



**PENGEMBANGAN MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIPLE
INTELIGEN PADA ANAK KELOMPOK B DI
TK KARTIKA IX-35, PATRANG, JEMBER**

SKRIPSI

**Oleh
Dwi Nur Meilani Maqfiroh
NIM 160210205056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIPLE
INTELIGEN PADA ANAK KELOMPOK B DI
TK KARTIKA IX-35, PATRANG, JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh

Dwi Nur Meilani Maqfiroh

NIM 160210205056

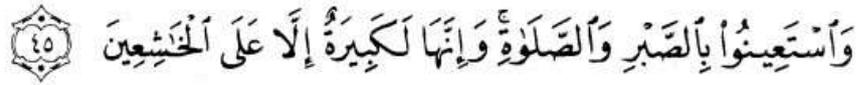
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Maskuri dan Ibu Samini serta kakak saya Zumrotul Aliyah yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, dukungan, nasehat, semangat dan kasih sayang untuk setiap langkah yang saya lalui;
2. Bapak dan Ibu Guru saya sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingannya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. TK Kartika IX-35 Patrang Jember yang menjadi tempat penelitian saya hingga selesai;
4. Alamamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO



Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu^{*)}

~Surat Al-Baqarah Ayat 45~

Memayu hayuning sariro, memayu hayuning bangsa, memayu hayuning bawana^{**)}

(Apapun yang dikerjakan oleh seseorang itu, seharusnya bisa bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, juga bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya)

~Ki Hadjar Dewantara~

*) Hakim. M. S. 2018. Keutamaan-Keutamaan Ibadah Shalat (Surat Al-Baqarah Ayat 45). Serial Online <https://muslim.or.id/43999-keutamaan-keutamaan-ibadah-shalat.html> [Diakses pada tanggal 17 Februari 2020 Pukul 16.00 WIB]

***) Permadani Diksi Nasional. 2017. Memayu Hayuning Sariro, Memayu Hayuning Bangsa, Memayu Hayuning Bawana. Serial Online https://www-permadanidiksi-or-id.cdn.ampproject.org/v/s/www.permadanidiksi.or.id/2017/05/02/memayu-hayuning-sariro-mamayu-hayuning-bangsa-memayu-hayuning-bawana/amp/?amp_js_v=a2&_gsa=1&usqp=mq331AQFKA GwASA%3D#aoh=15824714977067&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fwww.permadanidiksi.or.id%2F2017%2F05%2F02%2Fmemayu-hayuning-sariro-mamayu-hayuning-bangsa-memayu-hayuning-bawana%2F [Diakses pada tanggal 23 Februari 2020 Pukul 23.20 WIB]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Nur Meilani Maqfiroh

NIM : 160210205056

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 04 Maret 2020

Yang menyatakan,

Dwi Nur Meilani Maqfiroh

NIM 160210205056

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIPLE
INTELIGEN PADA ANAK KELOMPOK B DI
TK KARTIKA IX-35, PATRANG, JEMBER**

Oleh

Dwi Nur Meilani Maqfiroh

NIM 160210205056

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Khutobah, M.Pd.

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

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIPLE
INTELIGEN PADA ANAK KELOMPOK B DI
TK KARTIKA IX-35, PATRANG, JEMBER**

Skripsi

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

Oleh

Nama Mahasiswa : Dwi Nur Meilani Maqfiroh
NIM : 160210205056
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Madiun, 19 Mei 1997
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Rabu, 04 Maret 2020

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

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

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

Anggota I,

Anggota II,

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

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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

RINGKASAN

Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember; Dwi Nur Meilani Maqfiroh; 160210205056; 2016; 80 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Multipel inteligen atau kecerdasan jamak merupakan kemampuan menangkap kepekaan terhadap suatu hal tertentu. Kecerdasan jamak dapat diasah melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kepekaan anak pada hal tertentu. Anak akan memecahkan masalah berdasarkan kecerdasan yang dimilikinya. Kecerdasan jamak yang dimiliki anak yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan logika matematika, kecerdasan spiritual, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Setiap kecerdasan memiliki rangkaian tertentu yang membedakan antara kecerdasan satu dengan kecerdasan lainnya. Namun kecerdasan tersebut bukanlah gugusan yang terpisah, melainkan rangkaian kecerdasan yang harus mendapatkan stimulus dengan baik. Setiap anak pasti memiliki kesembilan kecerdasan tersebut, hanya saja beberapa kecerdasan nampak lebih dominan di antara kecerdasan lainnya. Salah satu unsur yang mendukung pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini media yang digunakan untuk menstimulus kecerdasan jamak pada anak berupa media MOTIF (monopoli edukatif).

Penelitian pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat menstimulus multipel inteligen pada anak. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media MOTIF ini yaitu 1) mengidentifikasi masalah dengan

melakukan pengamatan/observasi awal, kemudian mencatat permasalahan yang ada di sekolah. 2) Mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. 3) Menciptakan solusi dari permasalahan dan mendesain produk yang dapat menyelesaikan permasalahan. 4) Memvalidasi desain produk yang telah dibuat kepada validator yaitu dosen ahli dan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. 5) Merevisi desain produk apabila ada kekurangan. 6) Menguji coba produk yang telah divalidasi pada kelompok kecil. 7) Apabila dalam kegiatan uji coba produk masih terdapat kekurangan, maka produk akan direvisi. 8) Setelah pengujian pada kelompok kecil berhasil, selanjutnya produk akan diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok besar. 9) Apabila ujicoba pada kelompok besar masih terdapat kekurangan, maka produk akan direvisi kembali. 10) Produk akan diproduksi massal apabila telah memenuhi syarat dan kriteria yang telah ditentukan. Namun, tahapan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya dilaksanakan sampai tahap kesembilan. Pada tahap produksi massal belum dapat terlaksana, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran MOTIF sesuai permintaan sekolah.

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan media MOTIF (monopoli edukatif) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dibidang media dan validator dari praktisi, (2) berdasarkan pembelajaran dengan menggunakan media MOTIF (monopoli edukatif) dikategorikan efektif karena aktivitas anak rata-rata menunjukkan nilai diatas 80, serta hasil ketercapaian indikator kecerdasan jamak yaitu 3,68 dengan interpretasi tinggi, dan (3) pembelajaran dengan menggunakan media MOTIF (monopoli edukatif) dikategorikan praktis karena aktivitas guru menunjukkan persentase diatas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik. Respon guru juga positif ketika mengajar menggunakan media monopoli edukatif, anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
5. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan Bapak Drs. Misno A. Latief, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu dosen PG PAUD yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
8. Ibu Luluk Purbowati, S.Pd., selaku Kepala TK Kartika IX-35 Jember yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian;

9. Ibu Elly Lusiawati, S.Pd. dan Ibu Rini Eri Takiya, S.Pd., selaku guru kelompok B di TK Kartika IX-35 Jember yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;
10. Sahabat tercinta yakni mbak Nuril, Dila, An'nisaa, Roseka, Riska, Indah, dan Igrah yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
11. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
12. Teman-teman HMP Golden Age yang telah memberikan pengalaman, serta mendukung dan menemani sampai saat ini;
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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

Jember, 04 Maret 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kecerdasan Jamak (Multipel Inteligen)	6
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Jamak.....	6
2.1.2 Jenis-jenis Kecerdasan Jamak (Multipel Inteligen)	8
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Jamak	21
2.2 Media Pembelajaran	22
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	25

	Halaman
2.2.4 Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)	27
2.3 Model Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif)	
Berbasis Multipel Inteligen	31
2.4 Penelitian yang Relevan	32
BAB 3. METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	34
3.3 Definisi Operasional	35
3.4 Desain Penelitian Pengembangan	36
3.4.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah	36
3.4.2 Tahap Mengumpulkan Data	37
3.4.3 Tahap Mendesain Produk	37
3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk	38
3.4.5 Tahap Revisi Desain Produk	38
3.4.6 Tahap Uji Coba Produk	39
3.4.7 Tahap Revisi Produk	39
3.4.8 Tahap Uji Coba Pemakaian	40
3.4.9 Tahap Revisi Produk	40
3.4.10 Tahap Produksi Massal	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Validasi	41
3.5.2 Observasi	41
3.5.3 Angket/Kuisisioner	42
3.6 Instrumen Penelitian	43
3.6.1 Lembar Validasi	43
3.6.2 Lembar Observasi	44
3.6.3 Lembar Wawancara	45
3.6.4 Lembar Angket/Kuisisioner Respon Guru Terhadap Pembelajaran	45

