceritakan kembali apa yang di diskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya. 3) Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya. Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Namun pemilihan level tahap menulis anak disesuaikan dengan usia anak yaitu level 1 untuk anak usia 3-4 tahun, level 2 untuk anak usia 4-5 tahun, dan level 3 untuk anak usia 5-6 tahun. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain, setelah itu barulah masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan. dan 4) Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*.

Hasil analisis profil kecerdasan jamak anak usia dini dan hasil analisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif yaitu melihat pada kondisi SDM yang dapat dilihat dan dirasakan cukup tinggi. Dimana pengelola dari sekolah PAUD ini adalah seorang psikolog yang lebih paham dalam hal menangani anak berkebutuhan khusus. Sebelumnya perlu diketahui bahwa PAUD Inklusi Pelangi

Harapan Ajung merupakan PAUD yang mewadahi atau menerima semua anak baik reguler maupun anak berkebutuhan khusus. Untuk tenaga pendidik disini memiliki 3 guru dan juga sekaligus terapis anak berkebutuhan khusus dan sebagian berprofesi sebagai mahasiswa semester akhir di jurusan psikologi. Untuk jumlah murid PAUD ada kurang lebih 14 siswa. Dan di sekolah ini sarana dan prasarana yang dapat menunjang perkembangan anak ABK dan reguler seperti permainan kartu untuk anak ABK, bermain peran yang menunjang sosialisasi antara anak ABK dan reguler, sarana permainan yang ada di lingkungan sekolah dan juga ketika melakukan pembelajaran disertai media meskipun medianya lebih banyak di bahan alam dan juga dari print print kertas namun disesuaikan dengan kebutuhan anak dan usia anak karena di sekolah PAUD ini usia anak-anaknya berbeda dan dijadikan 1 kelas. Sarana dan prasarana khusus disediakan sekolah untuk anak berkebutuhan khusus dan reguler yang ada di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Model pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah model sentra yang terdiri dari 5 sentra yaitu sentra persiapan, sentra bahasa, sentra seni, sentra bermain peran, dan sentra alam.

Hasil analisis kurikulum yaitu menggunakan kurikulum 2013, analisis kurikulum ini digunakan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku kemudian melihat tema dan mengidentifikasi isi dan materi. Kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung namun disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah. KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan di sekolah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang didalamnya juga terdapat delapan kecerdasan jamak salah satunya adalah kecerdasan linguistik.

Tahap *desain* atau perancangan yaitu proses perancangan, sebelum peneliti mendesain pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dengan melakukan yaitu 1) pemilihan tahapan sketsa rancangan media, 2) pemilihan langkah-langkah permainan, dan 3) rancangan awal. Adapun perancangan permainan kooperatif *Puppet Show* dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pemilihan tahapan sketsa rancangan media



Pemilihan tahapan ini dilakukan untuk menentukan mendesain pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang akan dibuat berdasarkan analisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif, analisis profil kecerdasan jamak anak usia dini, analisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif dan analisis kurikulum. Pada tahap pemilihan sketsa ini dirancang untuk dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa. Pemilihan tahapan ini dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mencari referensi tentang permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*)
- b) Menentukan desain bentuk yang cocok untuk permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) pada tahap ini diperoleh rancangan dengan bentuk wayang 3 dimensi yang mudah digerakkan oleh anak karena dilengkapi dengan gagang dan alat penggerak tubuh wayang.
- c) Tahapan yang tentukan akan dirancang kembali dengan menyesuaikan analisis konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif, analisis profil kecerdasan jamak anak usia dini, analisis kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif dan analisis kurikulum..
- d) Tahapan yang telah ditentukan akan dimodifikasi menjadi permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

## 2. Pemilihan langkah-langkah permainan

Pemilihan langkah-langkah atau intruksi permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Pemilihan intruksi permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu menggunakan instruksi yang menginstruksikan perilaku guru dan



perilaku anak. Intruksi ini dapat menjadi penjelasan untuk guru dalam bermain permainan kooperatif *puppet show*.

### 3. Rancangan awal

Rancangan awal yaitu perancangan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Rancangan awal ini merupakan bagaimana permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang terdiri dari 1) Guru menentukan tema yang dipilih sesuai dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran, 2) Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak, 3) Guru mengajak anak mencari pasangan agar anak dapat bermain secara kooperatif, 4) Guru menggunakan *ipuppet show* dengan percakapan sesuai imajinasi, 5) Guru memperagakan antar sesama boneka *puppet show* dalam bercerita, 6) Guru mengajak anak berdiskusi dan bergilir dengan pasangannya tentang topik yang akan dibawakan, 7) Anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf yang tertulis di kotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya, 8) Anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak disesuaikan dengan level dan usia anak, 9) Anak memperagakan *puppet show*, dan 10) Anak meriview atau menceritakan kembali apa yang telah diceritakan sebelumnya.

Adapun hasil dari rancangan desain yaitu berikut ini penjelasan dari masing-masing tahapan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dari proses perancangan.

Tahap 1: Guru menentukan tema yang dipilih sesuai dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran

Pada tahap pertama guru menentukan tema yang dipilih disesuaikan dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan

binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang.

Tahap 2: Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak

Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*).

Tahap 3: Guru mengajak anak mencari pasangan agar anak dapat bermain secara kooperatif

Guru mengajak anak untuk mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan pada permainan ini satu ada berpasangan dengan satu anak yang lain.

Tahap 4: Guru menggunakan *puppet show* dengan percakapan sesuai imajinasi

Guru mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing.

Tahap 5: Guru memperagakan antar sesama boneka *puppet show* dalam bercerita

Guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang diperagakan.

Tahap 6: Guru mengajak anak berdiskusi dan bergilir dengan pasangannya tentang topik yang akan dibawakan

Setelah selesai guru melakukan *review* atau menceritakan kembali apa yang di diskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya.

Tahap 7: Anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf yang tertulis di kotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya

Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis dikotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya.

Tahap 8: Anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak

Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Namun pemilihan level tahap menulis anak disesuaikan dengan usia anak yaitu level 1 untuk anak usia 3-4 tahun, level 2 untuk anak usia 4-5 tahun, dan level 3 untuk anak usia 5-6 tahun. Untuk level 1 anak hanya diajak untuk menebali huruf saja, untuk level 2 anak diajak untuk menebali kata (nama binatang), dan untuk level 3 anak diajak untuk menuliskan nama binatang yang tertera pada tiap wayang hewan yang disediakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.11 Pengelompokan anak PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember sesuai Usia

Level/ Usia	Nama Anak
Level 1 (Usia 3-4 Tahun)	Fara
	Razqa
	Ifa
	Fathan
	Rama
	Iriana
Level 2 (Usia 4-5 Tahun)	Nasiru
	Izzam
	Owi
	Rafi
	Lasira
Level 3 (Usia 5-6 Tahun)	Hurrem
	Krisna
	Aliya

Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain.

Tahap 9: Anak memperagakan *puppet show*

Masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.

Tahap 10: Anak *mereview* atau menceritakan kembali apa yang telah diceritakan sebelumnya

Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*

Pada tahap *development* yaitu kegiatan pengembangan atau pengujian produk yang sudah didesain untuk merealisasikan pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show*. Pada tahap pengembangan terdiri atas tiga kegiatan yaitu penilaian dari para ahli atau *expert*, revisi RPPH dan revisi uji validasi pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show*. Pertama kegiatan penilaian dari ahli atau validasi yang dilakukan dua orang ahli dan memenuhi kriteria valid, dikatakan valid karena nilai maksimal 4 kurang dari sama dengan nilai rata-rata total untuk semua aspek kurang dari 5. Validasi ini terdiri dari validasi permainan kooperatif *puppet show* dan validasi RPPH permainan *puppet show*, validasi kepraktisan, dan validasi keefektifan. Jumlah skor yang diberikan validator 1 terhadap isi diperoleh dengan skor rata-rata 4,53, validator 2 skor rata-rata 3,86 dan hasil keseluruhan dari kedua validator diperoleh skor rata-rata 4.22, dimana berdasarkan kriteria kevalidan permainan kooperatif *puppet show* dalam penelitian yang dilakukan telah memenuhi kriteria valid, dikatakan valid karena nilai maksimal yaitu 4 kurang dari sama dengan nilai rata-rata total untuk semua aspek kurang dari 5. Selanjutnya jumlah skor yang diberikan validator 1 terhadap kepraktisan RPPH permainan kooperatif *puppet show* diperoleh skor rata-rata 3,75 validator 2 diperoleh skor rata-rata 4,25. Hasil keseluruhan dari kedua validator tersebut diperoleh skor rata-rata 3.96, dimana berdasarkan kriteria kevalidan pada RPPH kepraktisan dalam penelitian telah memenuhi kriteria

cukup valid, dikatakan valid karena nilai maksimal yaitu 3 kurang dari sama dengan nilai rata-rata total untuk semua aspek kurang dari 4.

Pada tahap *implementation* bertujuan untuk penerapan permainan kooperatif *puppet show* atau kegiatan penggunaan produk. Pada tahap implementasi dilakukan 2 kali uji pengembangan yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan dilakukan satu pertemuan. Implementasi ini terdiri dari penerapan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*), pengamatan, dan penilaian guru dalam mengimplementasikan permainan kooperatif *puppet show* serta lembar observasi anak. Adapun pengimplementasian permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) diuraikan sebagai berikut.

Pada tahap pertama guru menentukan tema yang dipilih sesuai dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran guru menentukan tema yang dipilih disesuaikan dengan tema yang dimuat dalam pembelajaran kelas. Dikarenakan subyek yang diteliti sangat tertarik dengan pembelajaran yang ada kaitannya dengan binatang, maka permainan kooperatif disesuaikan dengan kesukaan subyek yaitu *Puppet Show* tema binatang.

Pada tahap kedua guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak Guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak secara langsung. Setelah mengenalkan permainan kooperatif guru mendemonstrasikan bagaimana tata cara permainan dimulai yaitu guru mengajak anak cerdas istimewa (*Gifted Children*). Pada implementasi uji kelompok kecil subjek yang diteliti masih tidak mau bermain karena dia merasa dirinya sudah bisa namun dia merasa malas untuk bergaul dengan teman yang lain.

Tahap ketiga guru mengajak anak mencari pasangan agar anak dapat bermain secara kooperatif, Guru mengajak anak untuk mencari pasangan dan teman-teman yang lain mencari pasangan pada permainan ini satu ada berpasangan dengan satu anak yang lain. Pada implementasi uji kelompok kecil subyek yang diteliti masih perlu diarahkan, masih perlu dirayu dan dipancing untuk berbicara dengan teman yang lain. Bahkan pada kegiatan ini dalam mencari



pasanganpun dia masih perlu dipasangkan dan dirayu untuk berbicara. “*Adek mau siapa siapa bermainnya?*” ucap pendamping.

Pada tahap ke empat guru menggunakan puppet show dengan percakapan sesuai imajinasi, Guru mencontohkan dibantu dengan guru lain mulai menentukan topik dialog dan pembagian peran masing-masing anggota untuk bermain permainan kooperatif *Puppet Show* misalnya dialog antar teman A dan B pergi ke sekolah atau yang lain disesuaikan dengan imajinasi masing-masing. Pada uji kelompok kecil subyek yang diteliti masih belum mau berbicara.

Pada tahap kelima guru memperagakan antar sesama boneka *puppet show* dalam bercerita, Guru menggerakkan *Puppet Show* sesuai dengan percakapan yang dilakukan antar sesama boneka *Puppet Show* yang diperagakan.

Pada tahap keenam guru mengajak anak berdiskusi dan bergilir dengan pasangannya tentang topik yang akan dibawakan, Setelah selesai guru melakukan *review* atau menceritakan kembali apa yang di diskusikan pada saat bermain *Puppet Show* kepada anak dan mengajak anak untuk bermain secara bergilir dan berdiskusi dengan pasangannya tentang topik apa yang nantinya akan dibawakan anak dengan temannya.

Pada tahap ketujuh anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf yang tertulis di kotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya, Anak mulai melakukan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Pertama-tama, anak mencari pasangan untuk diajak berdialog, kemudian anak memilih media wayang yang disediakan yaitu ada 4 binatang dan anak menyebutkan nama binatang dan huruf-huruf yang tertulis di kotak wayang binatang tersebut bersama pasangannya.

Pada tahapan kedelapan anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak, Setelah itu anak menebali huruf yang disediakan sesuai dengan nama hewan dari keempat bentuk wayang binatang yang dipilih oleh masing-masing anak. Setelah selesai, anak membagi masing-masing peran satu dengan yang lain.



Pada tahapan kesembilan anak memperagakan *puppet show*, Masing-masing anak mulai memperagakan *Puppet Show* sesuai imajinasi dan juga dialog spontan yang dibawakan antar pasangan.

Pada tahapan terakhir anak meriview atau menceritakan kembali apa yang telah diceritakan sebelumnya, Setelah melakukan dialog antar teman dan cerita yang dibawakan telah selesai, anak melakukan *review* atau anak menceritakan kembali mengenai cerita di depan teman-teman yang lain. Dan dilanjutkan pasangan kedua, hingga semua anak kebagian untuk bermain kooperatif *Puppet Show*.

Pada pengimplementasian uji kelompok besar, subyek yang diteliti sudah mengalami perubahan. Dia sudah mulai berani berbicara dengan yang lain dalam permainan kooperatif *puppet show* ini, bahkan pada saat kegiatan memilih pasangan dia sudah menyiapkan pilihan sendiri dengan siapa dia akan berpasangan nantinya. Dia juga berani berbicara langsung kepada guru “*Aku mau sama Lasira, Bunda*” Ucap subyek yang diteliti. Dan dia juga sudah merasa bahwa dirinya sudah bisa dan sudah berpengalaman dengan permainan kooperatif ini. Hal ini terjadi karena dia sudah pernah bermain atau sudah dikenalkan dengan permainan kooperatif ini pada saat uji kelompok kecil.

Pengimplementasian pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) ini untuk mengukur kepraktisan maka disusun dan dikembangkan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan guru dalam mengimplementasi pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dan penilaian observasi kemudian di analisis data tersebut sebagai berikut.

Pada aspek analisis data kepraktisan diperoleh hasil analisis kemampuan guru dalam menerapkan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) diperoleh skor rata-rata 4,64 dimana berdasarkan kategori tingkat keterlaksanaan dalam penelitian memenuhi intreprastasi baik.