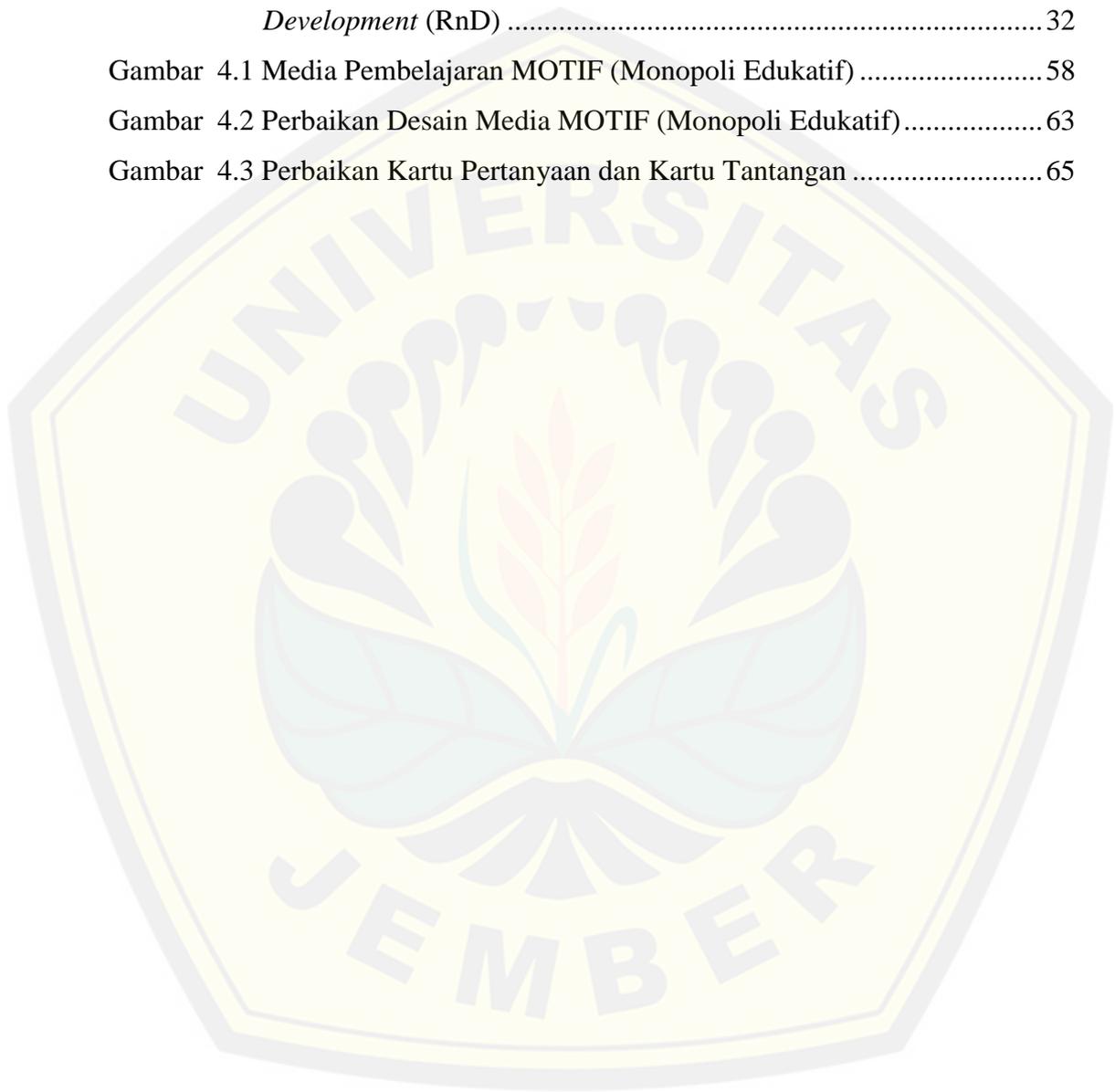
	Halaman
3.7 Teknik Analisis Data	45
3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi.....	46
3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan	47
3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan.....	49
BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Hasil Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen	54
4.1.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah	54
4.1.2 Tahap Mengumpulkan Data	55
4.1.3 Tahap Mendesain Produk.....	58
4.1.4 Tahap Validasi Desain Produk.....	61
4.1.5 Tahap Revisi Desain Produk.....	63
4.1.6 Tahap Uji Coba Produk.....	64
4.1.7 Tahap Revisi Produk	65
4.1.8 Tahap Uji Coba Pemakaian.....	66
4.1.9 Tahap Revisi Produk	69
4.1.10 Tahap Produksi Massal	69
4.1.11 Analisis Data Keseluruhan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)	69
4.2 Pembahasan	70
BAB 5. PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas.....	46
Tabel 3.2 Kategori Aktivitas Guru.....	46
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Respon Guru.....	47
Tabel 3.4 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak.....	48
Tabel 3.5 Tingkat Penguasaan Siswa.....	51
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Keterlaksanaan.....	52
Tabel 4.1 Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif).....	61
Tabel 4.3 Kategori Tingkat Validitas.....	62
Tabel 4.4 Pengamatan Aktivitas Anak.....	64
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	65
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak.....	66
Tabel 4.7 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	67
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Analisis Data.....	69

DAFTAR GAMBAR

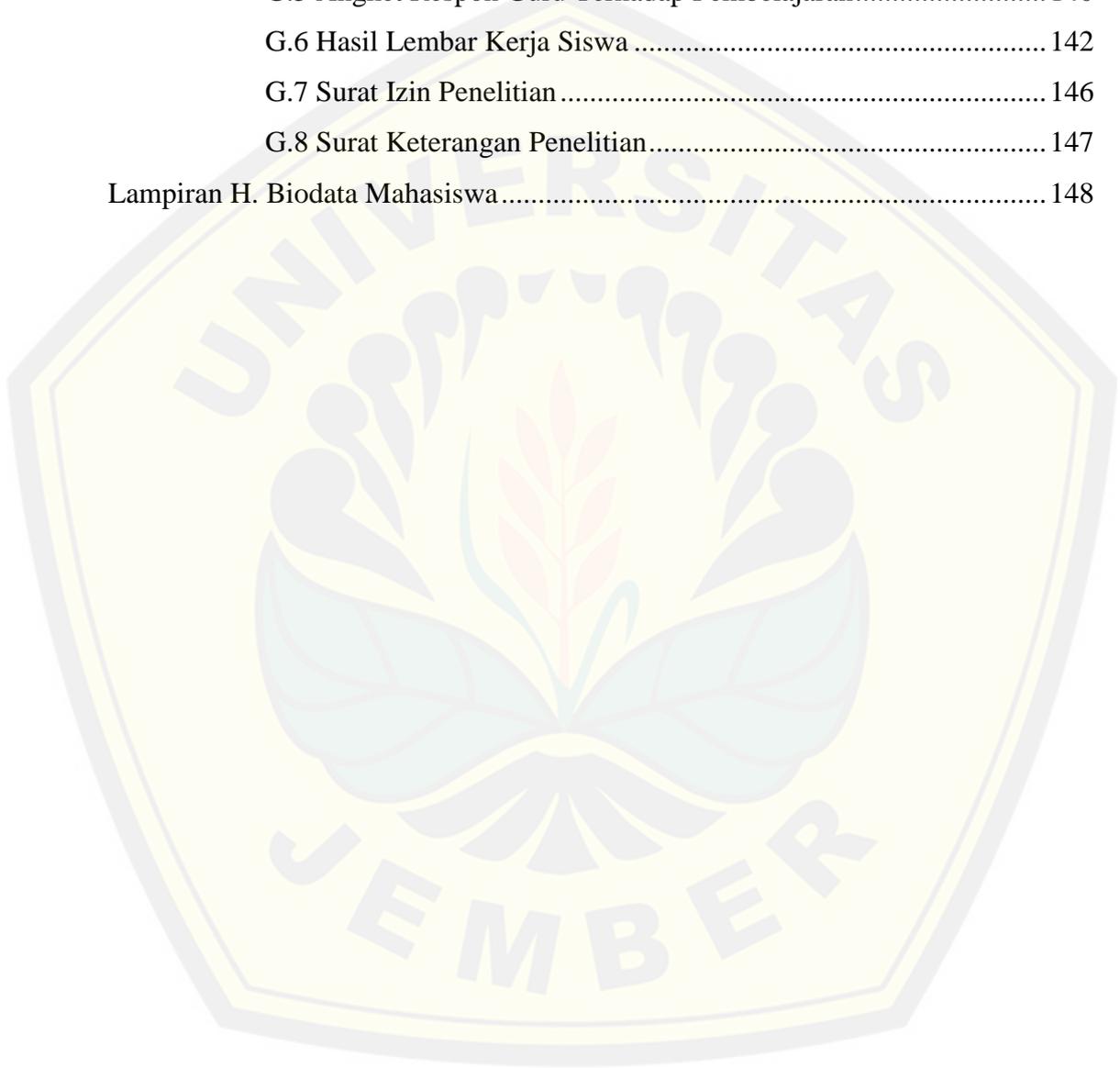
	Halaman
Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (RnD)	32
Gambar 4.1 Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)	58
Gambar 4.2 Perbaikan Desain Media MOTIF (Monopoli Edukatif)	63
Gambar 4.3 Perbaikan Kartu Pertanyaan dan Kartu Tantangan	65



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian	81
Lampiran B. Perangkat Pembelajaran	
B.1 Struktur Kurikulum 2013	85
B.2 Lembar Kerja Siswa	91
B.3 Media MOTIF (Monopoli Edukatif)	95
B.4 Instrumen Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak Anak	
Usia 5-6 Tahun.....	97
B.4a Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Anak	100
B.4b Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak	
Anak.....	101
B.4c Pedoman Lembar Penilaian Indikator Pencapaian	
Kecerdasan Jamak pada Anak	104
B.4d Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak	105
Lampiran C. Lembar Validasi	
C.1 Lembar Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif)	106
Lampiran D. Hasil Pengamatan	
D.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	107
D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak	108
D.3 Hasil Penilaian Respon Guru Terhadap Pembelajaran	110
Lampiran E. Hasil Analisis Data	
E.1 Analisis Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif).....	112
E.2 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru	113
E.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Belajar Anak	114
E.4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	117
Lampiran F. Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media MOTIF	
(Monopoli Edukatif)	118
Lampiran G. Lain-lain	
G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	124

	Halaman
G.2 Hasil Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif).....	132
G.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Ketika Pembelajaran	136
G.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Anak.....	137
G.5 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	140
G.6 Hasil Lembar Kerja Siswa	142
G.7 Surat Izin Penelitian	146
G.8 Surat Keterangan Penelitian.....	147
Lampiran H. Biodata Mahasiswa.....	148



BAB 1. PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat daripada usia selanjutnya. Pada masa ini merupakan masa yang mudah untuk membentuk karakter, kepribadian, serta pengetahuan pada anak. Montessori (dalam Sujiono, 2013: 54), berpendapat bahwa:

Pada usia dini merupakan periode sensitif, selama masa ini anak dengan mudah dapat menerima stimulus dari lingkungannya. Usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan yang diberikan oleh lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan mendasar dari pendidikan sebelum menuju ke jenjang selanjutnya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 (dalam Aisyah dkk., 2013:1.3) menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini ini berguna untuk menstimulus kecerdasan jamak yang dimiliki anak agar berkembang secara optimal. Berbagai pengetahuan akan mudah diserap anak pada usia dini karena otak anak pada usia dini lebih maksimal dalam menyerap pengetahuan. Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang memacu kreativitas siswa dengan menggunakan metode maupun media yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Unsur pendukung tercapainya pembelajaran yang efektif yaitu bahan/materi, media, suasana kelas, dan metode pembelajaran. Salah satu unsur

yang mendukung pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2006:7), media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Media yang dapat menstimulus multipel inteligen berupa alat permainan edukatif. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mengasah kecerdasan jamak yang dimiliki anak di antaranya yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan logika matematika, kecerdasan spiritual, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Stimulus atau rangsangan yang diberikan orang tua dan guru di sekolah penting guna mengembangkan multipel inteligen pada anak.

Sekolah perlu memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulus kesembilan kecerdasan jamak pada anak. Stimulus atau rangsangan diberikan ketika proses pembelajaran di sekolah berlangsung. Stimulus diberikan untuk merangsang kecerdasan jamak yang dimiliki anak. Multipel inteligen merupakan kecerdasan jamak yang dimiliki oleh setiap anak. Gardner (dalam Hamzah, 2009:253), berpendapat bahwa:

Multipel inteligen terbagi menjadi 9 kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan spiritual.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember mengenai media pembelajaran yang digunakan di kelompok B sudah menstimulus kecerdasan pada anak, namun masih belum optimal. Saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut bisa dikarenakan media yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran kurang efektif, sehingga masih terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan diperlukan media yang dapat menarik minat belajar anak.

Penelitian pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat menstimulus kecerdasan jamak pada anak. Kegiatan bermain MOTIF (Monopoli Edukatif) ini selain dapat mengenalkan huruf alfabet, anak juga dapat belajar berhitung, membaca doa sehari-hari, mengenal nama buah & hewan, nama benda disekitar, serta bernyanyi lagu kesukaan anak. Permainan MOTIF (Monopoli Edukatif) ini dikemas dengan lebih menarik sehingga membuat anak semangat belajar mengenal huruf-huruf alfabet. Diharapkan dengan adanya media MOTIF (Monopoli Edukatif) ini dapat menstimulus kecerdasan jamak yang ada pada anak di antaranya yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan spiritual, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Oleh karena itu, peneliti membuat media MOTIF (Monopoli Edukatif) ini agar pembelajaran di kelas lebih efektif dan dapat mengembangkan multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah proses pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember ?
- 1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman dalam penerapan media pembelajaran pada anak usia dini.
- b. Sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif).

1.4.2 Bagi anak

- a. Sebagai media pembelajaran yang dapat menstimulus kecerdasan jamak anak.
- b. Penggunaan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep berhitung, konsep warna, dan pengenalan huruf.
- c. Menambah pengalaman belajar anak dengan bermain menggunakan media MOTIF (Monopoli Edukatif)

1.4.3 Bagi guru

- a. Sebagai bahan acuan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b. Sebagai bahan evaluasi dalam membuat media pembelajaran guna mengembangkan multipel inteligen pada anak.

1.4.4 Bagi sekolah

- a. Membantu guru dalam mengembangkan potensi kecerdasan yang dimiliki anak.
- b. Menambah variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat menstimulus kecerdasan jamak anak.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka memuat uraian tentang (2.1) kecerdasan jamak (multipel inteligen); (2.2) media pembelajaran; (2.3) model pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) berbasis multipel inteligen; dan (2.4) penelitian yang relevan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Kecerdasan Jamak (Multipel Inteligen)

Pembahasan untuk multipel inteligen ini mencakup (2.1.1) pengertian kecerdasan jamak; (2.1.2) jenis-jenis kecerdasan jamak; dan (2.1.3) faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan jamak. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian Kecerdasan Jamak

Setiap manusia yang memiliki suatu kecerdasan tertentu, akan dapat menyelesaikan permasalahan yang melibatkan kecerdasan tertentu. Kecerdasan adalah rangkaian kemampuan mental, keahlian, bakat dalam memproses jenis informasi tertentu (Gardner, 2013: 18). Kecerdasan dimiliki oleh setiap manusia, hanya saja kadar kecerdasan pada setiap manusia berbeda-beda. Suatu kecerdasan juga memiliki kepekaan terhadap hal-hal tertentu. Kepekaan tersebut akan disalurkan ke otak dan diproses sehingga menciptakan kecerdasan tertentu.

Menurut Piaget (dalam Aisyah dkk., 2013:5.4), inteligensi atau kecerdasan merupakan suatu bentuk keseimbangan yang memiliki kecenderungan pada struktur kognitif. Keseimbangan diperoleh dari proses berpikir seseorang lingkungannya. Proses menyeimbangkan pemikiran seseorang tersebut dinamakan ekuilibrisasi. Menurut Piaget anak merupakan penjelajah yang bersifat aktif dan mempunyai rasa keingintahuan yang besar. Secara terus menerus anak memperoleh rangsangan dari kejadian yang terjadi di lingkungannya. Hal itu membuat mental anak beradaptasi dan menyesuaikan dengan pengalaman yang telah didapat sehingga menghasilkan keseimbangan kognitif.

Setiap anak memiliki cara tersendiri untuk menunjukkan kecerdasan yang dimilikinya. Menurut Armstrongs (dalam Musfiroh, 2014:1.5), kecerdasan akan

berkembang apabila memperoleh pengajaran dan dukungan. Kecerdasan bisa terbentuk apabila seseorang terlibat dalam kegiatan yang mengikuti pola tertentu. Beberapa kecerdasan lebih menonjol dibandingkan kecerdasan lainnya. Tetapi ada juga kecerdasan yang berjalan selaras dengan kecerdasan yang lain.

Menurut Santrock (dalam Asteria, 2014:7), kecerdasan merupakan kemampuan untuk beradaptasi dan terampil dalam menyelesaikan masalah serta belajar dari pengalaman sehari-hari. Masing-masing anak memiliki kecerdasan yang berbeda. Sekalipun anak tersebut kembar identik, setiap anak mempunyai pengalaman yang berbeda-beda. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki anak, semakin banyak pula kecerdasan dalam dirinya akan terasah. Oleh karena itu, kecerdasan jamak pada anak perlu diasah melalui pengalaman nyata yang dialami anak secara langsung.

Pada usia dini pengalaman langsung dapat diperoleh dari pendidikan anak usia dini dengan jalur pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Pada jalur pendidikan formal dan nonformal, sekolah perlu memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulus kesembilan kecerdasan jamak pada anak. Stimulus atau rangsangan diberikan ketika proses pembelajaran di sekolah berlangsung. Stimulus diberikan untuk merangsang kecerdasan jamak yang dimiliki oleh anak. Menurut Musfah (2012:59), pengalaman bisa diperoleh dari adanya stimulus yang diberikan pada anak usia dini karena pada pendidikan anak usia dini terjadi proses pengasuhan, pendidikan, serta pengajaran.

Menurut Mifzal (2014:48), kecerdasan jamak pada umumnya bekerja secara bersamaan dengan cara yang kompleks. Pada aktivitas sehari-hari, kecerdasan yang dimiliki anak tidak berdiri sendiri. Kecerdasan satu dengan yang kecerdasan lain akan saling berkaitan. Munculnya kecerdasan jamak pada anak ditandai dengan melakukan kegiatan yang disukainya, karena setiap manusia mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda. Walaupun ada perbedaan pengelompokkan jenis kecerdasan, namun semua kecerdasan itu sederajat. Tidak ada nilai kecerdasan satu lebih tinggi dari kecerdasan lainnya. Kecerdasan satu dengan lainnya memiliki kadar yang berbeda-beda pula. Kecerdasan jamak dapat

dikembangkan dan diasah secara optimal. Masing-masing kecerdasan punya peranan sendiri-sendiri dalam kehidupan manusia.

Kecerdasan jamak sejak dicetuskan pertama kali sampai sekarang ini telah mengalami perkembangan. Awalnya Gardner dan kawan-kawan hanya menemukan 7 jenis kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal (Gardner, 2013:21-32). Pada tahun 1995 Gardner menambahkan satu kecerdasan yaitu kecerdasan naturalis sebagai kecerdasan yang kedelapan. Pada tahun 1999 Gardner mengidentifikasi satu kecerdasan lagi yaitu kecerdasan eksistensial sebagai kecerdasan kesembilan. Gardner (dalam Musfiroh, 2014:1.5), berpendapat bahwa multipel inteligen memiliki tiga komponen penting yaitu:

- a. kemampuan dalam memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari;
- b. kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan baru yang dihadapi;
- c. kemampuan dalam menciptakan hal-hal baru maupun solusi baru dari permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan jamak merupakan kemampuan menangkap kepekaan terhadap suatu hal tertentu. Kecerdasan jamak dapat diasah melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kepekaan seseorang pada hal tertentu. Seseorang akan memecahkan masalah berdasarkan kecerdasan yang dimilikinya. Setiap kecerdasan memiliki rangkaian tertentu yang membedakan antara kecerdasan satu dengan kecerdasan lainnya. Namun kecerdasan tersebut bukanlah gugusan yang terpisah, melainkan rangkaian kecerdasan yang harus diasah dan distimulus dengan baik. Setiap anak pasti memiliki kesembilan kecerdasan tersebut, hanya saja beberapa kecerdasan nampak lebih dominan diantara kecerdasan lainnya.

2.1.2 Jenis-jenis Kecerdasan Jamak (Multipel Inteligen)

Jenis-jenis kecerdasan jamak menurut Gardner (2013:21-32) terbagi menjadi 9 kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetik,

kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan spiritual. Setiap kecerdasan mempunyai komponen inti yang dapat diidentifikasi. Masing-masing kecerdasan juga mempunyai kepekaan terhadap simbol-simbol tertentu. Simbol-simbol tersebut ditangkap oleh panca indera kemudian akan disampaikan ke otak dalam bentuk informasi penting. Berikut penjelasan masing-masing jenis kecerdasan.

a. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menangkap atau peka terhadap bunyi, struktur, kata-kata, dan bahasa. Menurut Mifzal (2014: 49), kecerdasan bahasa ditunjukkan seseorang dalam penggunaan bahasa dan kata-kata, baik dalam bentuk tertulis maupun dalam bentuk lisan. Kecerdasan linguistik digunakan untuk mengekspresikan gagasan atau topik pembicaraan. Seseorang yang memiliki kecerdasan linguistik dapat menjadi pendengar yang baik dan merespon dalam berkomunikasi.

Kecerdasan linguistik meliputi empat aspek perkembangan bahasa yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Awalnya anak belajar menirukan suara yang ia dengar, kemudian belajar berbicara dengan kosakata sederhana. Selanjutnya anak akan belajar menulis dan membaca huruf. Menurut Glen (dalam Susanto, 2014:83), membaca pada hakikatnya dapat diajarkan pada balita, semakin kecil usia semakin mudah dalam belajar. Glen menjelaskan bahwa belajar membaca dimulai dari pengenalan huruf, pengenalan suku kata, kemudian pengenalan kata, dan akhirnya pengenalan kalimat.

Menurut Susanto (2014:75), kemampuan bahasa anak dimulai dari menirukan bunyi. Setelah menirukan bunyi, anak akan belajar berbicara. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik lebih gemar bercakap-cakap dan bercerita. Selain itu, anak mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan, mudah dalam belajar membaca bahasa asing, mudah mengingat kata yang diucapkan orang lain, memiliki kosakata yang lebih banyak, anak menulis dengan jelas dan lebih sedikit melakukan kesalahan dalam menulis.