Pada aspek analisis data keefektifan diperoleh dari lembar hasil obeservasi aktivitas anak. Secara keseluruhan aktivitas anak meliputi indikator mampu siap dan tertib dalam memulai pembelajaran, mampu menjawab salam yang diucapkan oleh guru, mampu mendengarkan instruksi guru, mampu terlibat dalam permainan kooperatif puppet show, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, mampu membaca simbol huruf yang ada di kotak media wayang, mampu mencari simbol huruf yang sesuai dengan gambar, mampu mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan mampu menyatakan perasaannya pada saat kegiatan berlangsung. Dengan indikator komponen keterampilan keterampilan bahasa yang dimiliki anak usia dini khususnya untuk anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang akan dijadikan instrumen penelitian kecerdasan linguistik anak yaitu: 1) indikator keterampilan mendengarkan; 2) indikator keterampilan berbicara; 3) indikator keterampilan membaca; 4) indikator keterampilan menulis dan 5) indikator keterampilan bermain permainan kooperatif *puppet show*.

Pada implementasi uji kelompok kecil subyek yang diteliti yaitu Fara masih tetap susah untuk bergaul dengan teman yang lain namun dengan adanya permainan kooperatif *puppet show* ini, dia merasa tertantang dengan permainan kooperatif ini namun masih enggan menunjukkan dirinya kepada kawan sebayanya. Sehingga Fara tetap menjadi pribadi yang *introvert*. Pada ujicoba yang pertama di kelompok kecil, Fara masih lemah di indikator kecerdasan linguistik Menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan, Mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih, Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata dan menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut. Kemudian pada implementasi uji kelompok besar terlihat banyak peningkatan yang pesat kepada Fara karena Fara sudah mulai banyak mencontoh dan berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga Fara tidak menutup diri dan mulai berbaur dengan temannya untuk melaksanakan permainan kooperatif *Puppet Show* ini. Sehingga stimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dapat dinyatakan

berhasil dikarenakan adanya perubahan pada diri anak pada saat permainan kooperatif diujicobakan.

Hasil aktivitas anak tersebut dilakukan dua kali pertemuan dengan pertemuan pertama uji skala kecil dan pertemuan kedua uji skala besar. Pada uji skala kecil mencapai ketuntasan 85,8% dengan interpretasi tinggi, selanjutnya pada uji skala besar mencapai ketuntasan 87,5% dengan interpretasi tinggi (dari skor maksimal 100%), serta respon positif. Kriteria ketuntasan pembelajaran siswa minimal skor berada dikisaran sedang yaitu 60 dan skor maksimal 100.

Berdasarkan kegiatan penelitian permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang telah dilakukan, kemudian data dianalisis dan direkap berdasarkan kriteria sebelumnya. Hasil pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) telah memenuhi untuk kategori sangat valid, tinggi dan baik. kriteria keseluruhan hasil penilaian disajikan pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Rekap Hasil Validasi

No	Data	Hasil	Kriteria
1	Skor Validasi		
	Validasi permainan kooperatif <i>puppet show</i>	4,22	Valid
	Validasi RPPH Permainan <i>Puppet Show</i> Untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik anak cerdas istimewa ( <i>Gifted Children</i> )	3,96	Cukup Valid
2	Skor kepraktisan guru dalam mengimplementasikan permainan kooperatif <i>puppet show</i>	4,64	Baik
3.	Skor Observasi Aktivitas Anak		
	Pertemuan Kelompok Kecil	85,8%	Tinggi
	Pertemuan Kelompok Besar	87,5%	Tinggi
4.	Skor Respon Guru	95%	Sangat Baik
	Hasil respon guru terhadap pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	Respon positif	

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan yang telah saya lakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) Di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Gardner yang terdiri atas tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analysis* yang dilakukan peneliti adalah menganalisa konsep dan langkah-langkah permainan kooperatif, menganalisa profil kecerdasan anak, menganalisa kesiapan anak dalam mengikuti permainan kooperatif, dan menganalisa kurikulum yang berlaku di lembaga. Untuk tahap *design* peneliti mendesai pengembangan permainan kooperatif *Puppet Show* dengan melakukan 3 tahap yaitu pemilihan tahap sketsa rancangan media, pemilihan langkah-langkah permainan, dan rancangan awal. Selanjutnya tahap *development* adapun sintaks yang harus diperhatikan dalam permainan kooperatif ini yaitu yang pertama adalah guru menentukan tema yang sesuai dengan teman pembelajaran yang dimuat, kemudian guru mendemonstrasikan tata cara bermain kepada anak, guru mengajak anak mencari pasangan agar anak bermain kooperatif, guru menggunakan *Puppet Show* dengan percakapan sesuai imajinasi, guru memperagakan antar sesama boneka *Puppet Show* dalam bercerita, guru mengajak anak berdiskusi dan memilih media serta mengeja nama binatang lalu mengajak anak untuk menebali huruf sesuai nama binatang yang dipilihnya, anak memperagakan *Puppet Show* dan ditutup dengan anak *mereview* atau menceritakan kembali apa yang telah diceritakan dengan pasangannya. Tahap selanjutnya adalah *implementation* pada tahap ini dilakukan 2 kali uji pengembangan bersama peserta didik lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung dan diujikan pada 2 kali pertemuan pada skala kecil dan

skala besar. Tahap terakhir adalah tahap *evaluation* Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian respon guru terhadap perangkat permainan kooperatif yang telah diujikan kepada peserta didik di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.

2. Hasil pengembangan permainan kooperatif *puppet show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu: Hasil pengembangan permainan kooperatif puppet show untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yaitu: 1) Permainan kooperatif puppet show untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) dikategorikan valid berdasarkan penilaian validator dengan skor 4,22. 2) Aspek kepraktisan memenuhi interpretasi baik dengan skor 4,64. 3) hasil uji efektifitas terhadap penggunaan permainan kooperatif puppet show di interpresentasikan sangat tinggi dengan skor ketuntasan pada uji skala kecil 85,8% dan skor ketuntasan pada uji skala besar adalah 87,5% yang artinya bahwa permainan kooperatif Puppet Show dapat digunakan untuk menstimulasi indikator-indikator kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklususi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari dilaksanakannya pengembangan ini antara lain: 1) Penelitian ini telah melalui tiga tahapan yaitu penelitian awal atau observasi awal, penelitian pengembangan dan penilaian. Dimana untuk mengetahui efektifitas penerapan permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*), maka dianjurkan dengan pengembangan dari produk yang dihasilkan; 2) lembar validasi permainan kooperatif *Puppet Show* untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) yang perlu diuji cobakan kepada lembaga



inklusi yang lain; 3) pengimplementasian untuk mengetahui efektifitas anak cerdas istimewa (*Gifted Children*) perlu diuji cobakan pada lain waktu tanpa adanya keterbatasan waktu akibat covid-19 yang menyebabkan adanya keterbatasan waktu anak dalam bermain permainan kooperatif *Puppet Show*.



**DAFTAR PUSTAKA**

Azmi. 2011. *Efektivitas Penerapan Cooperative Learning menurut Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky pada bidang studi Pendidikan Agama Islam terhadap interaksi edukatif siswa SMP Negeri 2 Trowulan Mojokerto*. Tesis. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Budi, Yayan. 2017. *Asep Sunandar Sunarya: His Role on Development of Wayang Golek Performance Art in Bandung (1972-2014)*. Skripsi. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.

Bromley, K. D. 1992. *Language Arts: Exploring Connections*. Boston: Allyn and Bacon.

Dimayati, H., dkk. 2014. *Manajemen Proyek*. Jakarta: CV Pustaka Setia.

Eva, N. 2018. Karakteristik Kecerdasan Anak Cerdas Istimewa. *Jurnal Sains Psikologi*, 5(2), 20–24.

Gardner, H. 2006. *Multiple Intelligences: New Horizon in Theory and Practice*. New York: Basic Books.

Gusman, I. L. 2020. Pengembangan Media KATALIGEN (Boneka Tangan Berbasis *Multiple Intelligences*) Kelompok A di TK ABA 1 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Goma. 2006. *Melejitkan Kepribadian Diri (Bagaimana Merubah Pribadi Rapuh Menjadi Pribadi Ampuh)*. Solo:Samudra.

Hobri.2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*.Jember: Pena Salsabila.

- John W. Santrock. 2008. *Psikologi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mantasiah. 2018. *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Masyhud, M. Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)*.
- Nafiah, H. 2018. Pengaruh kecerdasan linguistik terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berbentuk narasi pada materi pokok peluang kelas xi di man kendal.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Pusat. Penerbitan Universitas Terbuka.
- Kemendikbud, R. 2014. Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Kustawan, D. *Penilaian Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Ilahi, M. T. 2013. Pendidikan Inklusi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pancaningrum, N. 2018. Pola Asuh Anak Cerdas Istimewa Dengan Metode Ala Rosulullah Saw. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(2), 375.

- Purnama, Anindya. 2015. Efektifitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK A BAS Tubah. *Jurnal Psikologi Tabularasa*. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. 10(2): 201-214.
- Randi, P. 2019. Nilai Civic Virtue dalam Kesenian Wayang Golek. *Skripsi*. Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.
- Rofik. M. 2010. Pola Pembelajaran menurut Teori Konstruktivisme dalam Ilmu Pendidikan Islam (Sudy Komparatif Pola Pembelajaran Menurut Vygotsky dan Pola Pembelajaran Menurut Al-Ghazali). *Skripsi*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Setiyatna, H., & Melati, P. 2021. Pola Asuh Anak Cerdas Istimewa dalam Islam. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 41–46.
- Sujiono, Yulianti N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Mancana Jaya Cemerlang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soedjanarto dan Mamik Nur Farida. 2009. Model Pembelajaran Konstruktivis dengan teknik Peta pikiran (Mind Mapping) dan pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Unesa*. 2(2):9-10.
- Tegeh, I. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE. *Model. Jurnal IKA: Universitas Pendidikan Ganesha*. 11(1): 12-26.

Taslim, Patricia Lestari and Hermanto, Hermanto (2019) *Peran Orang tua Dalam Pendidikan Anak Gifted Pada Komunitas Parents Support Group for Gifted Children Jogja*. S2 thesis, Program Pascasarjana.

Tk, D. I., Bhayangkari, K., Maresha, O. D., & Stanislaus, S. 2018. Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Kemala Bhayangkari 81 Magelang. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*, 4(1), 44–51.

Triyanto, T., & Permatasari, D. R. 2016. Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(2), 176–186.

Utaminingsih. 2018. Kecerdasan Verbal Linguistik. *Journal of UMS*, 3(9), 1689–1699.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

William, Crain. 2007. *Teori Perkembangan Konsep Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wulandari, H., & Purwanta, E. 2020. Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452.

Lampiran A. Matriks Penelitian

**MATRIKS USULAN PENELITIAN**

Nama : Ananda Shelvy Vista Anisa  
 NIM : 180210205049  
 Kelompok Riset : Perkembangan  
 Judul penelitian : Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Kabupaten Jember

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
1. Bagaimana proses pengembangan permainan kooperatif <i>puppet Show</i> untuk menstimulasi kecerdasan	1. Mendeskripsikan proses pengembangan permainan kooperatif <i>puppet</i>	Variabel bebas: Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i>  Variabel Terikat: Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> )	1. Permainan Kooperatif <i>Puppet Show</i> : a. Analisis permainan kooperatif b. Perancangan Desain c. Pengembangan Permainan Kooperatif d. Implementasi e. Evaluasi	Sumber data primer: a. Anak Cerdas Istimewa ( <i>Gifted Children</i> ) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan, Ajung Kabupaten	Desain penelitian: Penelitian R&D ( <i>Research and Development</i> ) dengan menggunakan model ADDIE  Lokasi penelitian: PAUD Inklusi Pelangi Harapan, Ajung  Metode pengumpulan



<p>linguistik anak cerdas istimewa (<i>Gifted Children</i>) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung?</p> <p>2. Bagaimana efektifitas penerapan Permainan Kooperatif <i>puppet Show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik</p>	<p><i>show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (<i>Gifted Children</i>) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.</p> <p>2. Mendeskripsikan efektifitas penerapan</p>		<p>2. Kecerdasan Linguistik Anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i></li> <li>b. Menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan</li> <li>c. Mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih</li> <li>d. Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata</li> <li>e. Menyampaikan pesan secara jelas</li> </ol>	<p>Jember</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>b. Guru di Sekolah PAUD Inklusi Pelangi Harapan, Ajung</li> <li>c. Orangtua siswa</li> </ol> <p>Sumber data sekunder (jika ada):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Literatur yang relevan</li> </ol>	<p>data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara (<i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>)</li> <li>c. Validasi</li> </ol> <p>Teknik analisis data:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teknik analisis data validasi</li> <li>b. Teknik analisis kepraktisan</li> <li>c. Teknik analisis keefektifan</li> </ol>
---	--	--	---	---	---

<p>anak cerdas istimewa (<i>Gifted Children</i>) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung?</p>	<p>permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (<i>Gifted Children</i>) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.</p>		<p>dan juga runtut</p>		
---	--	--	------------------------	--	--

## Lampiran B. Instrumen Pengumpulan Data

**B.1 Instrumen Validasi Permainan Kooperatif *Puppet Show***

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Komentar
1.	Segi Edukatif		
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 kelompok		
2.	Segi Estetika		
1.	Kesesuaian pemilihan bentuk		
2.	Kesesuaian proporsi warna		
3.	Kesesuaian pemilihan tema		
4.	Kemenarikan desain kemasan luar		
5.	Keawetan (kuat dan tahan lama)		
6.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)		
3	Segi Teknis		
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media		
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna		
3.	Keamanan penggunaan media		

Validator :

## B.2 Instrumen Validasi RPPH Permainan Kooperatif *Puppet Show*

### LEMBAR VALIDASI RPPH PERMAINAN KOPERATIF *PUPPET SHOW* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK *CERDAS* *ISTIMEWA (GIFTED CHILDREN)* DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN AJUNG KABUPATEN JEMBER