Menurut Musfiroh (2014:1.13), kecerdasan linguistik dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran seperti mengamati kemampuan berbicara pada

anak. Anak yang mempunyai kecerdasan linguistik ditandai dengan banyak bicara, mampu memengaruhi orang lain, dan suka bercerita. Kecerdasan linguistik pada anak dapat diamati saat anak lebih suka melawak dengan kata-kata dan mampu menangkap nilai humoris. Kegiatan lain yang dapat diamati ketika anak-anak bermain huruf, seperti mencocokkan bentuk huruf, menebak kata benda, dan kegiatan yang melibatkan kemampuan bahasa anak. Guru juga dapat mengamati hal yang disukai anak, seperti menyukai buku cerita, menulis, dan membaca buku.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa anak yang cerdas dalam linguistik mempunyai cara belajar tersendiri di antaranya dengan mendengarkan, mengucapkan, dan melihat sebuah tulisan. Selain itu kecerdasan ada dapat diasah dengan kegiatan bercerita /mendongeng menggunakan media yang menarik.

b. Kecerdasan Logika Matematika

Menurut Chatib (2017:85), kecerdasan logika matematika adalah kemampuan anak dalam berpikir logis, menalar, kritis terhadap simbol angka dan hitungan. Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika lebih cenderung menyukai hal-hal yang berkaitan dengan perhitungan, memperkirakan, bereksperimen, dan menyusun langkah-langkah kegiatan bermain. Seseorang dengan kecerdasan logika matematika biasanya pintar mengatur strategi, menggunakan simbol-simbol abstrak, dan berpikir abstrak.

Menurut Menurut Mifzal (2014: 51), kecerdasan logis-matematis merupakan kemampuan dalam menunjukkan pola berpikir deduktif dan induktif, berpikir sesuai aturan logika, serta mampu menganalisis dan memecahkan masalah menggunakan kemampuan berpikirnya. Seseorang dengan kecerdasan ini mengerti konsep waktu, jumlah, dan prinsip sebab-akibat. Selain itu, ia juga menyukai jenis permainan yang melibatkan kegiatan berpikir aktif, seperti teka-teki dan catur. Menjelaskan konsep dan objek nyata menggunakan simbol-simbol abstrak.

Kegiatan bermain dapat merangsang cara berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan intelektual pada anak (Aisyah dkk., 2013:5.35). Dengan kegiatan bermain guru memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan menambah pengalaman langsung dalam menangani

permasalahan yang sebenarnya. Kemampuan logika matematika dapat dikembangkan melalui permainan yang melibatkan sensori motor anak. Kegiatan fisik motorik bisa didapat dari kegiatan sehari-hari yang disukai anak seperti kegiatan bermain.

Menurut Musfiroh (2014:1.14), kecerdasan logika matematika dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran seperti mengamati kesenangan anak terhadap angka, dapat berhitung dan membaca angka. Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan. Anak dengan kecerdasan ini lebih berpikir kritis menggunakan logika, seperti memahami permasalahan, memahami sebab akibat, dan mampu memecahkan permasalahan. Guru dapat mengamati anak ketika kegiatan tanya jawab, anak yang mempunyai kecerdasan logika matematika yang bagus biasanya suka bertanya. Selain itu, guru dapat mengamati anak ketika bermain konstruktif, bermain bentuk dan pola, menikmati bermain dengan balok, *puzzle*, kalkulator dan komputer. Guru dapat mengamati anak ketika menyusun sesuatu bentuk mulai dari urutan terbesar ke terkecil, panjang ke pendek, serta mengelompokkan benda yang sifatnya sama.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa anak yang cerdas dalam logika matematika mempunyai cara belajar melalui kegiatan bertanya yang berkaitan dengan angka, menghitung, memperkirakan, dan bereksperimen. Anak sudah bisa membedakan, mengelompokkan, memasangkan, dan mengurutkan. Guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi menggunakan permainan lego dan *puzzle*, anak diminta untuk menyusun kepingan *puzzle* atau membuat sesuatu dari bongkahan lego.

c. Kecerdasan Visual spasial

Menurut Chatib (2017:86), kecerdasan visual spasial adalah kemampuan peka anak terhadap apa yang dilihatnya, anak lebih mudah menyerap pengetahuan melalui apa yang ia lihat. Anak merubah persepsi awal menjadi sebuah pengetahuan baru. Anak yang mempunyai kecerdasan ini biasanya menyukai model bangunan, dekorasi, arsitektur, bentuk tata ruang, desain, dan hal-hal yang berkaitan dengan seni. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial lebih suka

membaca gambar, denah, dan peta daripada membaca sebuah tulisan. Anak juga pintar berimajinasi, melukis, dan membuat sketsa.

Kecerdasan visual spasial mengarah kepada kemampuan seseorang dalam memahami hubungan antara ruang dan objek (Mifzal, 2014: 52). Hal ini dapat dilihat ketika anak lebih suka mencoret-coret, menggambar, dan membuat patung. Anak lebih pandai dalam kegiatan yang berkaitan dengan manipulasi seperti bermain *maze*, *puzzle*, dan membentuk plastisin. Seseorang yang cerdas dalam hal visual spasialnya mampu menciptakan suatu bentuk imajinasi dalam pikirannya. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan *mind map*.

Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial tinggi cenderung berpikir secara visual (Sholeh, 2016: 27-34). Anak dengan tipe kecerdasan ini penuh dengan khayalan, sehingga lebih kreatif dan cenderung imajinatif. Kecerdasan visual spasial dapat divisualisasikan dengan membuat sketsa, gambar simbol, gambar grafik, mengadakan karya wisata di luar kelas, bereksperimen di ruang laboratorium. Siswa dengan kecerdasan ini lebih cermat dalam menyajikan informasi yang berbentuk grafik dan peta konsep sehingga informasi tersebut menjadi lebih mudah untuk dipahami.

Menurut Sujiono (2013:91), imajinasi anak yang perlu dikembangkan, guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Imajinasi anak berkembang melalui indera penglihatannya yang divisualisasikan membentuk suatu informasi. Misal pada kegiatan *finger painting*, guru memberikan kesempatan pada anak untuk membuat lukisan atau gambar dari cat warna sesuai imajinasinya. Guru hanya sekedar mengamati dan bertanya pada anak tentang gambar apa yang dibuatnya. anak perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya agar kecerdasan visual spasialnya juga berkembang secara aktif.

Menurut Musfiroh (2014:1.15), kecerdasan visual spasial dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran seperti mengamati kemampuan anak dalam menangkap warna, memadukan warna-warna, dan berimajinasi saat kegiatan mewarnai. Guru juga dapat mengamati melalui aktivitas anak ketika menggambar, membuat coretan bermakna, berimajinasi, dan membuat bentuk sederhana. Anak

yang memiliki kecerdasan visual spasial yang baik, biasanya lebih memahami arah dan bentuk. Selain itu, kecerdasan visual spasial anak dapat diamati guru melalui kegiatan pembelajaran di kelas, misal membuat suatu karya yang memiliki bentuk, seperti rumah, pesawat terbang, mobil, gambar bunga, maupun gambar lainnya yang berkaitan dengan transformasi bentuk.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang mempunyai kecerdasan ini memiliki cara belajar yang melibatkan kemampuan berimajinasi dan menciptakan sebuah bentuk atau gambar sesuai apa yang dilihatnya. Kemampuan visual spasialnya bisa dilatih melalui kegiatan mewarnai, membuat coretan bermakna, mengenal arah, membuat bentuk ruang.

d. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik ini erat kaitannya dengan kemampuan fisik motorik. Menurut Chatib (2017:86), kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang dalam mengontrol pergerakan tubuh, mengelola sebuah objek, respons, dan pergerakan otomatis terhadap rangsangan. Anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik yang bagus biasanya lebih aktif dalam sebuah permainan yang melibatkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Anak juga lebih menyukai kegiatan diluar ruangan seperti olahraga dan senam bersama.

Menurut Mifzal (2014:55), kecerdasan kinestetik mengarah pada kemampuan seseorang bertindak aktif menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk berinteraksi, memecahkan permasalahan, dan menangani objek dengan baik. Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik dapat mengontrol pergerakan, keseimbangan, keanggunan, dan ketangkasan dalam aktivitasnya. Menyukai pengalaman belajar yang dilakukan secara langsung dan menyukai permainan yang melibatkan gerak fisik. Anak dengan kecerdasan ini menyukai kegiatan menari, olahraga fisik, dan kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan.

Kecerdasan kinestetik mengarah pada kemampuan dalam menggerakkan bagian tubuh sebagai wujud pengekspresian ide dan perasaannya (Sholeh, 2016:28-34). Anak dengan kecerdasan kinestetik terampil menggunakan tangan untuk membuat dan memodifikasi sesuatu. Pendidik hendaknya memberikan

fasilitas yang dapat menunjang kecerdasan kinestetik ini dengan memberikan kesempatan anak untuk bergerak leluasa dan menggunakan kemampuannya secara bebas. Kecerdasan kinestetik ini diekspresikan dalam bentuk gerakan.

Menurut Musfiroh (2014:1.16-1.17), kecerdasan kinestetik dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran seperti mengamati anak ketika melakukan gerakan lincah dan tangkas saat bermain. Guru juga dapat mengamati anak ketika mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, seperti menulis, melukis, menggambar, melompat, menendang, melempar, dan menangkap. Guru juga dapat mengamati kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan yang membutuhkan keluwesan gerakan tubuh seperti merentangkan tubuh, mengayun, berputar, membungkuk, jongkok, merangkak, berguling, dan merayap. Pengamatan juga dapat dilakukan ketika anak mengontrol tubuh, seperti berjalan seimbang di atas papan titian, mengubah arah gerak tubuh, dan berhenti berlari setelah melewati garis finish. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik, lebih tertarik belajar suatu gerakan baru, seperti gerakan tarian atau senam baru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan kinestetik mempunyai cara belajar tersendiri seperti memberi kesempatan pada anak untuk melakukan gerakan. Latihan gerakan motorik halus, misalnya melipat, menggunting, menempel, menjahit, meronce, melukis, menulis. Latihan gerakan motorik kasar, misalnya melompat, berlari, merayap, berjinjit, berjalan di atas papa titian, dan menari.

e. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal merupakan kemampuan peka anak terhadap irama, nada, ritme, serta bentuk-bentuk ekspresi musik (Chatib, 2017:86). Anak yang memiliki kecerdasan musikal biasanya pintar mengapresiasi irama dan ketukan nada, menyukai melodi, suka bernyanyi, dan bersiul. Anak juga lebih mudah dalam belajar irama dan lirik lagu, suka memainkan alat musik, dan mengetukkan jari tangan.

Menurut Sholeh (2016:28-34), kecerdasan musikal berkenaan dengan kemampuan menangkap bunyi-bunyian, mampu membedakan bunyi-bunyian, mengekspresikan diri melalui suara yang bernada dan berirama. Anak yang

memiliki kecerdasan musikal yang baik, akan mudah mengenali suara nada dan mengingat nada-nada. Ia juga mampu mengubah kata-kata menjadi sebuah lagu, dan pintar memainkan alat musik. Mereka lebih peka terhadap ketukan, ritme, melodi, dan nada dalam komposisi musik. Kecerdasan musikal dapat diasah dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menyajikan presentasi menggunakan ilustrasi musik. Pendidik juga dianjurkan menyisipkan musik klasik pada kegiatan pembelajaran agar peserta didik menjadi relaks dan mudah menangkap materi pembelajaran.