#### I. Petunjuk Penilaian

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

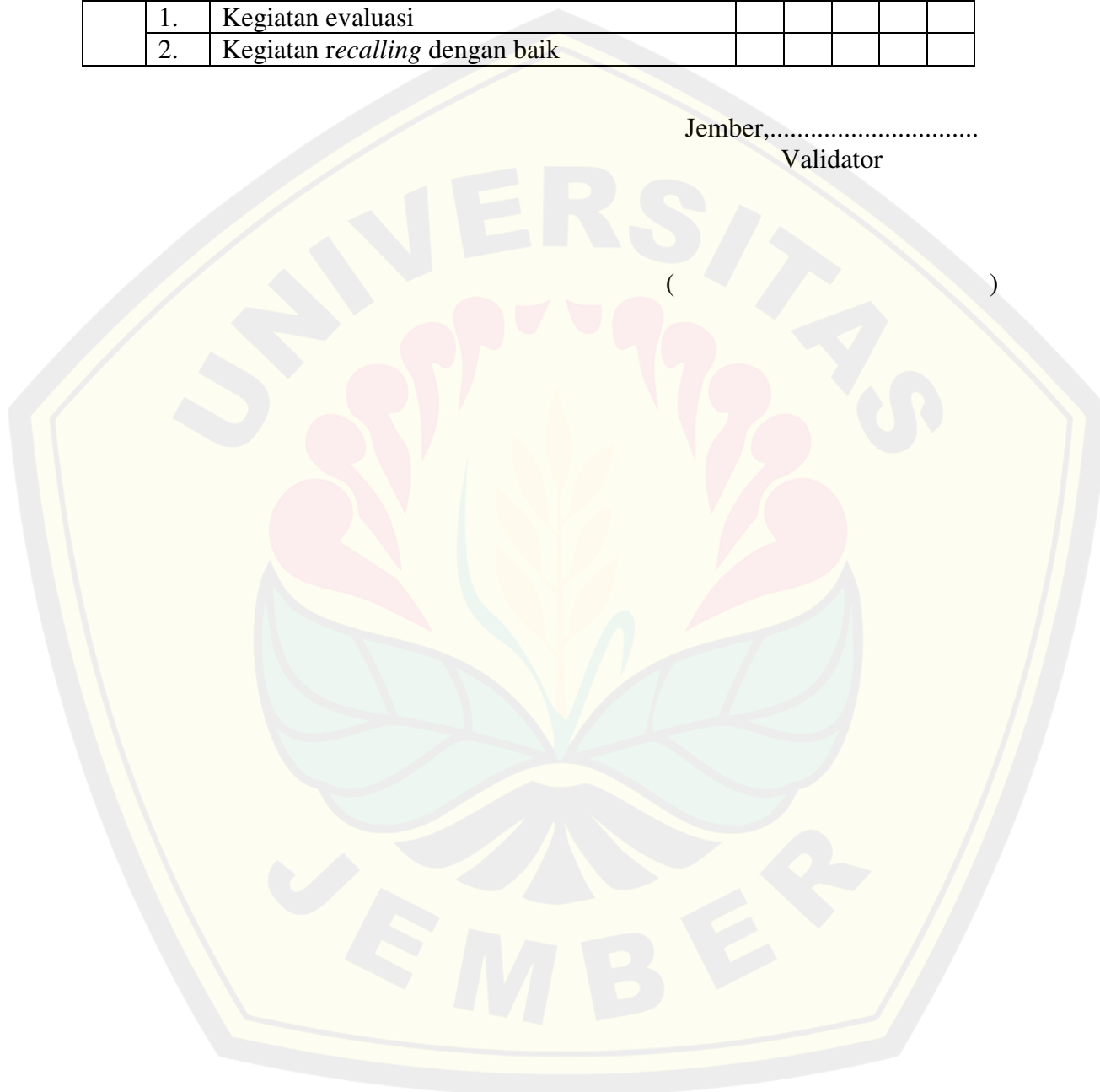
#### II. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai		Skor				
I	Format		1	2	3	4	5
	1.	Kejelasan Penomoran					
	2.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					
II	Isi		1	2	3	4	5
	1.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan					
	2.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan Kompetensi Dasar					
	3.	Kebenaran tujuan pembelajaran					
	4.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi					
	5.	Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan permainan kooperatif yang digunakan					
	6.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan permainan kooperatif yang dikembangkan					
III	Metode Pembelajaran		1	2	3	4	5
	1.	Keterkaitan permainan kooperatif dengan perkembangan kecerdasan linguistik anak					
	2.	Penggunaan media untuk permainan kooperatif dengan metode pembelajaran di					

		PAUD					
	3.	Penggunaan alat dan media pendukung					
IV		Bahasa	1	2	3	4	5
	1.	Kebenaran tata bahasa					
	2.	Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa					
	3.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
V		Penutup	1	2	3	4	5
	1.	Kegiatan evaluasi					
	2.	Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik					

Jember,.....  
Validator

( )



**B.3 Instrumen Observasi Aktivitas Guru**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
Kegiatan Pendahuluan		
1	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	
2	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	
Kegiatan Inti		
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	
4	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Puppet Show</i>	
5	Guru menjelaskan cara memainkan <i>Puppet Show</i>	
6	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	
7	Guru memberikan tugas pada anak	
Kegiatan Penutup		
8	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	
9	Guru menanyakan perasaan anak	
10	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	

**B.4 Instrumen Observasi Kegiatan Anak**

No	Aspek yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan		
1	Anak siap dan tertib dalam memulai pembelajaran	
2	Anak menjawab salam yang diucapkan oleh guru	
Kegiatan Inti		
3	Anak mendengarkan intruksi guru	
4	Anak terlibat dalam permainan kooperatif <i>Puppet Show</i>	
5	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	
6	Anak membaca simbol huruf yang berada di kotak media wayang	
7	Anak mencari simbol huruf sesuai dengan gambar	
8	Anak mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan	
Kegiatan Penutup		
9	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
10	Anak menyatakan perasaannya pada saat kegiatan selama 1 hari	



**B.5 Instrumen Wawancara**

NO	BUTIR PERTANYAAN
<b>PERTANYAAN KESELURUHAN</b>	
1.	Jelaskan bagaimana kondisi sumber daya manusia di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung, mulai dari guru dan siswanya? Serta berapakah jumlah murid dan guru di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.
2.	Jelaskan apa saja sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk anak berkebutuhan khusus dan reguleryang ada di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung
3.	Jelaskan apa model pembelajaran yang digunakan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung
<b>PERTANYAAN SEPUTAR KURIKULUM</b>	
1.	Jelaskan apakah kurikulum yang digunakan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung
2.	Jelaskan apa saja tema yang digunakan selama satu semester
3.	Jelaskan materi yang di ajarkan pada 3 minggu ini
4.	Jelaskan apa saja KD yang dimuat selama 3 minggu ini
5.	Jelaskan indiaktor pencapaian pembelajaran anak
<b>PERTANYAAN SEPUTAR PESERTA DIDIK</b>	
1.	Jelaskan apa yang diminati oleh anak
2.	Jelaskan kegiatan apa yang disukai anak
3.	Jelaskan kegiatan kemampuan akademik individu anak

**B.6 Lembar Analisis Validasi Permainan Kooperatif *Puppet Show***

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	Ai
		V1	V2		
1	<b>Segi Edukatif</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 kelompok				
2	<b>Segi Estetika</b>				
	1. Kesesuaian pemilihan bentuk				
	2. Kesesuaian proporsi warna				
	3. Kesesuaian pemilihan tema				
	4. Kemenarikan desain kemasan luar				
	5. Keawetan (kuat dan tahan lama)				
	6. Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)				
3	<b>Segi Teknis</b>				
	1. Kemudahan dalam pengoperasian media				
	2. Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna				
	3. Keamanan penggunaan media				
	Skor Total				
	Rata-rata				
	Tingkat Kevalidan				

**B.7 Lembar Rekap Validasi RPPH Permainan *Puppet Show***

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	Ai
		V1	V2		
1	<b>Format</b>				
	1. Kejelasan Penomoran				
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				
2	<b>Isi</b>				
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar (KD)				
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran				
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan permainan kooperatif yang digunakan				
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan permainan kooperatif yang dikembangkan				
3	<b>Metode Pembelajaran</b>				
	1. Keterkaitan permainan kooperatif dengan perkembangan kecerdasan linguistik anak				
	2. Penggunaan media untuk permainan kooperatif dengan metode pembelajaran di PAUD				
	3. Penggunaan alat dan media pendukung				
4	<b>Bahasa</b>				
	1. Kebenaran tata bahasa				
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa				
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
5	<b>Penutup</b>				
	1. Kegiatan evaluasi				
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik				
	Skor Keseluruhan				
	Rata-rata				
	Tingkat Kevalidan				

**B.8 Lembar Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Kecil**

NO	Nama	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5		
1.	Fara							
2.	Izzam							
3.	Nasiru							
4.	Latifa							
5.	Lasira							
6.	Rafi							
<b>Mean</b>								
<b>Presentase</b>								

**B.9 Lembar Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Besar**

NO	Nama	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5		
1.	Izzam							
2.	Hurem							
3.	Aliya							
4.	Ramadhan							
5.	Fara							
6.	Fathan							
7.	Iriana							
8.	Kresna							
9.	Lashira							
10.	Latifa							
11.	Owi							
12.	Razqa							
13.	Naasiru							
14.	Rafi							
<b>Mean</b>								
<b>Presentase</b>								

**B.10 Lembar Rekap Analisis Kepraktisan Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif *Puppet Show***

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	NKj
		Skala Kecil	Skala Besar		
Kegiatan Pendahuluan					
1	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	5	5	5	5
2	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	5	5	5	
Kegiatan Inti					
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	5	5	4,6
4	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
5	Guru menjelaskan cara memainkan <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
6	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	5	4,5	
7	Guru memberikan tugas pada anak	4	5	4,5	
Kegiatan Penutup					
8	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	5	4,5	4,33
9	Guru menanyakan perasaan anak	5	5	5	
10	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	3	4	3,5	
Rata-rata					4,64
Tingkat Kevalidan					BAIK



**B.11 Lembar Respon Guru**

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Jumlah Skor
I	Bagaimana pendapat anda terhadap permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	
1.	Analisis permainan kooperatif	
2.	Rencana pembelajaran	
3.	Pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	
4.	Kegiatan Pembelajaran	
No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Jumlah Skor
II	Bagaimana pendapat anda terhadap permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	
5.	Analisis permainan kooperatif	
6.	Rencana pembelajaran	
7.	Pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	
8.	Kegiatan Pembelajaran	
Skor Total		
Persentase		

## Lampiran C. Lembar Hasil Validasi

C.1 Hasil Validasi Permainan Kooperatif *Puppet Show*

**LEMBAR VALIDASI PERMAINAN KOOPERATIF PUPPET SHOW**

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Komentar
1.	<b>Segi Edukatif</b>		
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	
6.	Dapat digunakan secara individual maupun kelompok	4	
2.	<b>Segi Estetika</b>		
1.	Kesesuaian pemilihan bentuk	5	
2.	Kesesuaian proporsi warna	5	
3.	Kesesuaian pemilihan tema	4	
4.	Kemenarikan desain kemasan luar	5	
5.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	5	
6.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	5	
3.	<b>Segi Teknis</b>		
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media	5	
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna	4	
3.	Keamanan penggunaan media	5	

Validator: Nurhasanah, S.Pd, M.Psi

LEMBAR VALIDASI PERMAINAN KOOPERATIF PUPPET SHOW

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Komentar
1.	Segi Edukatif		
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	dapat disesuaikan.
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	sesuai
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	mendorong dan memunculkan daya imajinasi anak akan lebih mendorong daya imajinasi anak
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	4	
6.	Dapat digunakan secara individual maupun kelompok	4	efektif, dapat digunakan secara kelompok/individu
2.	Segi Estetika		
1.	Kesesuaian pemilihan bentuk	4	
2.	Kesesuaian proporsi warna	4	
3.	Kesesuaian pemilihan tema	3	
4.	Kemenarikan desain kemasan luar	4	Cukup menarik
5.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	3	Cukup awet.
6.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	4	baik
3.	Segi Teknis		
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media	4	dapat dipahami anak.
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna	4	
3.	Keamanan penggunaan media	4	

Validator: Burhonuddin, S.Psi

**C.2 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian**

**LEMBAR VALIDASI RPPH PERMAINAN KOPERATIF PUPPET SHOW  
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK CERDAS  
ISTIMEWA (GIFTED CHILDREN) DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN  
AJUNG**

**I. Petunjuk Penilaian**

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

**II. Aspek Penilaian**


No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Kejelasan Penomoran					√
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					√
II	Isi	1	2	3	4	5
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				√	
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan Kompetensi Dasar			√	√	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran			√	√	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				√	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan permainan kooperatif yang digunakan				√	
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan permainan kooperatif yang dikembangkan				√	
III	Metode Pembelajaran	1	2	3	4	5
	1. Keterkaitan permainan kooperatif dengan perkembangan kecerdasan linguistik anak				√	



	2.	Penggunaan media untuk permainan kooperatif dengan metode pembelajaran di PAUD			✓		
	3.	Penggunaan alat dan media pendukung				✓	
IV	Bahasa		1	2	3	4	5
	1.	Kebenaran tata bahasa			✓		
	2.	Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa				✓	
	3.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	
V	Penutup		1	2	3	4	5
	1.	Kegiatan evaluasi			✓		
	2.	Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik				✓	

Jember, 14-9-2022

Validator

  
Returhasanah, S.Psi., M.Psi., Psikolog

**LEMBAR VALIDASI RPPH PERMAINAN KOPERATIF PUPPET SHOW  
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK CERDAS  
ISTIMEWA (GIFTED CHILDREN) DI PAUD INKLUSI PELANGI HARAPAN  
AJUNG**