Kecerdasan musikal merujuk pada kemampuan seseorang yang memiliki kepekaan terhadap suara-suara nonverbal yang ada disekitarnya, suara ini termasuk nada dan irama (Mifzal, 2014:54). Anak yang memiliki kecerdasan musikal menyukai jenis permainan yang menggunakan peralatan musik. Ia mampu menciptakan komposisi musik dan senang mendengarkan alunan musik. Mereka juga suka bernyanyi dan menenangkan suasana hatinya melalui musik. Anak dengan kecerdasan ini lebih mudah mengekspresikan ide dan gagasannya apabila dikaitkan dengan musik.

Menurut Musfiroh (2014:1.16), kecerdasan musikal dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran di sekolah seperti mengamati kesenangan anak didalam kelas, seperti bernyanyi, bersiul, bertepuk tangan, mengetuk meja untuk menghasilkan bunyi, dan menghentakkan kaki. Guru dapat mengamati kemampuan anak dalam menangkap bunyi, irama, dan nada sesuai dengan alunan musik atau lagu. Anak yang memiliki kecerdasan musikal yang bagus, selain bisa menyanyikan lagu sesuai irama, juga memiliki suara yang merdu ketika menyanyikan lagu. Guru juga dapat mengamati anak ketika kegiatan bermain alat musik. Anak yang mempunyai kecerdasan musikal, lebih membedakan dan mengenali berbagai suara disekitarnya, seperti suara manusia, suara hewan, suara terompet, dan suara lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan musikal memiliki cara belajar yang melibatkan nada, ritme, irama, dan melodi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan anak untuk berkreasi dan berekspresi melalui musik, lagu, dan nyanyian. Sekolah juga hendaknya

memberikan fasilitas berupa permainan alat musik, atau alat permainan yang bisa menghasilkan suara.

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan peka anak terhadap perasaan orang lain. Menurut Chatib (2017:87), Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya lebih memahami perasaan, memotivasi orang lain, memahami suasana hati, dan keinginan orang lain. Selain itu, ia juga mudah bergaul dengan teman maupun orang yang baru dikenalnya. Ia juga memiliki rasa empati yang tinggi, mampu bekerjasama dengan tim, dan mampu menjadi pemimpin yang baik.

Menurut Mifzal (2014:57), kecerdasan interpersonal merujuk pada kemampuan seseorang yang memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain. Seseorang dengan kecerdasan interpersonal dapat memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik lebih mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Ia juga lebih memahami perasaan orang lain dan mampu merespon hal yang disampaikan orang lain. Mampu bekerja sama dalam kelompok, dan mampu melihat dari sudut pandang orang lain.

Menurut Musfiroh (2014:1.18), kecerdasan interpersonal dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran seperti mengamati kepekaan anak terhadap perasaan temannya atau membantu temannya yang membutuhkan bantuan. Guru Kecerdasan interpersonal dapat diamati oleh guru, ketika anak terlibat dalam permainan kelompok, anak dapat berinteraksi dengan teman satu kelompoknya, membantu, dan berbagi bersama. Guru dapat mengamati sikap anak, seperti ramah dalam berinteraksi, menerima teman yang baru dikenalnya, dan ketika anak bersosialisasi dengan teman sebayanya. Kecerdasan interpersonal juga dapat diamati saat terjadi konflik, anak mampu menjadi penengah dari konflik yang terjadi antara teman sebayanya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dapat belajar melalui interaksi dengan teman dan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan ini tampak lebih disukai banyak

orang karena ia dikenal sebagai pribadi yang baik hati, ramah, dan suka perdamaian. Guru perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dengan cara memberikan tugas yang penyelesaiannya dilakukan secara berkelompok.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan yang dimiliki anak dalam memahami dirinya sendiri (Chatib, 2017:87). Anak lebih memahami apa yang ia sukai dan apa yang tidak disukainya. Ia lebih paham dengan emosi sendiri, perasaan sendiri, kekuatan, serta kelemahan dirinya. Ia juga pandai memotivasi dirinya sendiri agar tidak terpuruk oleh keadaan. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal biasanya lebih terlihat pendiam karena sering menghabiskan waktu untuk merenung, memahami dirinya, dan introspeksi.

Menurut Nugraha dan Rachmawati (2014:5.11), orang yang memiliki keterampilan emosi yang baik, kemungkinan besar akan bahagia dan berhasil dalam kehidupannya. Hal itu dikarenakan orang dengan keterampilan sosial emosional yang baik dapat mengontrol pikiran dan mendorong produktivitasnya. Hasil dari pengendalian emosi itu, dalam dirinya tidak ada perang batin sehingga mereka memiliki pikiran yang jernih dan lebih mampu berkonsentrasi pada karir yang menunjang dalam kehidupannya.

Kecerdasan intrapersonal mengarah pada kemampuan seseorang peka terhadap perasaan yang ada pada dirinya sendiri (Mifzal, 2014:59). Orang dengan kecerdasan ini mampu memahami kelemahan serta kelebihan yang ada pada dirinya. Dengan mengetahui kelemahan yang ada pada dirinya, ia mencoba mengoreksi dan memperbaiki kelemahan tersebut sehingga bisa menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Ia juga mampu mengendalikan emosinya dan mampu memahami emosi orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal lebih suka menyendiri dan lebih suka bekerja secara individu.

Menurut Musfiroh (2014:1.20-1.21), kecerdasan intrapersonal dapat dideteksi dengan kegiatan pembelajaran seperti mengamati anak yang diam saat didalam kelas, namun dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang bagus, biasanya

berkemauan kuat, tidak mudah putus asa, dan terkadang terlihat keras kepala. Di kelas guru dapat mengamati anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi, tidak pemalu, dan tidak takut tantangan. Guru juga dapat mengamati anak ketika mengerjakan tugas sendiri secara mandiri, dan tidak suka diganggu. Selain itu, kecerdasan intrapersonal dapat diamati ketika anak mengekspresikan perasaan, emosi, dan keinginan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang mempunyai kecerdasan intrapersonal dapat mempelajari sesuatu melalui pengalaman yang terjadi pada diri mereka sendiri. Guru perlu menstimulus anak dengan cara memberikan tugas yang bersifat individu, memberi kepercayaan pada anak bahwa mereka bisa berkreasi dan menyelesaikan permasalahannya secara mandiri, memberikan penghargaan kepada anak setelah menyelesaikan tugasnya dengan baik, guru juga perlu menjadi pendengar yang baik yang mau mendengarkan cerita dan pendapat dari anak.

h. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan anak dalam mengamati gejala alam, membedakan suatu spesies tertentu, mengenali keberadaan spesies lain (Chatib, 2017:87). Anak yang memiliki kecerdasan naturalis suka menganalisis perbedaan dan persamaan antara hewan dan tumbuhan, mengelompokkan jenis hewan dan tumbuhan, mempunyai hewan peliharaan di rumah, suka menyirami tanaman di halaman rumah. Anak dengan kecerdasan ini lebih mencintai lingkungan, misal tidak ingin membuang sampah sembarangan. Ia juga bisa menebak gejala alam yang akan terjadi, misal awan dilangit menjadi mendung berarti sebentar lagi akan terjadi hujan.

Menurut Mifzal (2014:60), kecerdasan naturalis mengarah pada kemampuan peka seseorang terhadap lingkungan alam. Anak dengan kecerdasan ini menyukai kegiatan mengamati dan berinteraksi dengan lingkungan alam, dan lebih peduli pada hewan maupun tumbuhan. ia juga suka memelihara berbagai jenis hewan peliharaan dan tanaman rumah. Mereka lebih merasa dekat dengan lingkungan alam, dan antusias dalam mempelajari kehidupan hewan dan

tumbuhan. Anak tersebut juga lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara *outdoor*.

Menurut Musfiroh (2014:1.19), kecerdasan naturalis pada anak dapat dideteksi melalui kegiatan pembelajaran seperti mengamati kesenangan anak terhadap tanaman yang ada disekolah, anak merawat tamanan dengan menyirami dan tidak memetik bunga-bunga yang mekar. Guru juga dapat mengamati sikap anak yang sayang pada hewan yang ada di sekolah. Anak yang memiliki kecerdasan naturalis dapat mengenali jenis tumbuhan dan hewan yang ada di sekitar. Kecerdasan naturalis pada anak dapat dilihat ketika proses pembelajaran di kelas, anak sering menanyakan tentang hewan dan tumbuhan yang dipeliharanya. Anak juga mengetahui bentuk, ciri-ciri hewan dan tumbuhan, seperti bentuk daunnya, jumlah kaki hewan, makanan hewan, dan sebagainya. Anak yang memiliki kecerdasan naturalis lebih menyukai kegiatan di alam terbuka, misalnya karya wisata di kebun binatang, pantai, atau kebun.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis pada anak dapat diperoleh dengan cara bereksplorasi di alam, misalnya mencari keong di sawah, menanam biji jagung di halaman belakang sekolah. Meskipun waktu yang diperlukan untuk kegiatan di luar lebih lama, sebaiknya sesekali ajak anak bermain di alam terbuka.

i. Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan yang mendasar yang ada dalam diri kita yang berhubungan dengan jiwa sadar manusia (Zohar dan Marshal dalam Asteria, 2014:17). Zohar berpendapat bahwa IQ bekerja untuk mengontrol cara berpikir, EQ bekerja mengontrol yang di dalam seperti perasaan, dan SQ (spiritual quotient) mengarah pada kondisi pusat diri dari manusia. Menurut Fauziddin (2017:1-5), kecerdasan spiritual pada anak dapat diasah melalui pembelajaran tentang pengetahuan keagamaan, keterampilan keagamaan, pengalaman keagamaan, keyakinan keagamaan, dan penghayatan keagamaan. Seseorang yang memiliki kecerdasan spiritual lebih berani menyatakan keyakinan dan memperjuangkan kebenaran, selalu mempertanyakan kebenaran dari suatu pernyataan.

Pendapat lainnya dari Asteria (2014:18) mengatakan bahwa kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan yang mengangkat fungsi jiwa yang berperan sebagai perangkat internal dalam diri. Perangkat ini yang memiliki kemampuan peka dalam melihat makna yang tersirat dibalik kenyataan atau peristiwa yang terjadi. Kecerdasan spiritual bukan sebatas kecerdasan agama. Kecerdasan ini lebih berkaitan dengan pencerahan jiwa. Seseorang yang kecerdasan spiritualnya tinggi mampu memahami penderitaan hidup, mampu memberikan makna positif pada setiap kejadian. Makna positif yang diberikan dapat membangkitkan jiwa dalam melakukan tindakan-tindakan positif.