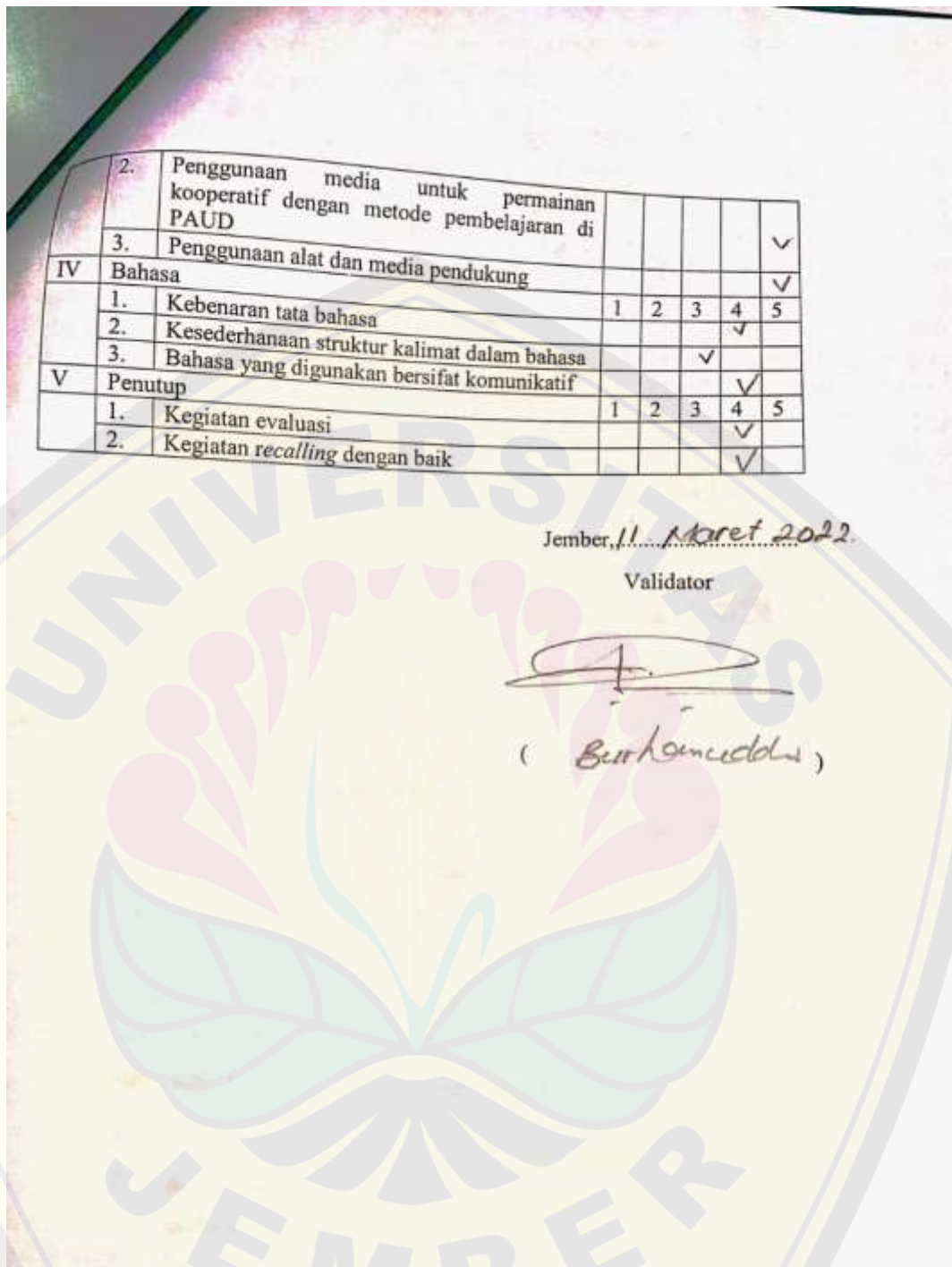
**I. Petunjuk Penilaian**

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

**II. Aspek Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format				√	
	1. Kejelasan Penomoran				√	
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	1	2	3	4	5
II	Isi					
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				√	
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan Kompetensi Dasar				√	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran					√
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				√	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan permainan kooperatif yang digunakan					√
III	Metode Pembelajaran	1	2	3	4	5
	1. Keterkaitan permainan kooperatif dengan perkembangan kecerdasan linguistik anak				√	





C.3 Rekap Hasil Analisis Validasi Permainan Kooperatif *Puppet Show*

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	Ai
		V1	V2		
1	<b>Segi Edukatif</b>				4,08
	1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4	
	2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	
	3. Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	4	4	
	4. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	4	4	
	5. Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	4	4,5	
	6. Dapat digunakan secara individual maupun kelompok	4	4	4	
2	<b>Segi Estetika</b>				4,25
	1. Kesesuaian pemilihan bentuk	5	4	4,5	
	2. Kesesuaian proporsi warna	5	4	4,5	
	3. Kesesuaian pemilihan tema	4	3	3,5	
	4. Kemenarikan desain kemasan luar	5	4	4,5	
	5. Keawetan (kuat dan tahan lama)	5	3	4	
	6. Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	5	4	4,5	
3	<b>Segi Teknis</b>				4,33
	1. Kemudahan dalam pengoperasian media	5	4	4,5	
	2. Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna	4	4	4	
	3. Keamanan penggunaan media	5	4	4,5	
	Skor Total	68	58	63	12,66
	Rata-rata	4,53	3,86	4,2	4,22
	Tingkat Kevalidan				VALID

C.4 Rekap Hasil Validasi RPPH Permainan *Puppet Show*

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	Ai
		V1	V2		
1	<b>Format</b>				4
	1. Kejelasan Penomoran	4	4	4	
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	4	4	
2	<b>Isi</b>				4,08
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan	3	4	3,5	
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar (KD)	4	4	4	

	3. Kebenaran tujuan pembelajaran	4	5	4,5	
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	4	4	4	
	5. Kesesuaian keterampilan yang dikembangkan dengan permainan kooperatif yang digunakan	4	5	4,5	
	6. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang digunakan dengan permainan kooperatif yang dikembangkan	4	4	4	
<b>3</b>	<b>Metode Pembelajaran</b>				
	1. Keterkaitan permainan kooperatif dengan perkembangan kecerdasan linguistik anak	4	4	4	4,16
	2. Penggunaan media untuk permainan kooperatif dengan metode pembelajaran di PAUD	3	5	4	
	3. Penggunaan alat dan media pendukung	4	5	4,5	
<b>4</b>	<b>Bahasa</b>				
	1. Kebenaran tata bahasa	3	4	3,5	3,83
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa	4	3	3,5	
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	5	4,5	
<b>5</b>	<b>Penutup</b>				
	1. Kegiatan evaluasi	3	4	3,5	3,75
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik	4	4	4	
	Skor Keseluruhan	60	68	64	19,82
	Rata-rata	3,75	4,25	4	3,96
	Tingkat Kevalidan				CUKUP VALID

## Lampiran D. Lembar Observasi

**D.1 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	NKj
		Skala Kecil	Skala Besar		
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	5	5	5	5
2	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	5	5	5	
<b>Kegiatan Inti</b>					
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	5	5	4,6
4	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
5	Guru menjelaskan cara memainkan <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
6	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	5	4,5	
7	Guru memberikan tugas pada anak	4	5	4,5	
<b>Kegiatan Penutup</b>					
8	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	5	4,5	4,33
9	Guru menanyakan perasaan anak	5	5	5	
10	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	3	4	3,5	
<b>Rata-rata</b>					4,64
<b>Tingkat Kevalidan</b>					BAIK

**D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Kecil**

NO	Nama	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5		
1.	Fara	4	2	3	3	2	14	70
2.	Izzam	4	4	4	4	4	20	100
3.	Nasiru	4	3	3	4	3	17	85
4.	Latifa	4	4	2	3	3	16	80
5.	Lasira	4	4	3	4	4	19	95
6.	Rafi	4	4	3	3	3	17	85
<b>Mean</b>		<b>4</b>	<b>3,5</b>	<b>3</b>	<b>3,5</b>	<b>3,1</b>	<b>17,1</b>	<b>85,8</b>
<b>Presentase</b>		<b>100</b>	<b>87,5</b>	<b>75</b>	<b>87,5</b>	<b>77,5</b>		



**D.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Uji Skala Besar**

NO	Nama	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5		
1.	Izzam	4	4	4	4	4	20	100
2.	Hurem	4	4	4	4	4	20	100
3.	Aliya	2	3	2	1	4	12	60
4.	Ramadhan	4	4	2	2	3	15	75
5.	Fara	4	4	3	4	4	19	95
6.	Fathan	4	4	3	2	3	16	80
7.	Iriana	3	4	3	2	4	16	80
8.	Kresna	4	4	4	4	4	20	100
9.	Lashira	4	4	3	4	3	18	90
10.	Latifa	4	4	4	2	4	18	90
11.	Owi	4	4	4	4	4	20	100
12.	Razqa	3	4	4	3	3	17	85
13.	Naasiru	3	4	4	3	3	17	85
14.	Rafi	4	4	4	4	4	20	100
<b>Mean</b>		<b>3,6</b>	<b>3,9</b>	<b>3,4</b>	<b>3,0</b>	<b>3,6</b>	<b>17,5</b>	<b>87,5</b>
<b>Presentase</b>		<b>90</b>	<b>97,5</b>	<b>85</b>	<b>75</b>	<b>90</b>		

**D.4 Rekap Hasil Analisis Kepraktisan Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kooperatif *Puppet Show***

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean	NKj
		Skala Kecil	Skala Besar		
Kegiatan Pendahuluan					
1	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	5	5	5	5
2	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	5	5	5	
Kegiatan Inti					
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	5	5	5	4,6
4	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
5	Guru menjelaskan cara memainkan <i>Puppet Show</i>	4	5	4,5	
6	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	5	4,5	
7	Guru memberikan tugas pada anak	4	5	4,5	
Kegiatan Penutup					
8	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	5	4,5	4,33
9	Guru menanyakan perasaan anak	5	5	5	
10	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	3	4	3,5	
Rata-rata					4,64
Tingkat Kevalidan					BAIK

## Lampiran E. Lembar Wawancara

## E.1 Hasil Penilaian Respon Guru

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Jumlah Skor
I	Bagaimana pendapat anda terhadap permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	
1.	Analisis permainan kooperatif	4
2.	Rencana pembelajaran	5
3.	Pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	5
4.	Kegiatan Pembelajaran	5
No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Jumlah Skor
II	Bagaimana pendapat anda terhadap permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )?	
5.	Analisis permainan kooperatif	5
6.	Rencana pembelajaran	4
7.	Pengembangan permainan kooperatif <i>puppet show</i> untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa ( <i>gifted children</i> )	5
8.	Kegiatan Pembelajaran	5
Skor Total		38
Persentase		95

## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

### E.2 Hasil Wawancara

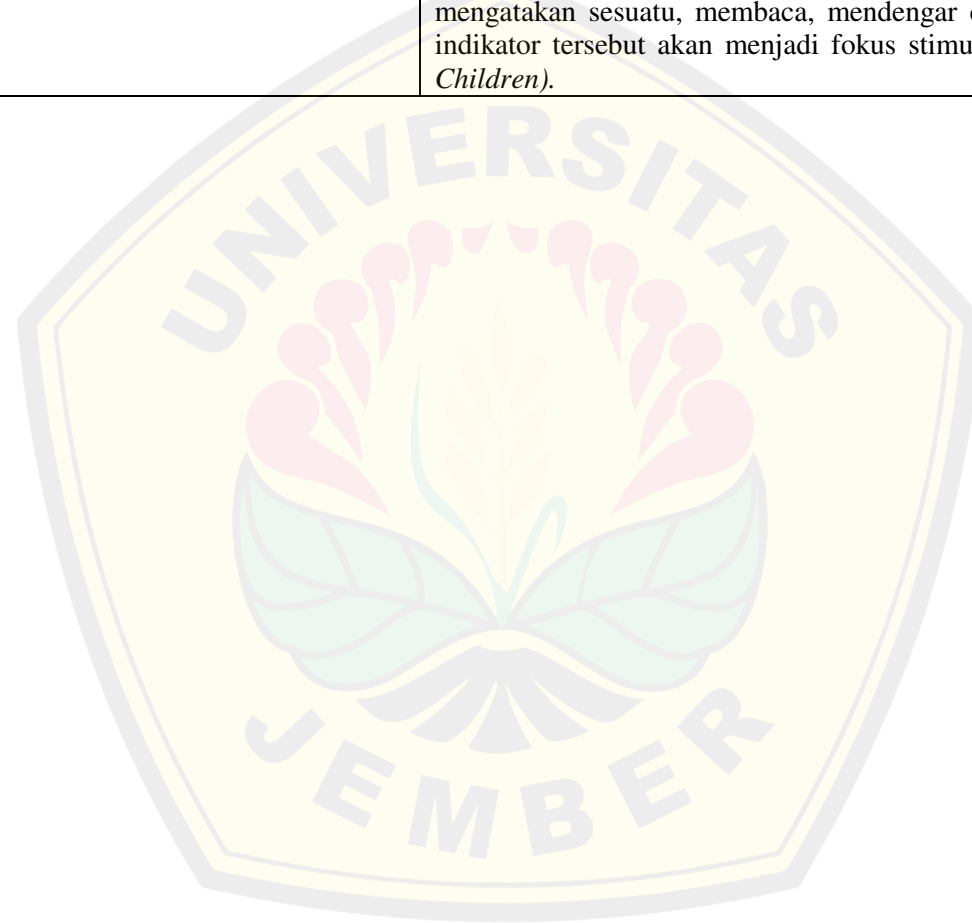
NO	BUTIR PERTANYAAN	JAWABAN
<b>PERTANYAAN KESELURUHAN</b>		
1.	Jelaskan bagaimana kondisi sumber daya manusia di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung, mulai dari guru dan siswanya? Serta berapakah jumlah murid dan guru di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung.	Kondisi SDM yang dapat dilihat dan dirasakan cukup tinggi. Dimana pengelola dari sekolah PAUD ini adalah seorang psikolog yang lebih paham dalam hal menangani anak berkebutuhan khusus. Sebelumnya perlu diketahui bahwa PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung merupakan PAUD yang mewadahi atau menerima semua anak baik reguler maupun anak berkebutuhan khusus. Untuk tenaga pendidik disini memiliki 3 guru dan juga sekaligus terapis anak berkebutuhan khusus dan sebagian berprofesi sebagai mahasiswa semester akhir di jurusan psikologi. Untuk jumlah murid PAUD ada kurang lebih 14 siswa
2.	Jelaskan apa saja sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk anak berkebutuhan khusus dan reguleryang ada di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung	Jadi di sekolah ini sarana dan prasarana yang dapat menunjang perkembangan anak ABK dan reguler seperti permainan kartu untuk anak ABK, bermain peran yang menunjang sosialisasi antara anak ABK dan reguler, sarana permainan yang ada di lingkungan sekolah dan juga ketika melakukan pembelajaran disertai media meskipun medianya lebih banyak di bahan alam dan juga dari print print kertas namun disesuaikan dengan kebutuhan anak dan usia anak karena di sekolah PAUD ini usia anak-anaknya berbeda dan dijadikan 1 kelas.
3.	Jelaskan apa model pembelajaran yang digunakan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung	Sarana dan prasarana khusus disediakan sekolah untuk anak berkebutuhan khusus dan reguleryang ada di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Model pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah model sentra yang erdiri dari 5 sentra yaitu sentra persiapan, sentra bahasa, sentra seni, sentra bermain peran, dan sentra alam.
<b>PERTANYAAN SEPUTAR KURIKULUM</b>		
1.	Jelaskan apakah kurikulum yang digunakan di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung	Kurikulum yang digunakan: Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang digunakan di lembaga PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung namun disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah. KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan disekolah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang didalamnya juga

	DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER	terdapat delapan kecerdasan jamak salah satunya adalah kecerdasan linguistik.
2.	Jelaskan apa saja tema yang digunakan selama satu semester	Tema yang digunakan: Tema yang digunakan pada semester genap awal adalah yaitu tema diri endemi, profesi, buah, dan safari ramadhan. Setiap tema yang digunakan mempunyai rentang waktu selama 3 minggu dan kelas diadakan seminggu dua kali untuk pembelajaran luring.
3.	Jelaskan materi yang di ajarkan pada 3 minggu ini	Materi bercerita seputar ramadhan
4.	Jelaskan apa saja KD yang dimuat selama 3 minggu ini	Kompetensi Dasar (KD): Kompetensi dasar yang digunakan selama pembelajaran yaitu: 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untu melatih kedisiplinan 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain 2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal) 4.11 Menunjukkan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)

		4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
5.	Jelaskan indiaktor pencapaian pembelajaran anak	<p>Indikator pencapaian kecerdasan linguistik anak cerdas istimewa (Gifted Children)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menceritakan cerita sederhana pada saat permainan kooperatif <i>Puppet Show</i></li> <li>2. Menunjukkan pemahaman mengenai dua perintah yang diberikan bersamaan</li> <li>3. Mampu menuliskan nama wayang binatang yang di pilih</li> <li>4. Anak mampu menggabungkan dan mengeja huruf hingga menyambungkan menjadi sebuah kata</li> <li>5. Menyampaikan pesan secara jelas dan juga runtut</li> </ol>
<b>PERTANYAAN SEPUTAR PESERTA DIDIK</b>		
1.	Jelaskan apa yang diminati oleh anak	Anak suka sekali dan tertarik bila permainannya tidak terlalu keat dan mudah dimengerti. Dan anak sangat suka tema yang berkaitan dengan binatang.
2.	Jelaskan kegiatan apa yang disukai anak	Intinya yang berhubungan dengan bermain peran anak suka daripada yang lain
3.	Jelaskan kegiatan kemampuan akademik individu anak	<p>Kemampuan akademik anak Analisis profil kecerdasan jamak ini tujuannya adalah untuk mengetahui kecerdasan apa saja yang dimiliki oleh anak dan dapat distimulasi dengan baik. Hal ini dilakukan agar stimulasi yang akan dilakukan sesuai dengan kemampuan dan kecerdasan anak sehingga tidak mempersulit anak dalam pelaksanaannya. Peneliti menggunakan instrumen identifikasi kecerdasan jamak anak berkebutuhan khusus usia dini atau MIICYCA (<i>Multiple Intelligences Identification Checklist for Young Child with Autisme</i>) Hasil dari penelitian menggunakan instrumen tersebut bahwasanya dalam kecerdasan linguistik anak mendapat skor total yang berjumlah 5 yang berarti menyatakan bahwa anak memasuki kategori sedang dalam potensi kecerdasan linguistiknya. Kategori sedang dapat dikatakan jika anak mendapat skor total 4,67 sampai dengan 9,33. Indikator kecerdasan linguistik yang unggul pada diri anak cerdas istimewa yaitu Fara yang usianya 4 Tahun adalah ia mampu memenuhi arahan menggunakan kata lisan maupun tulisan dengan bantuan guru dengan cara guru mengulangi dua kali dan memberikan contoh apa yang harus dilakukan. Anak juga mampu menebak dan memahami beberapa huruf abjad. Anak belum mampu mengenal bacaan namun anak sangat tertarik bila ada bungkus makanan yang terdapat huruf vokal maka ia langsung menunjuknya dan mengucapkannya. Dari</p>



	DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER	<p>kategori yang ada di Lembar Identifikasi MIICYCA anak lebih memperoleh nilai 1 ( muncul apabila diaantu) sehingga dengan adanya pernyataan ini diharapkan atau tindakan yaitu pemberian stimulasi untuk anak cerdas istimewa (<i>Gifted Children</i>). Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik anak perlu distimulasi agar dapat berkembang secara optimal untuk kedepannya. Indikator yang masih perlu di stimulasi pada subyek penelitian ini adalah mencoba mengatakan sesuatu, membaca, mendengar cerita, dan merangkai kata dimana indikator tersebut akan menjadi fokus stimulasi anak cerdas istimewa (<i>Gifted Children</i>).</p>
--	---------------------------------------	--



## DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran F. Hasil Instrumen Identifikasi Instrumen *Multiple Intelligences Identification Checklist for Young Child with Autisme* (MIICYCA)

### MULTIPLE INTELLIGENCES IDENTIFICATION FOR YOUNG CHILD WITH AUTISM (MIICYCA)

#### Lembar Instrumen Identifikasi

Nama Anak : Fara Nur Fitriyah  
 Usia / Pendidikan : 4 Tahun / PAUD  
 Tanggal pelaksanaan : 21 Oktober 2021  
 Petugas : Ananda Shelvy Vista Anisa

Jenis Kecerdasan dan Indikator	Tidak Muncul	Muncul apabila dibantu	Mandiri	Deskripsi
<b>1. Ananda mudah memahami maksud perintah apabila:</b>				
a. Diberi arahan berupa kata-kata (lisan atau tulisan)		√		Fara memenuhi arahan berupa arahan menggunakan kata kata/ lisan setelah guru mengulangi 2 kali-3 hari dan memberikan contoh apa yang harus Fara lakukan.
b. Ditunjukkan sebab-akibat yang relevan			√	Pada saat guru menanyakan kepada Fara pada saat jalansihat mengenai apa akibat bila selokan dipenuhi sampah, dan Fara menjawab akan terjadi banjir dan menjelaskan sesuai imajinasinya.
c. Ditunjukkan gambar			√	Pada saat guru memberikan gambar hewan , Faralangsung menyebutkan nama hewan seperti kelinci, tikus, dan kucing.

d. Diberi contoh gerakan atau mengikuti gestur			√	Fara telah mengikuti gerakan sesuai dengan arahan dan juga hitungan pada saat pemanasan, dan juga bila guru meminta anak-anak berdiri, Fara akan mengikuti teman-temannya.
e. Diberi petunjuk berupa lagu, nada atau irama			√	Pada saat menyanyikan lagu maulid nabi dan hari Jumathari raya , Fara ikut serta bernyanyi dan mengikuti irama lagu dengan baik.
f. Diberi kesempatan untuk melakukan bersama anak lain			√	Fara sangat suka bermain bersama temannya, terlihat pada saat Fara bermain <i>puzzle</i> bersama salah satu temannya sampai <i>puzzle</i> tersebut terpasang semua, Fara menunggu dan sesekali membantu temannya.
g. Diberi kesempatan melakukan sendirian			√	Pada saat bermain <i>puzzle</i> geometri, anggota badan, huruf hijaiyah, dan angka Fara dapat menyelesaikan sendiri. Pada saat memasang sepatu dan kaos kaki, Fara dapat melakukan sendiri.
h. Diberi kesempatan menjelajah lingkungan sekitarnya			√	Saat kegiatan olahraga <i>outdoor</i> , Fara melakukan penjelajahan lingkungan, Fara bertanya kepada guru mengenai benda-benda yang ditemuinya dari alam seperti ada daun yang berbeda warna, lalu batu yang di injak menjadi remahan batu kecil.
<b>2. Ananda mudah tertarik / menunjukkan minat pada:</b>				
a. Tulisan			√	Fara kurang tertarik dengan tulisan seperti huruf abjad dan lebih suka mengerjakan tugas teka-teki.
b. Pola angka, hitungan, efek dari sesuatu			√	Fara sudah bisa menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan menggunakan jari-jarinya dan bisa mengenal angka-angka tersebut melalui gerakan jari.
c. Warna, bentuk, gambar, foto, video			√	Fara sangat antusias bila diberikan kegiatan mewarnai dan apa saja yang berhubungan dengan warna . Ia akan mencari warna yang ia sukai.
d. Gerakan tubuh atau jemari			√	Fara telah mengembangkan motorik halusya yaitu menggunakan gerakan tubuh atau jemari pada saat membuat dan mewarnai. Terlihat pada saat membuat dan memegang palu untuk menjiplak daun pada kain

				Fara sangat luwes pada saat mengayunkan palu.
e. Lagu, nada, irama			√	Fara sangat menyukai lagu dan nada irama. Pada saat istirahat guru bertanya kepada Fara tentang apakah Fara bisa menyanyikan lagu Balonku, Fara langsung menyanyikan lagu tersebut dengan baik.
f. Kehadiran anak / orang lain, permainan kelompok			√	Fara sangat welcome kepada teman-temannya. Farah juga berteman baik dengan teman-temannya yang berkebutuhan khusus dan menemani teman-temannya.
g. Berbagai pilihan kegiatan untuk dilakukan sendiri			√	Pada saat istirahat, guru memberikan pilihan kegiatan untuk dilakukan Fara menghabiskan sisa waktu jam istirahat. Cara memilih untuk merapikan tas dan membantu guru membereskan sisa sisa makan yang ada di lantai dan membantu membersihkannya.
h. Hewan, tumbuhan, alam dan benda-benda alam seperti batu, pasir, kayu dll			√	Saat kegiatan olahraga <i>outdoor</i> , Fara menyebutkan benda-benda di alam. Fara menemukan daun-daunan yang ada di tanah dan menyusun daun tersebut sesuai imajinasinya
<b>3. Cara yang dapat membantu Ananda menenangkan diri adalah:</b>				
a. Mendapatkan kata-kata menghibur		√		Kata-kata menghibur tidak dapat membantu Fara menenangkan diri. Hanya tindakan berupa suatu perlakuan seperti memeluk dan mengusap kepala. Pada saat Fara takut menghadapi seseorang yang asing seperti murid ABK lain yang usianya di atas Fara, Fara langsung menangis. Kemudian guru mengajak Fara berkenalan dengan mengajak Fara bersalaman dan memegang murid ABK tersebut.
b. Mendapat penjelasan “mengapa” yang masuk akal		√		Fara masih kesulitan untuk menjelaskan mengenai masalah yang dialaminya seperti mengapa Fara menangis. Jadi Fara hanya menunjukkan dengan mimik wajah dan gestur tubuh terhadap subyek/ objek yang tidak disukainya.
c. Membuka buku gambar atau mengamati benda-benda yang disukainya			√	Fara pernah mengamati krayon yang ada didepannya lalu mencoba menyampurkan warna dengan

				bereksperimen. Fara sangat suka mewarnai gambar dan menyelesaikan kegiatan yang sudah dilakukannya.
d. Melakukan gerakan-gerakan tertentu			√	Fara suka memperhatikan gerakan-gerakan hewan dan memperagakan gerakan tersebut. Seperti hewan favorit parahnya yaitu Kelinci. Fara memperagakan bagaimana kelinci itu melompat.
e. Mendengar musik, lagu atau bersenandung			√	Fara mendengarkan Asmaul Husna dengan seksama dan menirukannya, kemudian Fara juga menirukan sholawat nariyah dengan baik.
f. Mendekati / menyibukkan diri bersama anak atau orang lain			√	Fara telah mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar seperti olahraga bersama. Fara juga menunjukkan sikap toleransi pada saat bekerja dalam kelompok dan menghargai temannya yang memiliki kekurangan dibanding dirinya
g. Menyendiri di tempat tertentu			√	Terlihat dari bagaimana cara menyendiri dari tempat-tempat yang sangat mengusik. Saat Fara mulai diganggu tanpa reaksi tetap hal yang menurutnya tidak sesuai dengan apa yang ia mau ia mulai menyendiri karena tidak bisa mengatakan perasaan secara verbal.
h. Bersama hewan kesayangannya atau menyibukkan diri dengan tanaman, batu, pasir dan benda alam lainnya			√	Saat kegiatan <i>outdoor</i> Fara bermain batu didepannya dan menempatkan batu dalam urutan ukuran misalnya dari yang paling kecil hingga yang paling besar sembaribersabar menunggu giliran.
<b>4. Cara yang dilakukan Ananda untuk menunjukkan pemahaman atau menyampaikan maksudnya adalah:</b>				
a. Mencoba mengatakan atau menulis sesuatu	√			Fara masih kurang dalam menyatakan keinginan yang menceritakan apa yang ia alami sehingga pada saat ia menyampaikan apa yang ia maksud ia lebih mengarahkan guru benda atau objek yang ia maksud. Maksudnya ketika Fara tidak menyukai seseorang ia langsung menunjuk orang tersebut dan menangis. Dan guru bertanya / menebak apa yang ia maksud. Fara mengangguk dan sambil menangis.

b. Mendemonstrasikan percobaan		√	Fara sangat menyukai percobaan atau eksperimen. Pada saat guru mengajarkan anak-anak membuat menggunakan daun yang ditempel di kain lalu kemudian di tumbuk menggunakan palu , Fara sangat antusias mendengarkan dan mencoba percobaan tersebut.
c. Membuat atau menggunakan gambar		√	Fara dapat menggambar sesuai dengan contoh yang diberikan guru. Pada saat Fara diberikan Lembar kerja membuat bentuk nanas, Fara dapat menggambar bentuk nanas dengan baik sesuai dengan contoh yang diberikan.
d. Menggunakan gerakan tubuh		√	Fara dapat melakukan gerakan sederhana seperti melompat ,naik turun tangga, dan melempar bola dengan baik
e. Menggunakan lagu, nada, irama atau musik		√	Fara bila menyukai lagu dan bila ia tertarik ia akan meminta guru untuk menyanyikan lagu tersebut secara berulang supaya ia mudah menghafalkanya. Pada saat seusai menyanyikan lagu Hari Jumat Hari Raya , Fara meminta guru mengulangi lagu tersebut.
f. Mengajak orang lain melakukan sesuatu atau untuk membantunya		√	Saat jam istirahat, cara mengeluarkan bekal yang ia bawa dari rumah. Fara kesulitan untuk membukanya. Kemudian Fara meminta tolong kepada teman- temannya dan kepada guru untuk membuka bekalnya dengan memberikan bekalnya kepada orang tersebut dan berkata "bukain bunda"
g. Menyibukkan diri membuat karya untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran		√	Mulai menyibukkan dirinya untuk menyampaikan maksudnya dengan memberikan ekspresi resah seperti " Duh gimana ini" pada saat bermain <i>puzzle</i> . Lihat yang kesusahan memasukkan puzzle tersebut karena benda tersebut tidak sesuai dengan bentuknya dan mulai berkata "HIIIIHHH".
h. Menggunakan petunjuk atau bahan alam		√	Fara meniup potongan kelopak bunga keatas untuk menunjukkan apakah ada angin atau tidak dan memberitahukan kepada teman-temannya.