Menurut Musfiroh (2014:1.21-1.22), kecerdasan spiritual mempunyai indikator yang sulit ditentukan keberadaannya. Indikator hanya didapat dari pengamatan yang cermat seperti anak cenderung bertanya mengenai pertanyaan mendasar mengenai hakikat sesuatu, tujuan, dan manfaat sesuatu. Anak yang memiliki kecerdasan spiritual yang bagus biasanya berani memperjuangkan keyakinan dan kebenaran terhadap sesuatu, misalnya anak berkata jujur dan tidak berbohong.

Pendidik perlu mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak caranya yaitu menanggapi setiap pendapat, pertanyaan, kritik dari anak mengenai makna kegiatan, peristiwa, impian yang dirasakan oleh anak dengan jawaban yang baik, jelas, dan sesuai pemahaman anak. Selain itu, pendidik juga dapat menstimulus kemampuan anak belajar menangkap makna dari berbagai hal yang dilihatnya, dialami, dan dirasakannya.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis multipel inteligen di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat sembilan jenis kecerdasan jamak yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan spiritual. Masing-masing kecerdasan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Setiap kecerdasan memiliki komponen inti yang membedakan antara satu kecerdasan dengan kecerdasan yang lain. Setiap kecerdasan memiliki peranan masing-masing dalam menyelesaikannya permasalahan yang dihadapi manusia.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Jamak

Pengembangan kecerdasan jamak setiap orang berbeda-beda. Menurut Tientje dan Iskandar (dalam Kumojoyo, 2011:16), kecerdasan jamak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas ini mencakup faktor pewarisan atau biologis dari orang tua yang dibawa anak sejak lahir. Faktor pewarisan ini meliputi kecerdasan, kemampuan seni, kemampuan memimpin, dan psikomotor (Marpaung, 2017:11). Faktor hereditas mempengaruhi perkembangan kecerdasan jamak pada anak, anak yang memiliki kecacatan mental atau kecacatan fisik dari lahir membutuhkan lebih banyak latihan untuk mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya. Tentu hal itu bukan halangan bagi anak yang memiliki kecacatan fisik untuk mengembangkan kecerdasan jamak yang ada pada dirinya. Apabila anak tersebut dapat mengasah salah satu atau beberapa kecerdasan, maka akan menjadi suatu kelebihan dan menjadi hal spesial bagi anak tersebut.

b. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor ini merupakan pembentukan kecerdasan jamak dibentuk dari keadaan diluar diri. Dorongan dari lingkungan keluarga mempengaruhi rasa kepercayaan diri anak dengan kemampuan yang dimilikinya. Tingkat kepercayaan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi kecerdasan jamak anak. Semakin orang tua percaya pada kemampuan anak maka semakin berdampak positif pada perkembangan kecerdasan jamak anak. Kecerdasan jamak dapat dibentuk dari adanya dukungan keluarga.

c. Faktor Lingkungan Sekolah

Faktor ini merupakan pembentukan kecerdasan jamak dibentuk dari keadaan diluar diri. Kecerdasan jamak dapat dibentuk dari adanya proses belajar di sekolah. Program sekolah dibuat oleh sekolah agar menarik minat belajar anak, sehingga anak menyukai kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Adanya kegiatan yang menarik tersebut dapat mendorong anak untuk belajar dan mengembangkan kecerdasan jamak yang dimilikinya.

d. Faktor Kesehatan

Pemenuhan kebutuhan makanan bergizi diperlukan untuk menunjang kesehatan fisik maupun mental anak. Makanan yang baik dan menyehatkan mengandung zat yang diperlukan tubuh seperti karbohidrat untuk menambah kekuatan fisik, protein untuk perkembangan otak, sayur mayur sebagai antioksidan, buah-buahan untuk melancarkan pencernaan, dan susu yang baik untuk tulang. Fisik dan mental yang sehat dapat menunjang pengembangan kecerdasan anak.

Berdasarkan uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan jamak di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat faktor yang memang sudah bawaan dari lahir dan juga faktor pembentukan dari luar diri anak. Adapun dari semua faktor tersebut terdapat pada diri anak dan perlu diberi dukungan. Pemberian dukungan dan kesempatan pada anak agar dapat mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya.

2.2 Media Pembelajaran

Pembahasan untuk media pembelajaran ini mencakup (2.2.1) pengertian media pembelajaran; (2.2.2) manfaat media pembelajaran; (2.2.3) jenis media pembelajaran; dan (2.2.4) media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif). Berikut penjelasan masing-masing uraiannya.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara yang berguna untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi. Heinich (dalam Arsyad, 2006:3) mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar berupa wahana fisik yang berisi materi instruksional yang dapat menstimulus siswa dalam proses pembelajaran. Materi instruksional (pengajaran) membangun kondisi untuk membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mengantarkan atau menyampaikan informasi-informasi pembelajaran.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2006:2), media merupakan alat komunikasi yang berguna mengefektifkan proses belajar mengajar. Media digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran sebagai inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Proses belajar mengajar dapat dikatakan baik apabila dalam kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan metode mengajar yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran. Sehingga tujuan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2006:4), media merupakan alat yang berbentuk fisik yang berguna menyampaikan isi materi pembelajaran. media tersebut bisa berbentuk media visual dan audio, seperti radio, televisi, slideshow, video, film, tape recorder. Media merupakan sumber belajar yang mengandung materi instruksional sehingga dapat merangsang dan memberikan motivasi siswa untuk belajar.

Media pembelajaran dikenal sebagai perangkat keras, sebuah benda yang dapat dilihat, diraba, atau didengar dengan panca indera (Arsyad, 2006:6). Media juga diartikan sebagai perangkat lunak yaitu pesan yang akan disampaikan melalui perangkat keras. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana dalam proses interaksi antara guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi yang terkait dengan topik pembelajaran. Media yang digunakan didalam kelas maupun diluar kelas bisa berbentuk media visual, audio, dan audiovisual. Penggunaan media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran, agar siswa lebih mudah memahami pelajaran.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dale (dalam Arsyad, 2006:23) berpendapat bahwa media memberikan banyak manfaat apabila guru berperan aktif saat proses pembelajaran. Elemen paling penting yaitu adanya hubungan atau interaksi antara siswa dan guru ketika

pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat membantu siswa membangun struktur konsep gagasan menjadi bermakna, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membentuk sikap positif, seperti meningkatkan rasa empati dan toleransi.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Sanaky, 2013:5), media pembelajaran bermanfaat untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Siswa akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran apabila guru menjelaskan menggunakan media pembelajaran. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dengan adanya media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2006:21), penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif. Dampak positif penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat belajar dan perhatian anak. Penyampaian materi pembelajaran juga lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Menurut Arsyad (2006: 25-27), manfaat praktis penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. penggunaan media dapat memperjelas penyajian informasi dan pesan pembelajaran;
- b. dapat mengarahkan perhatian anak yang dapat memunculkan motivasi belajar pada anak;
- c. mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang. Misalnya guru akan menjelaskan materi tentang gunung meletus tentu dalam kenyataan tidak terjadi sewaktu-waktu dan membutuhkan waktu yang lama, oleh karena itu media digunakan untuk mengatasi keterbatasan tersebut;
- d. memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa yang ada disekitar mereka yang memungkinkan adanya interaksi dengan guru secara langsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan guru dalam memaparkan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyerap pengetahuan.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari segi perkembangan teknologi, pengelompokkan media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (Seels & Glasgow, dalam Arsyad 2006:33). Berikut penggolongan jenis media.

- a. Jenis Media Tradisional
 - 1) Visual statis yang diproyeksikan (proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*)
 - 2) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video)
 - 3) Visual yang tak diproyeksikan (gambar, foto, poster, *chart*, grafik, diagram)
 - 4) Audio (rekaman piringan, pita kaset)
 - 5) Penyajian multimedia (slide plus suara (tape), *multi-image*)
 - 6) Cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah)
 - 7) Permainan (simulasi, teka-teki, permainan papan)
 - 8) Realia (peta, boneka, *specimen*)
- b. Jenis Media Teknologi Mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi (telekonferen)
 - 2) Media berbasis mikroprosesor (permainan komputer, *hypermedia*, *compact disc*).

Menurut Sanaky (2013:57), terdapat beberapa jenis media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran, media pembelajaran tersebut diklasifikasikan menjadi beberapa macam yaitu sebagai berikut.

- a. Media Cetak

Media cetak merupakan media yang banyak digunakan pada proses pembelajaran. Bentuk media cetak beraneka ragam seperti buku panduan, brosur, majalah ilmiah, dan *leaflet*. Buku merupakan media yang pengadaannya relatif mudah dan murah daripada pengadaan media dalam bentuk lain. Media cetak dapat digunakan sebagai media utama maupun media penjelas dari penggunaan media lain.
- b. Media Pameran

Media pameran merupakan media yang mengandung informasi dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. media pameran umumnya menyuguhkan benda-benda asli dan tiruan, yang mana benda-benda tersebut memiliki informasi yang akan dipamerkan. media pameran diklasifikasikan dalam beberapa jenis yaitu realia, poster, grafis, dan model tiruan.
- c. Media yang Diproyeksikan

Media yang diproyeksikan ditampilkan menggunakan LCD proyektor, media ini bisa berbentuk slide show, slide suara, film strip, dan video animasi. Penggunaan LCD proyektor saat ini sudah

umum digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Namun untuk film strip dan slide suara sudah tidak digunakan lagi pada proses pembelajaran.

d. Rekaman Audio

Media ini lebih efektif apabila digunakan dalam mempelajari bahasa asing, al-Qur'an, maupun latihan lainnya yang melibatkan kemampuan bahasa verbal. Rekaman audio ini juga menunjang proses belajar pelafalan/ pengucapan dan keterampilan mendengar. Rekaman audio juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh.

e. Video dan VCD

Gambar bergerak (animasi) yang disertai suara dapat ditayangkan melalui video dan VCD. Sama seperti rekaman audio, media video dan VCD ini dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran jarak jauh. Pada media video ini tayangan dapat dipercepat atau diperlambat dan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam menyerap informasi dari video tersebut.

f. Komputer

Pada zaman ini penggunaan komputer bukan sesuatu yang baru, komputer menjadi barang penting untuk mempermudah pekerjaan manusia. Komputer juga dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang integratif meliputi keterampilan berbahasa, mendengarkan, menulis, dan berbicara.