5. Kegiatan waktu luang yang disukai oleh Ananda adalah.				
a. Mendengar cerita, membaca tulisan	√			Fara masih belum sepenuhnya mengerti pada saat guru membacakan cerita sehingga guru harus mendekati diri kepada Fara dan mengulangi kembali agar farah dapat mengerti cerita yang disampaikan.
b. Melakukan kegiatan coba-ralat seperti bermain <i>puzzle</i> , bongkar-pasang benda, bermain pola angka atau hitungan, bermain game edukatif, dll			√	Fara telah menyelesaikan <i>puzzle</i> sendiri dan melakukan bongkar pasang mandiri tanpa bantuan guru. Farah sangat suka bermain <i>puzzle</i> dan membuat tumpukandari balok APE sesuai dengan kreatifitas dan imajinasinya.
c. Menggambar, mengamati benda tertentu, berkreasi dengan warna dan bentuk, menonton video			√	Fara bisa mengamati perbedaan suatu benda tertentu dan memahami perbedaan antara warna asli dan warna setelah di campur.
d. Aktivitas fisik-motorik seperti berlari, berguling, senam, memanjat, membuat plastisin, menggunting, menempel dll			√	Fara sangat menyukai kegiatan olahraga seperti berlari senam pemanasan. Fara sangat menikmati dan sangat suka bila diajak untuk olahraga fisik.
e. Mendengarkan musik atau lagu, bermain musik, membuat irama dan ketukan dll			√	Fara dapat membuat bunyi bunyian dari pensil yang diketuk kemudian dia membuat nada "nananana" dan berulang sesuai dengan ketukan yang ia ketuk menggunakan pensil.
f. Bermain atau beraktivitas bersama anak/orang lain			√	Ketika Fara memiliki waktu luang, Fara bermain dengan temannya . Fara dapat menunjukkan sikap toleran terhadap teman kelompoknya terdapat menghargai orang lain. Oleh karenanya, ia dapat dengan mudah berbaur dengan teman-temannya yang lain. Fara seringkali menunjukkan perilaku prososial nya yaitu meminjam dan meminjamkan mainan kepada temannya dan mengerti bagaimana menunggu giliran.
g. Menyendiri atau menyibukkan diri dengan aktivitas di tempat yang terpisah dari orang lain			√	Seringkali bila Fara menunggu teman-temannyamengaji/ giliran membaca, Fara bermain sendiri seperti menyusun balok, bermain <i>puzzle</i> dan Fara mencari tempat yang sekiranya strategis yaitu didekat tempat asal aneka macam APE diletakkan agar dapat dengan

				mudah mengembalikannya APE tersebut.
h. Kegiatan jelajah taman atau lapangan, bermain atau merawat hewan, tumbuhan, bermain pasir, tanah, batu dll			√	Pada saat kegiatan olahraga <i>outdoor</i> , Fara bermain menggunakan tumbuhan yang didekatnya seperti daun yang berguguran, batu kerikil, dan lain lain sembari menunggu guru memulai kegiatan pemanasan
<b>6. Ananda biasanya menyelesaikan tugas atau permainan yang berupa:</b>				
a. Merangkai, menebak huruf atau kata			√	Fara masih kesulitan dalam menebak huruf atau kata. Fara masih memulai belajar huruf dengan huruf vokal terlebih dahulu . Fara masih belum mampu dalam merangkai kata namun sedikit memahami huruf walaupun hanya beberapa saja.
b. Pola angka atau hitungan, permainan bongkar-pasang, coba-ralat			√	Fara sudah mulai mengerti pola angka dan hitungandengan menggunakan jari, Fara juga dapat mengerti bentuk angka pada saat bermain <i>puzzle</i> .
c. Menggambar, membuat desain pola, bermain warna dll			√	Fara sudah mulai mengerti pola angka dan hitungan dengan menggunakan jari, Fara juga dapat mengerti bentuk angka pada saat bermain <i>puzzle</i> .
d. Kegiatan fisik-motorik seperti senam irama, berlari, melompat, berguling, latihan menggantung, menempel, mencocok, meronce, membuat bentuk dari plastisin dll			√	Fara sudah dapat mengembangkan aspek fisik motorik nya seperti melakukan senam , berlari, dan melompat pada saat olahraga fisik.
e. Menghafal lagu, bermain musik, menirukan irama atau ketukan			√	Fara dapat menyelesaikan sholawat nariyah, lagu Balonku dengan baik sampai akhir dan tidak ada lirik yang terlewat
f. Permainan atau aktivitas kelompok			√	Pada saat melakukan aktivitas naik turun tangga bergandengan bersama teman, Fara telah menyelesaikan tugas dengan baik sesuai harapan dan juga Fara membantu temannya (menunggu dan mengimbangi langkah temannya yang tertinggal)
g. Tugas bebas yang dapat dipilih sendiri			√	Pada saat Fara memilih untuk bermain <i>puzzle</i> geometri, anggota badan, huruf hijaiyah, dan angka Fara dapat menyelesaikan sendiri. Ia telah menyelesaikan apa yang ia mulai.

h. Jelajah lingkungan, bermain dengan benda alam, merawat hewan/tumbuhan dll		√	Pada saat kegiatan olahraga <i>outdoor</i> , Fara bermain menggunakan tumbuhan yang didekatnya seperti daun yang berguguran, batu kerikil. Fara memulai dengan menyamakan benda kemudian menyusun benda-benda tersebut dengan baik.
<b>7. Ananda mudah tertarik dengan kegiatan yang berkaitan dengan:</b>			
a. Huruf, kata, tulisan		√	Fara masih belum bisa mengenal tulisan huruf maupun kata, tetapi Fara sudah dikenalkan huruf vokal AIUEO. Namun Fara tertarik bila ada bungkus makanan terdapat huruf vokal maka ia langsung menunjuknya .
b. Angka, hitungan, hubungan sebab-akibat		√	Fara sudah dapat menghitung 1-10 dengan gerak jemarinya namun untuk simbol angka tersebut para masih belum sepenuhnya memahami. Guru memberi tebakan kepada Fara untuk mengacungkan 3 jari dan Fara bisa mengacungkan tiga jarinya dengan mudah.
c. Gambar, warna, bentuk		√	Fara sangat tertarik melihat gambar yang memiliki warna yang ceria dan mencolok ditambah lagi warna tersebut merupakan warna favoritnya, ia akan menirukan gambar itu dan mewarnai yang sama dengan contoh yang diberikan guru,
d. Gerak tubuh, keterampilan jemari		√	Fara sudah mulai menyukai menebali garis. Terlihat pada saat Fara mendapat tugas menebali garis lurusketas , Fara menyelesaikan pada hari itu juga.
e. Lagu, musik, irama, nada, tempo, ketukan		√	Fara dapat membuat bunyi bunyian dari pensil yang diketuk kemudian dia membuat nada kaku emmebrikan timing ketukan yang pas untuk lagu yang ia buat.
f. Permainan atau aktivitas kelompok		√	Fara sangat tertarik dengan kegiatan yang berkaitan dengan berlari dan berkelompok. Fara merasa tertantang untuk memenangkan suatu permainan.
g. Pilihan kegiatan mandiri		√	Fara mudah tertarik dengan kegiatan mandiri yang melibatkan pemikiran seperti teka teki, menyusun menara. Iya kan fokus dengan imajinasinya dan bermain sesuai dengan pilihannya
h. Alam, hewan, tumbuhan		√	Fara sangat menyukai hewan, Fara sangat tertarik dengan

			hewan-hewan yang ada di sekitarnya. Saya sangat menyayangi binatang meskipun ia tidak memelihara binatang. Fara mengenal nama hewan-hewan yang seringkali ada di rumahnya. Karena letak rumah Fara tidak jauh dari sekolah
<p style="text-align: center;"><b>CATATAN TAMBAHAN:</b></p> <p>Kecerdasan sangat penting dikenali dan di stimulasi sejak dini karena dengan memahami tipe kecerdasan anak, Anda dapat memberikan perkembangan belajar yang lebih beragam. Pertumbuhan dan perkembangan anak juga dalam kondisi terbaik. Perlu juga dikemukakan bahwa setiap jenis kecerdasan pasti membutuhkan motivasi belajar yang berbeda. Orang tua tidak bisa hanya mengandalkan transkrip untuk memahami kecerdasan anak-anak mereka. Misalnya, ketika anak Anda tidak menunjukkan kemampuan yang kuat di kecerdasan logika matematika, ia mungkin memiliki kecerdasan yang lebih tinggi di bidang lain. Inilah yang harus diilhami dan dikembangkan oleh orang tua. Kuncinya adalah jangan biarkan makna kecerdasan dibatasi. Karena pada kenyataannya, anak-anak dapat mengembangkan banyak potensi. Agar tidak menghalangi makna kecerdasan anak, penting bagi orang tua untuk memahami trik-trik untuk merangsang kecerdasan anak usia dini oleh karena itu orangtua atau guru juga harus bisa mendeteksi sedini mungkin agar dapat memfasilitasi perkembangan anak seawal mungkin. Seperti halnya Fara. Fara telah mengembangkan berbagai kecerdasan dengan sangat baik melebihi anak seusianya. Sudah suatu pencapaian yang sangat baik. Namun perlu diketahui, masih ada salah satu kecerdasan yang memerlukan stimulasi lebih yaitu kecerdasan Linguistik. Namun tidak dapat dipungkiri juga orangtua maupun guru harus tetap memfasilitasi anak untuk mengembangkan secara lebih dalam kecerdasan anak yang lain.</p> <p style="text-align: center;">Petugas: Ananda Shelvy Vista Anisa (180210205049)</p>			

**DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER**  
**INTELLIGENCES IDENTIFICATION FOR YOUNG CHILD WITH AUTISM (MIICYCA)**

**Lembar Rekapitulasi Skor dan Interpretasi Hasil Identifikasi Kecerdasan Jamak**

Nama Anak : Fara Nur Fitriyah

Usia / Pendidikan : 4 Tahun / PAUD

Tanggal pelaksanaan : 21 Oktober 2021

Petugas : Ananda Shelvy Vista Anisa

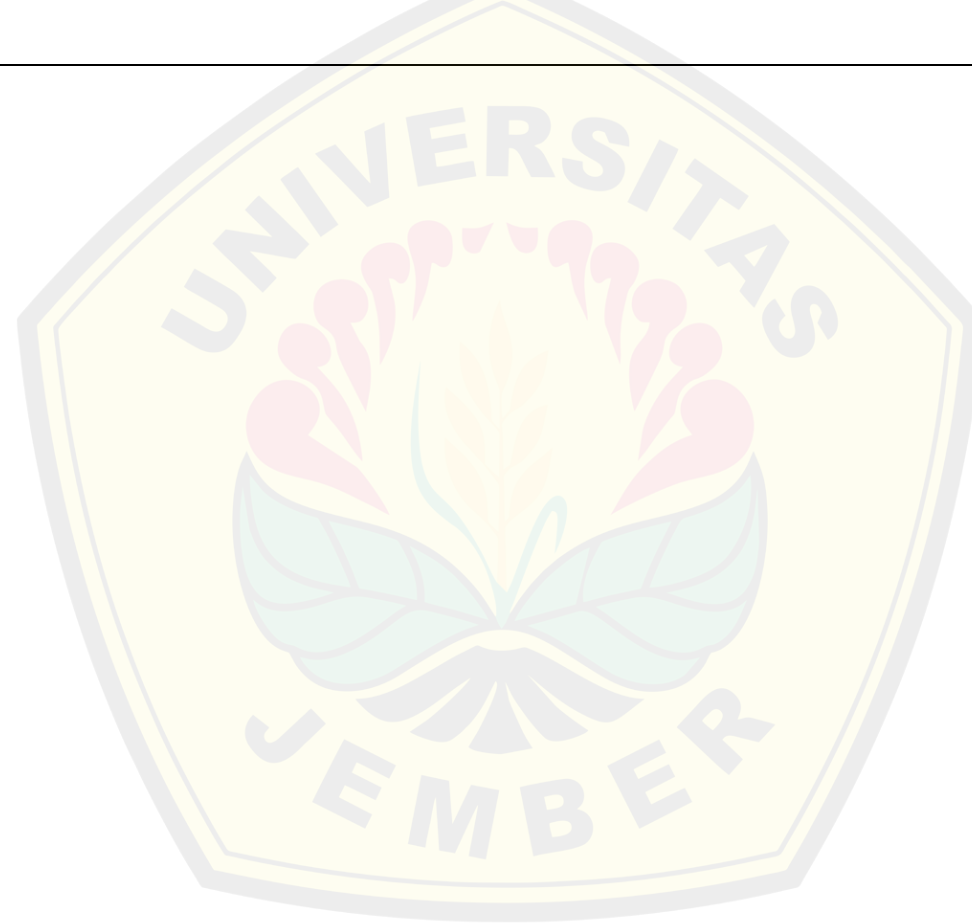
Jenis Kecerdasan	1	2	3	4	5	6	7	Total	Kategori	Catatan Khusus
a. Linguistik	1	1	1	0	0	1	1	5	Sedang	Perlu stimulasi lebih agar perkembangan kecerdasan anak berkembang secara optimal
b. Logika-matematika	2	2	2	1	2	2	2	12	Tinggi	Berkembang dengan sangat baik Perlu diadakan evaluasi agar orangtua maupun guru tau kecerdasan logika matematika di bidang apa yang masih belum terstimulasi dengan baik namun masih perlu pengayaan agar kecerdasan tetap muncul sampai anak tumbuh dewasa
c. Visual-spasial	2	2	2	2	2	2	2	14	Tinggi	Berkembang dengan sangat baik namun masih perlu diberikan fasilitas bakat dan minat untuk menunjukkan akses luas kecerdasan yang menonjol pada diri anak

d. Kinestetik	2	2	2	2	2	2	2	14	Tinggi	Berkembang dengan sangat baik melebihi standar tumbuh berkembang usianya namun masih perlu di awasi perkembangannya dan ajak anak sesering mungkin untuk menggali potensi lebih dalam lagi.
e. Musikal	2	2	2	2	2	2	2	14	Tinggi	Perlu variasi dalam memfasilitasi kecerdasan jamak anak khususnya di kecerdasan musikal dengan memberikan variasi berupa mengajak anak bermain alat musik, atau mengenalkan anak dengan alat musik tadisional ata modern agar anak semakin mengeksplorasi kecerdasan tersebut.
f. Interpersonal	2	2	2	2	2	2	2	14	Tinggi	Perlu motivasi dan dukungan dari lingkungan seperti lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat agar kecerdasan dan terstimulasi secara lebih optimal
g. Intrapersonal	2	2	2	2	2	2	2	14	Tinggi	Walaupun sudah dikategorikan tinggi namun anak masih membutuhkan stimulasi dan dukungan dari lingkungan seperti lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat agar kecerdasan intrapersonal lebih menonjol.
h. Naturalistik	2	2	2	2	2	2	2	14	Tinggi	Jika ingin menstimulasi kecerdasan naturalistik, diharapkan guru atau orangua lebih mendekati anak kepada alam seperti mengajak anak berkunjung ke wisata alam dan mengeksplorasi alam agar anak kaya akan pengalaman.