Menurut Arsyad (2006:29), jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut.

- a. Media hasil teknologi cetak, teknologi cetak yaitu penyampaian materi dengan menggunakan buku, majalah, dan modul.
- b. Media hasil teknologi audio-visual, teknologi audio-visual yaitu penyampaian materi dengan menggunakan media tape recorder dan mesin proyektor film
- c. Media hasil teknologi berdasarkan komputer, teknologi berdasarkan komputer yaitu penyampaian materi menggunakan media berbasis mikro-prosesor yang disajikan dalam bentuk digital.
- d. Media teknologi gabungan, antara teknologi cetak dan komputer yaitu penyampaian materi menggabungkan beberapa bentuk media seperti *videodisc player* dan sistem audio menggunakan perangkat komputer.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran dikempokkan berdasarkan bentuknya yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Masing-masing media akan lebih efektif apabila

digunakan secara tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

2.2.4 Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)

Monopoli merupakan permainan bisnis properti berupa aset bangunan dan tanah, permainan ini menggunakan pion, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan (Chatib, 2017:53). Monopoli edukatif ini berbeda dengan monopoli pada umumnya. MOTIF ini dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen. Diharapkan dengan media MOTIF ini mampu mengembangkan kecerdasan jamak yang ada pada anak. Sehingga semua kecerdasan anak bisa berkembang dengan baik, tidak hanya mengembangkan salah satu kecerdasan saja.

Menurut Suryadi (dalam Syamsuardi, 2012: 61) alat permainan edukatif dirancang sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, sesuai tingkat usia dan tingkat perkembangannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi.kemdikbud.go.id, Definisi 1 dan 2), edukatif merupakan segala sesuatu yang bersifat mendidik dan berkenaan dengan pendidikan. Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif) ini mengandung unsur edukatif yang dapat mengembangkan kecerdasan jamak pada anak.

Unsur edukatif dapat dilihat dari manfaat penggunaan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen yaitu sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak, anak bisa belajar huruf alfabet yang ada pada setiap kotak, belajar mengeja nama buah, nama benda, dan nama hewan yang ada di kartu pertanyaan/kartu kuning.
- b. Mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak, anak dapat belajar berhitung, menghitung jumlah gambar buah-buahan, menghitung jumlah gambar benda disekitar, kegiatan ini dilakukan ketika anak mendapat kartu kuning/kartu pertanyaan.

- c. Mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak, anak belajar menebak gambar dan menebak warna buah yang ada di kartu pertanyaan/kartu kuning.
- d. Mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak, anak bisa belajar dengan melakukan gerakan bertepuk tangan sesuai irama, dan bernyanyi dengan gerakan ketika berhenti di kotak lagu atau ketika anak mendapat kartu hijau/ kartu tantangan.
- e. Mengembangkan kecerdasan musikal pada anak, anak belajar mengekspresikan diri melalui kegiatan menyanyikan lagu yang ada di kartu tantangan/kartu hijau.
- f. Mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak, anak bisa belajar membaca doa sehari-hari dan surat-surat pendek (bagi yang beragama muslim) jika anak mendapat kartu hijau/kartu tantangan.
- g. Mengembangkan kecerdasan interpersonal, anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan temannya. Anak juga mengetahui kapan harus bermain bergantian dengan pemain lainnya.
- h. Mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak. Anak mengetahui kapan gilirannya bermain. Anak sadar akan tanggung jawabnya menyelesaikan misi pada kartu tantangan dan kartu pertanyaan. Anak juga belajar merapikan mainan yang telah digunakan untuk bermain.
- i. Mengembangkan kecerdasan naturalis anak, dengan menyebutkan jenis gambar buah yang berkulit kasar dan halus, serta menyebutkan hewan berdasarkan jumlah kaki dan ciri-cirinya.

Cara mengembangkan kecerdasan jamak pada anak yaitu melalui kegiatan bermain. Menurut Fauziddin (2017:3), bermain merupakan kebutuhan yang primer bagi anak. Anak dapat memperoleh apa yang dibutuhkan melalui kegiatan bermain seperti bercerita dan bernyanyi bersama. Kecerdasan jamak pada anak juga dapat diasah melalui kegiatan bermain MOTIF (Monopoli Edukatif). Papan

MOTIF ini didesain menggunakan gambar huruf alfabet. MOTIF ini memiliki 4 pion pemain, 1 dadu, 15 kartu kuning, dan 15 kartu hijau.

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif) sebagai berikut.

- a. Langkah pertama yaitu menyiapkan kayu sebagai papan MOTIF (Monopoli Edukatif).
- b. Kemudian mengukur kayu 60 cm x 60 cm.
- c. Potong kayu menjadi 2 bagian, masing-masing bagian panjangnya 30 cm.
- d. Beri engsel pada papan MOTIF (Monopoli Edukatif) sehingga terbentuk seperti model papan catur yang dapat dilipat.
- e. Desain papan MOTIF dengan menggunakan *banner* yang sudah dicetak kemudian direkatkan dengan cara dipaku pada masing-masing sisi pojoknya.
- f. Dalam papan MOTIF (Monopoli Edukatif) bisa diisi kartu atau peralatan permainan.
- g. Langkah selanjutnya yaitu membuat sebuah dadu dari kayu yang dibentuk seperti kubus.
- h. Masing-masing sisi dadu berisi titik 1 sampai 6.
- i. Langkah berikutnya yaitu membuat kartu kuning dan kartu hijau dari kertas buffalo yang dilaminating supaya lebih awet.
- j. Desain kartu hijau berbentuk tantangan seperti menyanyikan sebuah lagu, membaca doa sehari-hari, dan membaca surat-surat pendek.
- k. Desain kartu kuning berbentuk pertanyaan seperti menebak nama buah, nama hewan, nama benda, menghitung jumlah benda, dan menebak warna gambar.
- l. Belakang kartu diberi warna kuning dan hijau sebagai pembeda antara kartu kuning dan kartu hijau
- m. Desain kartu yang terdapat gambar piala sebanyak 12 lembar.

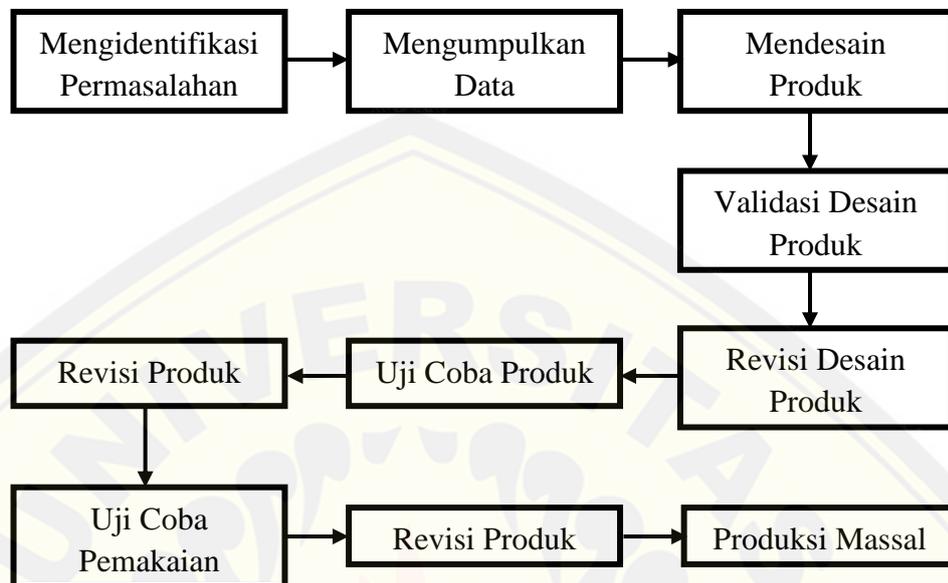
Cara memainkan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif) yakni sebagai berikut.

- a. Semua pemain diwakili dengan pion yang berdiri dikotak “*start*”, permainan dimulai dari anak yang memenangkan “*hompimpah*”.
- b. Kartu hijau (berisi tantangan) dan kartu kuning (berisi pertanyaan) diletakkan di tengah papan monopoli.
- c. Pemain 1 melemparkan dadu, apabila dadu menunjukkan angka 6, maka pemain berhak melemparkan dadu sekali lagi. Kesempatan melempar dadu angka 6 hanya dua kali saja, selanjutnya bergilir ke pemain 2.
- d. Pemain 1 berjalan ke kotak sesuai angka dadu.
- e. Apabila pemain 1 mendarat di kotak huruf alfabet, maka pemain 1 diminta untuk menyebutkan nama hewan atau buah yang berawalan huruf yang sama dengan kotak yang ditempati.
- f. Apabila pemain 1 mendarat di kotak kartu kuning/hijau, maka pemain 1 mengambil kartu kuning/hijau yang berada di tengah papan monopoli edukatif. Kemudian pemain 1 menyelesaikan tantangan/ menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuning/hijau.
- g. Setelah pemain 1 menyelesaikan tantangan/ menjawab pertanyaan, permainan berlanjut ke pemain 2, 3, dan 4 dengan cara yang sama.
- h. Pemain yang berhasil melewati garis finish dan mendapatkan kartu piala paling banyak akan menjadi pemenang dalam permainan MOTIF ini.
- i. Setiap pemain yang melewati kotak finish maka akan diberi kartu piala. Semakin cepat berputar melalui kotak finish, maka kartu piala yang di dapat juga semakin banyak dan berpotensi menjadi pemenang dalam permainan MOTIF.
- j. Di papan MOTIF terdapat beberapa kotak huruf yang berisi tantangan langsung menulis huruf di papan tulis yaitu kotak huruf “Q”, “V”, “X”. Pada kotak tersebut diberikan tantangan langsung karena sulit mencari nama hewan, buah, dan benda yang berawalan huruf tersebut.

2.3 Model Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) Berbasis Multipel Inteligen

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:333). Langkah-langkah yang dilakukan untuk penelitian pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen, yaitu 1) mengidentifikasi masalah dengan melakukan pengamatan/observasi awal, kemudian mencatat permasalahan yang ada di sekolah. 2) Mengumpulkan data yang diperlukan dan mendukung penelitian. 3) Menciptakan solusi dari permasalahan dan mendesain produk yang dapat menyelesaikan permasalahan. 4) Memvalidasi desain produk yang telah dibuat kepada validator seperti dosen dan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. 5) Merevisi desain produk apabila ada kekurangan. 6) Menguji cobakan desain produk yang telah divalidasi oleh dosen dan guru. 7) Apabila dalam menguji produk masih terdapat kekurangan maka akan direvisi kembali. 8) Penerapan produk uji coba dalam kegiatan pembelajaran. 9) Apabila dalam ujicoba pemakaian produk masih terdapat kekurangan maka akan direvisi kembali. 10) Produk akan diproduksi massal apabila telah memenuhi syarat dan kriteria yang telah ditentukan. Tahapan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya dilaksanakan sampai tahap kesembilan. Pada tahap terakhir produksi massal belum bisa dilaksanakan, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran MOTIF sesuai permintaan sekolah.