### Saran Pengembangan

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2021 diketahui anak telah mengembangka berbagai aspek kecerrdasanjamak dengan baik dan rata-rata berkatagori tinggi. Namun anak masih memerlukan stimulasi lebih di untuk mengembangkan kecerdasan jamak salah satunya untuk kecerdasan Linguistik. Dari kategori yang diperoleh di kecerdasan Linguisik anak memperoleh kategori sedang karena lebih banyak deskripsi yang mendapat nilai 1 (muncul apabila dibantu) sehingga dengan adanya pernyataan ini diharapkan ada tindakanyaitu pemberian stimulasi untuk meningkatkan kecerdasan Linguistik anak dengan menggunakan media sebagai alat untuk mengasah potensi anak. Kegiatan bermain yang disarankan yaitu kegiatan bermai peran dengan menggunakan media *puppet dolls*.



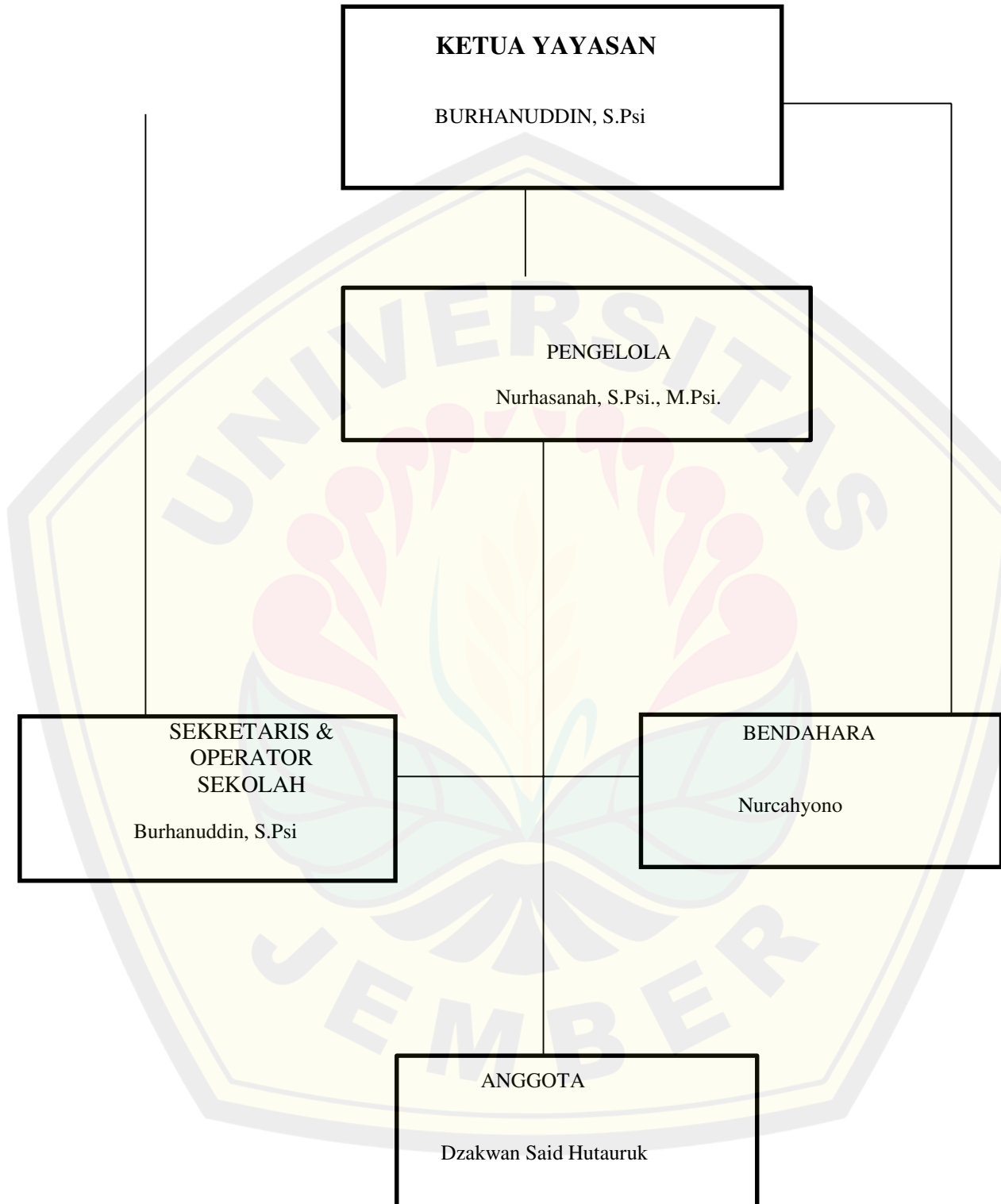
## Lampiran G. Profil Sekolah

### a. Sejarah Organisasi

Sekolah Dasar Rumah Komunitas Autis Pelangi Harapan Yayasan Syukur Imani didirikan sebagai wujud cita cita yang berkomitmen di bidang pendidikan dan sosial untuk pemenuhan layanan pendidikan dasar dan menengah yang bermutu bagi peserta didik yang berasal dari keluarga dan lingkungan. Seluruh upaya untuk memberikan pendidikan sesuai kebutuhan anak merupakan cita-cita mulia dan perlu didukung oleh kepekaan semua pihak, sekolah rumah komunitas dapat menciptakan dan menjaga komunitas kelas yang hangat, menerima keanekaragaman dan menghargai perbedaan, sehingga setiap potensi anak yang unik dapat berkembang secara maksimal bisa menjadi bekal bagi anak untuk siap hidup dijamannya.

Pendirian Sekolah Rumah Komunitas Autis Pelangi Harapan merupakan realisasi wujud kepedulian dan dukungan pada keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no 129 tahun 2014 tentang Sekolah Rumah dan untuk serta advokasi pada siswa ABK untuk memperoleh kesempatan pendidikan yang diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multi makna. Pendidikan dengan sistem terbuka adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan fleksibilitas pilihan dan waktu penyelesaian program lintas satuan dan jalur pendidikan. Peserta didik dapat belajar sambil bekerja, atau mengambil program pendidikan pada jenis pendidikan dan jalur pendidikan yang berbeda secara terpadu dan berkelanjutan pembelajaran tatap muka atau jarak jauh. Pendidikan multi makna adalah proses pendidikan yang diselenggarakan dengan berorientasi pada pembudayaan, pemberdayaan, pembentukan watak dan kepribadian, serta berbagai kecakapan hidup. Selain itu pendirian sekolah rumah komunitas mendapatkan dukungan dari masyarakat terutama para orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus karena mereka sangat membutuhkan lokasinya yang dekat dan biaya yang terjangkau.

b. Struktur Organisasi



### c. Visi, Misi Dan Tujuan

**Visi:** Mewujudkan generasi cerdas emosional, spiritual, dan intelektual melalui pendidikan inklusif untuk bekal hidup dizamannya.

**Misi:** Menciptakan pendidikan inklusif yang menerima keragaman dan menghargai perbedaan.

**Tujuan:**

- 1) Pemenuhan layanan pendidikan dasar yang bermutu bagi peserta didik yang berasal dari keluarga yang menentukan pendidikan anaknya melalui sekolah rumah.
- 2) melayani peserta didik yang memerlukan pendidikan dan kehidupan hidup fleksibel untuk meningkatkan kehidupan dan kecapan hidup fleksibel untuk meningkatkan mutu kehidupan.
- 3) Pemenuhan pendidikan yang secara, teratur, dan terarah dengan mengutamakan untuk menumbuhkan dan mandiri dalam belajar, yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan yang belajar mandiri dimana pembelajaran dapat berlangsung di rumah atau tempat-tempat lain dalam suasana kondusif dengan tujuan agar setiap potensi anak yang unik dapat berkembang secara maksimal.
- 4) Menampung inspirasi masyarakat dan memberikan advokasi pada anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan dan mengoptimalkan potensi anak melalui ketuntasan individu masing- masing siswa.
- 5) Mencetak generasi penerus bangsa yang beriman dan bertaqwa, peduli sesama dan menghargai perbedaan.

#### d. Pelaksanaan Kegiatan

##### 1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan setiap hari yaitu berupa pendampingan anak berkebutuhan khusus ditingkat PAUD, SD, SMP dan SMA. Pendampingan tersebut dilakukan pada hari senin sampai dengan jumat, mulai dari pukul 07.00 sampai 12.00 WIB. Setelah kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan observasi serta kegiatan terapi terhadap tiap-tiap anak ABK, dimana datanya akan diambil sebagai. Kadang kala juga memberikan atau melakukan terapi. Namun kegiatan terapi dilakukan setiap hari senin sampai jumat jam 14.00 sampai 16.30 WIB. Akan tetapi tidak semua anak ada jadwal terapi. hanya yang mengikuti terapi saja dan kami selalu mendampingi anak-anak ABK yang melakukan terapi.

##### 2. Tujuan Kegiatan

Dari hasil observasi serta data lain yang diperoleh sebagai suatu bahan yang nantinya akan dianalisa dan memunculkan hasil data untuk diagnosis. Selain itu juga dapat memunculkan evaluasi-evaluasi dalam setiap kegiatan pendampingan dan terapi, dengan harapan agar kegiatan tersebut efektif untuk setiap-tiap anak yang mengikuti terapi serta kegiatan pendampingan setiap hari. Selain itu untuk mengetahui penatalaksanaan dan pelayang psikologis di PKL, mengetahui berbagai metode penanganan, mengidentifikasi masalah klien dengan menggunakan prinsip asesmen psikologi, mampu membuat rekomendasi dan saran bagi klien berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan.

#### e. Kondisi Sarana-Prasarana

Adapun kondisi sarana dan prasarana di Sekolah Inklusi Pelangi Harapan, untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar siswa. Terdapat sarana dan prasarana yang dimiliki sebagai berikut:

No.	Jenis Bangunan	Jumlah Ruang Kelas			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Parah
1.	Ruang Kelas	1			
2.	Ruang Kepala Sekolah	1			
3.	Aula Sekolah	1			
4.	Ruang Administrasi	1			
5.	Toilet		1		
6.	Tangga		1		

No.	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras Menurut Kondisi		
		Baik	Rusak	Rusak Parah
1.	Meja Siswa	13		
2.	Meja Guru	4		
3.	Loker Siswa	1		
4.	Papan Tulis	2		
5.	Lemari Ruang Kelas	1		
6.	Lemari Ruang Administrasi	1		
6.	Bola Tennis	1		
7.	Ayunan		1	
8.	Prosotan		1	

No.	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras Menurut Kondisi		
		Baik	Rusak	Rusak Parah
1.	Kipas Angin	1		
2.	Trampolin	1		
3.	Keyboard Alat Music	1		
4.	Mainan Puzzle	9		
5.	Mainan Meronce	1	1	
6.	Mainan Balok	1		
7.	Flash Card ABC dll	6		
8.	Buku Membaca		1	
9.	Laptop	-		
10.	Lemari Arsip	1		
11.	Televisi	1		
12.	LCD Proyektor	1		
13.	Printer	1		
14.	Pengeras Suara	1		
15.	Washtafel (tempat mencuci tangan)	1		



Lampiran H. Kurikulum

### **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:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti 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, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan 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

### C. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks

muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti.

Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

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

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, 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
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan 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

	resept if (menyimakdan membaca)
	3.11.Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.12.Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13.Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14.Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15.Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	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 sehat
	4.5. Menyelesaikan masalah
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar 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, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi,

	dan gerak tubuh
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain,
	4.10. Menunjukkan kemampuan
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

#### D. Lama Belajar

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.

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

- a. kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu;
- b. kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360 menit per minggu; dan
- c. kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu.

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

Tabel Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar PAUD



Program Pengembangan	Kompetensi	Lahir-2 tahun	2-4 tahun	4-6 tahun	
1. Nilai agama dan moral 2. Fisik-motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial emosional 6. Seni	A. Sikap Spiritual B. Sikap Sosial C. Pengetahuan D. Keterampilan	120 menit per minggu	360 menit per minggu	900 menit per minggu terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit pengasuhan terprogram	900 menit per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu

Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**Usia** : 4-6 Tahun  
**Hari/Tanggal** : Rabu/ 9 Maret 2022  
**Tema/sub tema** : Binatang/ Binatang darat  
**Kompetensi Dasar (KD)** : 1.1, 2.1, 2.4, 2.7, 2.10, 2.11, 4.1, 4.2, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 4.7, 3.10,-4.10,3.11-4.11, 4.15

**Tujuan Pembelajaran** :

1. Melatih koordinasi motorik halus dengan permainan *Puppet Show*
2. Mengenalkan simbol dan kemampuan membaca awal siswa melalui permainan kooperatif *Puppet Show*
3. Untuk menstimulasi keterampilan berbahasa anak melalui permainan kooperatif *Puppet Show*
4. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) dan juga menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
5. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan media pada saat melaksanakan permainan kooperatif *Puppet Show*
6. Membiasakan bermain bersama teman sebaya
7. Siswa mampu memahami apa yang telah diperintahkan dan dicontohkan oleh guru

**Media/Sumber belajar** : Permainan kooperatif *Puppet Show*

**Kegiatan** :

1. Pembukaan

- Salam
- Berdoa sebelum belajar
- Membaca pujian pada Allah (Asmaul husna)
- Sensori Integrasi
- Bernyanyi lagu Indonesia Raya dan Halo Halo Bandung

2. Inti

**a. Mengamati**

Anak mengamati bagaimana guru menjelaskan petunjuk mengenai tatacara permainan kooperatif *Puppet Show*

**b. Menanya**

Anak diajak untuk berdiskusi ringan mengenal tentang bagaimana tatacara bermain agar anak mengetahui dan jika guru bertanya siswa dapat menjawab dengan baik. Siswa diminta untuk mengamati ciri-ciri, atribut

yang dikenakan oleh masing-masing tokoh wayang dalam permainan *Puppet Show* bergantian memegang, meraba media wayang tersebut

**c. Mengumpulkan informasi menalar dan mengomunikasikan**

Guru mengajak siswa berdiskusi dan bermain bersama sesuai aturan yang telah ditentukan. Anak memahami konsep warna dan bentuk yang ada pada saat melaksanakan permainan kooperatif.

- Area Agama
  - Membiasakan anak membaca doa sebelum dan sesudah belajar
  - Bersholawat
  - Membaca asmaul husna
  - Membaca doa sebelum makan dan minum
- Area Bahasa
  - Dibantu mengenalkan huruf (siswa reguler/ABK) dan mendengarkan atau menirukan (siswa ABK) nama-nama binatang
  - Dibantu bercerita (siswa reguler/ABK) dan mendengarkan atau menirukan (siswa ABK) cara bercerita pada saat bermain kooperatif *Puppet Show*
- Area Seni
  - Bermain bersama (siswa reguler/ABK) permainan *Puppet Show*
  - Dibantu menggerakkan media *Puppet Show* sesuai dengan cerita yang diperagakan
- Area Matematika
  - Mengenal dan mengingat simbol huruf
  - Menghitung jumlah huruf dalam sebuah kata (nama binatang)

**3. Penutup**

- *Recalling*
- Bertanya perasaan hari ini
- Berdoa selesai belajar
- Evaluasi

Lampiran J. Foto Permainan Kooperatif *Puppet Show*



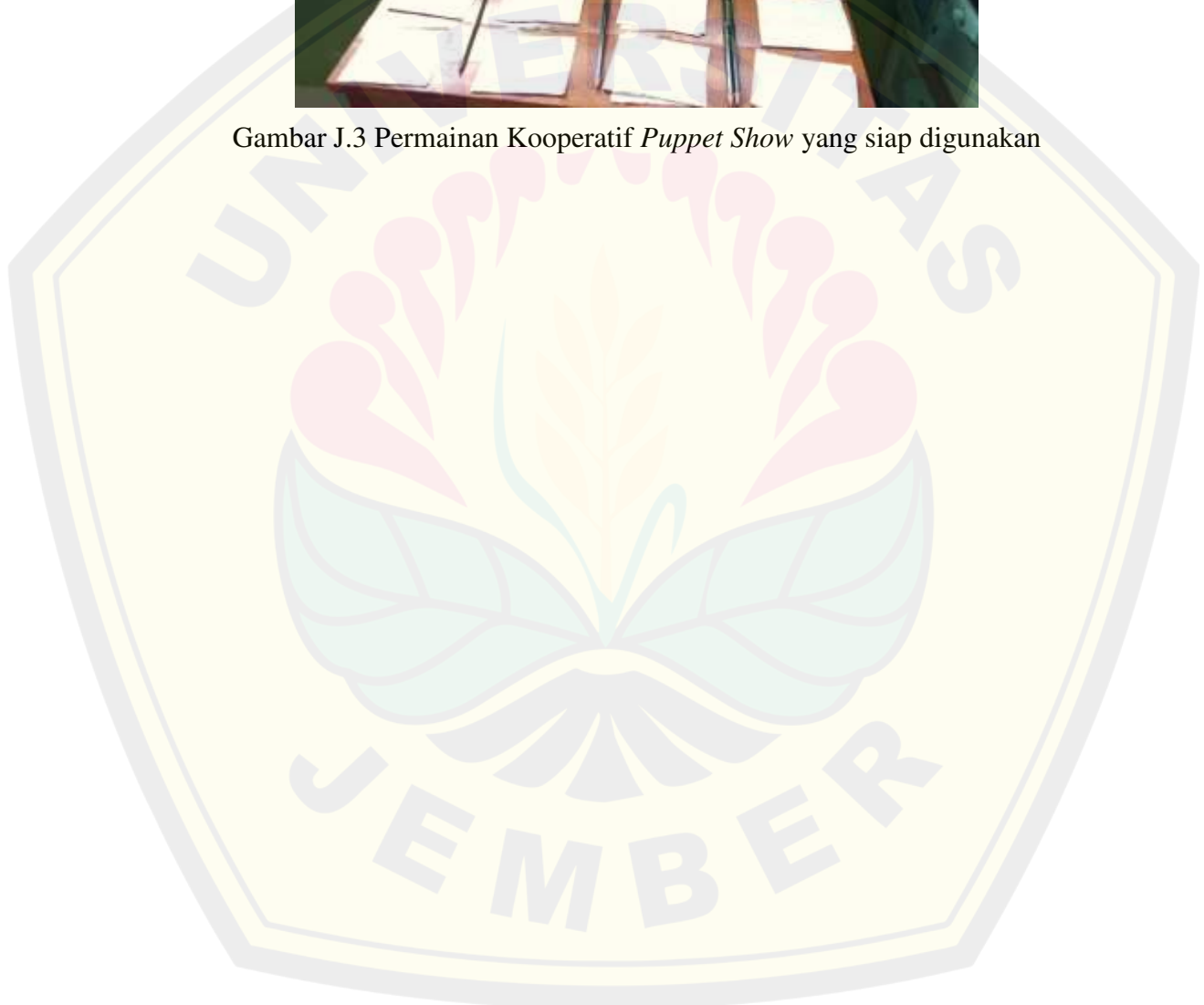
Gambar J.1 Desain awal permainan Kooperatif *Puppet Show*



Gambar J.2 Permainan Kooperatif *Puppet Show* yang telah di desain ulang



Gambar J.3 Permainan Kooperatif *Puppet Show* yang siap digunakan





Lampiran K. Kegiatan Permainan Kooperatif *Puppet Show*



Gambar K.1 Menjelaskan Permainan Kooperatif *Puppet Show*



Gambar K.2 Menyebutkan nama-nama binatang *Puppet Show*





Gambar K.3 Membaca nama-nama binatang *Puppet Show*



Gambar K.4 Menulis dan menebali nama binatang permainan kooperatif  
*Puppet Show*



Gambar K.5 Bermain *Puppet Show* bersama teman (Kelompok Kecil)



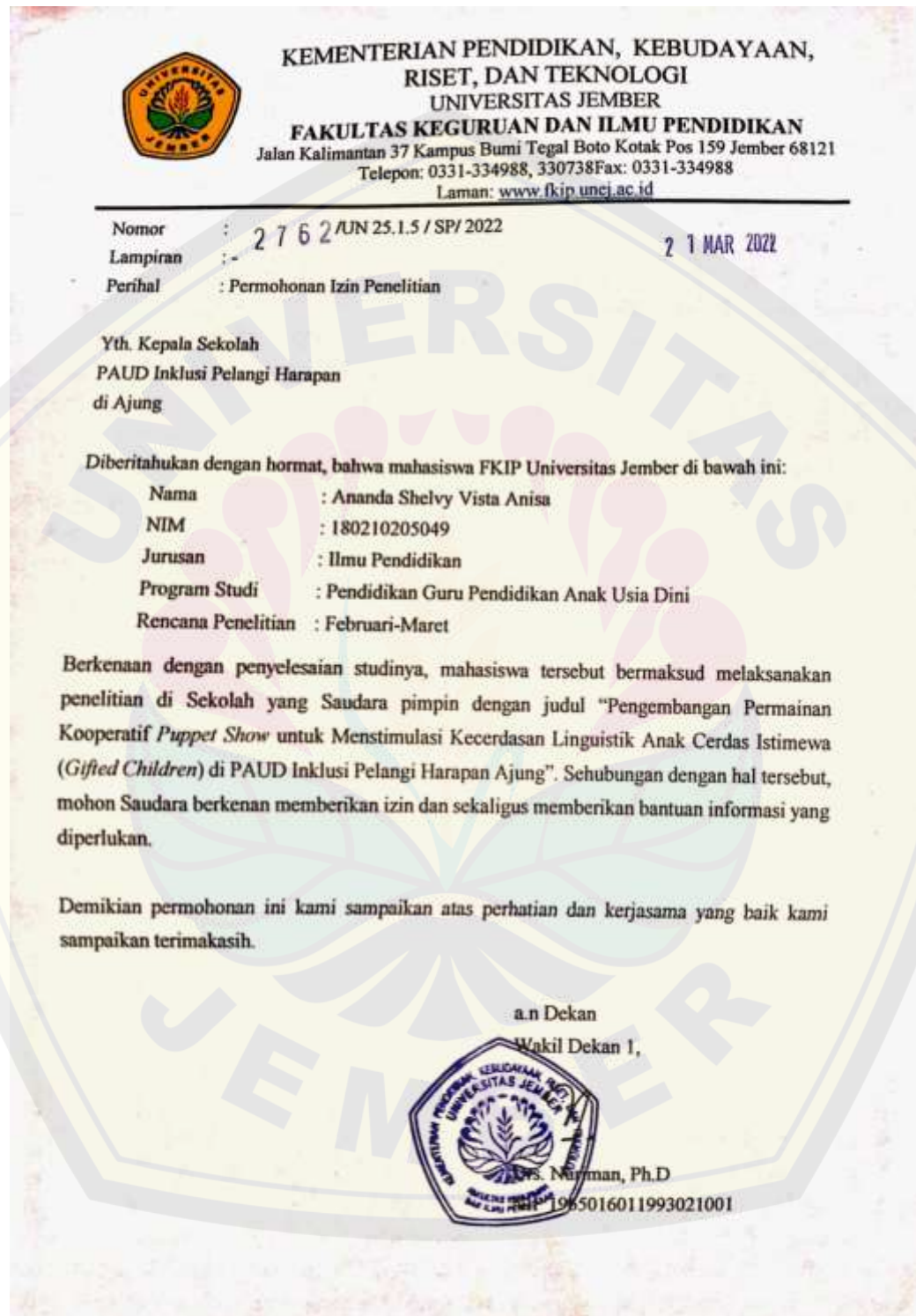
Gambar K.6 Bermain *Puppet Show* bersama teman (Kelompok Besar)




Gambar K.7 *Review* cerita yang telah disampaikan ketika bermain peran

Lampiran L. Surat Keterangan

### L.1 Surat Keterangan Izin Penelitian



 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegal Boto Kotak Pos 159 Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor : 2762/JUN 25.1.5 / SP/ 2022  
Lampiran : 2 1 MAR 2022  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian


Yth. Kepala Sekolah  
PAUD Inklusi Pelangi Harapan  
di Ajung

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

Nama : Ananda Shelvy Vista Anisa  
NIM : 180210205049  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Rencana Penelitian : Februari-Maret

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung". Schubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.

a.n Dekan  
Wakil Dekan I,  
  
Drs. Nurman, Ph.D  
1985016011993021001



## L.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**PAUD INKLUSI  
PELANGI HARAPAN  
YAYASAN SYUKUR IMANI**

Alamat: Jl. MH Thamrin Perum Bhayangkara Indah Blok i2-i6 Ajung  
Tlpn: 087757771389

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: II / PH / 19 / III / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	: Nurhasanah, S.Psi., M.Psi
Unit Kerja	: PAUD Inklusi Pelangi Harapan
Jabatan	: Pengelola PAUD / Psikologi Klinis

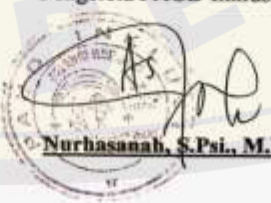
Menerangkan bahwa,

Nama	: Ananda Shelvy Vista Anisa
NIM	: 180210205049
Program Studi	: PG PAUD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung Jember tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Kooperatif *Puppet Show* untuk Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Cerdas Istimewa (*Gifted Children*) di PAUD Inklusi Pelangi Harapan Ajung".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 Maret 2022  
Pengelola PAUD Inklusi Pelangi Harapan

  
**Nurhasanah, S.Psi., M.Psi**

## Lampiran M. Daftar Riwayat Hidup

**BIODATA**

**Nama** : Ananda Shelvy Vista Anisa  
**NIM** : 180210205049  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Yogyakarta, 28 Agustus 2000  
**Alamat Asal** : Jl.Mentikan 1 no 59b Rt:002 / Rw:002  
 Kota Mojokerto  
**Alamat Tinggal** : Perum Cluster Tidar Asri D8  
**Telepon** : 0895378025029  
**Email** : [anandashelvy02@gmail.com](mailto:anandashelvy02@gmail.com)  
**Agama** : Islam  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
**Jurusan** : Ilmu Pendidikan

<b>Tahun Lulus</b>	<b>Nama Instansi</b>	<b>Alamat</b>
2005	TK Aisyiyah Bustanul Atlfal 01	Mojokerto
2012	SD Negeri Miji 2	Mojokerto
2015	SMP Negeri 6	Mojokerto
2018	SMA PGRI 1	Mojokerto
2022	Universitas Jember	Jember