Berikut langkah-langkah penelitian pengembangan MOTIF (Monopoli Edukatif).



Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi sebagai pendukung penelitian ini. Berdasarkan penelitian Trisniwati (2014) dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B1 di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Hasil penelitian yang diperoleh yakni terdapat 5 anak (41,67%) yang mendapat nilai tuntas pada tahap pra siklus. Setelah diterapkan siklus 1 terdapat 7 anak (58,33%) yang mendapat nilai tuntas, dan pada tahap siklus 2 terdapat 10 anak (83,33%) yang mendapatkan nilai tuntas.

Berdasarkan penelitian Wahyunita (2016) dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 di TK ABA III Ampel Wuluhan Jember. Hasil penelitian yang diperoleh yakni terdapat 71,8% anak yang aktif selama proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 1 dengan rata-rata hasil belajar kemampuan kognitifnya sebesar 68. Ketika proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 2 terdapat 80%

anak yang aktif dengan perolehan rata-rata hasil belajar sebesar 76,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian Mela berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 di TK ABA III Ampel Wuluhan Jember dengan menerapkan media pembelajaran berupa kartu angka.

Berdasarkan penelitian Aisyah (2016) dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember. Hasil penelitian yang diperoleh yakni terdapat 69,31% anak yang aktif selama proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 1 dengan rata-rata hasil belajar kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B sebesar 77,05 (kualifikasi baik). Ketika proses pembelajaran pada prasiklus memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 68,42. Rata-rata hasil belajar saat prasiklus sebesar 68,42 mengalami kenaikan menjadi 77,05 pada siklus 1 pertemuan 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian Khusnul berhasil meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A1 di TK ABA III Ampel Wuluhan Jember dengan menerapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar.

Penelitian pengembangan ini mengadopsi penelitian dari Trisniwati, Mela, dan Khusnul yaitu kartu huruf, kartu angka, dan kartu bergambar yang akan dimodifikasi menjadi MOTIF (Monopoli Edukatif). Media Pembelajaran MOTIF ini dibuat dengan menggabungkan ketiga unsur yakni kartu angka, kartu huruf, dan kartu bergambar menjadi sebuah permainan monopoli edukatif. Selain ketiga unsur tersebut, peneliti juga menambahkan kartu religius yang didalamnya tertulis tantangan berupa membaca doa harian dan surat pendek. Pengembangan media MOTIF ini diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan jamak yang ada pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember. Kecerdasan jamak yang akan dikembangkan di antaranya yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan spiritual.

BAB 3. METODE PENELITIAN

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

3.1 Jenis Penelitian

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

Produk dari penelitian ini berupa MOTIF (Monopoli Edukatif) yang berguna untuk mengembangkan seluruh kecerdasan jamak yang dimiliki oleh anak. Media MOTIF (Monopoli Edukatif) ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengedukasi dan menstimulus kecerdasan jamak yang ada pada diri anak terutama pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember.

3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember yang beralamat di jalan DR. Soebandi No.104, Kreongan Atas, Kelurahan Jemberlor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: 1) di TK Kartika IX-35 media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam menstimulus semua kecerdasan jamak yang dimiliki anak;

(2) pertimbangan penggunaan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dilakukan untuk menstimulus kecerdasan jamak, menarik minat belajar anak, dan mengembangkan pengetahuan guru tentang pentingnya menstimulus kecerdasan jamak pada anak melalui media pembelajaran; (3) kesediaan sekolah menjadi lokasi penelitian pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen. Hal ini dapat dijadikan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran MOTIF di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember akan dilakukan pada tahun pelajaran 2019/2020. Waktu yang diperlukan untuk uji pengembangan yaitu sekitar 4 minggu pada bulan Desember dan Januari. Uji pengembangan dilakukan sebanyak 3 kali yang terdiri dari uji validitas, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji validitas dilakukan dengan menguji media MOTIF pada dosen ahli dan tenaga praktisi. Uji kelompok kecil akan dilakukan dengan satu kali pertemuan yang diterapkan pada 4 anak. Uji kelompok besar dilakukan dengan satu pertemuan yang diterapkan pada anak dalam satu kelas yaitu kelompok B.

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah anak di kelompok B yaitu 23 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 14 anak laki-laki.

3.3 Definisi Operasional

Penelitian pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) ini akan diuraikan pada definisi operasional sebagai berikut.

3.3.1 MOTIF (Monopoli Edukatif) adalah media yang berbentuk alat permainan edukatif yang dimainkan menggunakan pion, dadu, kartu monopoli, serta papan monopoli. MOTIF ini dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember. Cara memainkan MOTIF ini sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja papan monopoli dan kartu

monopoli dimodifikasi agar dapat mengembangkan kecerdasan jamak pada anak dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen.

3.3.2 Pembelajaran berbasis multipel inteligen merupakan pembelajaran yang lebih berfokus pada pengembangan kecerdasan jamak yang dimiliki oleh anak. Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menstimulus kecerdasan jamak pada anak agar semua kecerdasan anak dapat berkembang dengan baik, tidak hanya berkembang pada salah satu kecerdasan saja. Kegiatan pembelajaran berbasis multipel inteligen tersebut diterapkan di kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang Jember dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengembangkan kecerdasan jamak yang ada pada anak.

3.4 Desain Penelitian Pengembangan

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

3.4.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah

Masalah muncul apabila terjadi penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi sebenarnya. Adanya masalah disebabkan karena tidak mendayagunakan potensi dengan baik, sehingga akan menjadi masalah. Misalnya suatu daerah tertentu mempunyai sumber daya alam yang melimpah tetapi tidak dapat mengolahnya dengan baik. Masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila dapat terselesaikan dengan baik. Misalnya sampah dapat dijadikan potensi apabila dapat merubahnya menjadi sesuatu yang bermanfaat seperti pupuk. Potensi dan masalah harus ditunjukkan dengan data empirik.

Misalnya potensi energi angin di pantai harus dikemukakan dengan data yang menunjang seperti data kekuatan angin, kecepatan angin, dan lain sebagainya. Data empirik mengenai potensi dan masalah bisa didapat dari laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari instansi tertentu yang mengetahui data terbaru.

3.4.2 Tahap Mengumpulkan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan terbaru, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam merencanakan produk tertentu. Produk tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Tahap mengumpulkan informasi dan data diperlukan metode penelitian yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai.

3.4.3 Tahap Mendesain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bervariasi. Orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk berkualitas, hemat energi, harga murah, menarik, bobot ringan, nyaman, dan bermanfaat banyak. Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu meningkatnya jumlah lulusan, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan tersebut bisa berbentuk kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, media pembelajaran, metode mengajar, buku ajar, modul, sistem evaluasi, kompetensi tenaga kependidikan, model uji kompetensi, model manajemen, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain sebagainya.

Kegiatan awal sebelum mendesain produk, peneliti harus membuat rancangan terkait produk yang akan dihasilkan. Rancangan tersebut berisi data dan informasi mengenai kelemahan-kelemahan produk terdahulu. Selain itu peneliti juga harus mengkaji referensi mutakhir yang terkait dengan produk yang

akan dihasilkan. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya dan mengandung banyak manfaat serta kegunaan.

Desain produk harus diwujudkan dalam bagan atau gambar, sehingga lebih memudahkan peneliti dalam menilai dan membuatnya. Desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan komponen-komponen pada produk tersebut, ukuran dan aturan pakai, alat yang digunakan untuk mengerjakan, serta prosedur kerjanya. Produk yang berupa sistem perlu dijelaskan mekanisme penggunaannya, cara kerja, kelemahan, dan kelebihan.

3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk

Validasi desain produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk tersebut secara rasional lebih efektif atau tidak dari produk yang telah ada sebelumnya. Rasional di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Validasi desain produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai produk tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan dari produk yang dirancang. Validasi desain produk dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai menemukan desain produk tersebut, serta dijelaskan keunggulannya daripada produk yang telah ada.

3.4.5 Tahap Revisi Desain Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan tenaga ahli, maka akan diketahui kelemahan dari desain produk tersebut. Selanjutnya akan dicoba untuk memperbaiki kelemahan pada desain produk yang telah divalidasi. Revisi desain produk dilakukan oleh peneliti yang ingin menghasilkan produk tersebut.

3.4.6 Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan apabila desain produk telah dibuat dalam bentuk barang nyata, barang tersebut yang akan diujicobakan. Ujicoba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk tersebut. Produk pendidikan dapat diujicobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai produk pendidikan tersebut apakah lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan produk yang sudah ada.

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas produk lama dengan produk yang baru. Indikator efektivitas produk baru berupa kecepatan murid dalam menyerap pemahaman materi, murid menjadi kreatif, dan hasil belajar dapat meningkat. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk pendidikan tersebut. Terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai kelompok pembanding. Jika hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam memahami materi pembelajaran, murid menjadi kreatif, dan hasil belajar meningkat maka dapat dikatakan bahwa produk pendidikan tersebut berhasil.

3.4.7 Tahap Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik daripada sistem lama. Terdapat perbedaan signifikan sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan pada tempat kerja yang lebih luas dimana sampel tersebut diambil, atau diberlakukan pada tempat kerja yang sesungguhnya. Apabila dalam pengujian tingkat kenyamanan masih rendah, maka produk perlu direvisi agar kenyamanan sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Setelah produk direvisi, perlu diujicobakan lagi pada kerja yang sesungguhnya. Cara pengujian dilakukan setelah sistem dipakai selama setengah tahun atau satu tahun, perlu dilakukan pengecekan kembali. Apabila ada kelemahan dan kekurangan pada produk, segera diperbaiki lagi. Setelah diperbaiki maka dapat diproduksi secara massal, atau digunakan pada sistem kerja yang lebih luas.

Pengujian sistem yang dilakukan dengan mengumpulkan kuisioner dipandang kurang akurat, maka dalam kenyataan pengujian produktivitas kerja dan kecepatan kerja tidak menggunakan kuisioner tetapi dilakukan dengan pengamatan menggunakan instrumen yang valid dan reliable. Apabila pengujian produk baru menggunakan desain *pretest posttes control grup design* (ada kelompok eksperimen dan kontrol), maka untuk mencari efektivitas dan efisiensi pada produk baru, dilakukan dengan cara menguji signifikansi antara kelompok yang memakai produk baru dan kelompok yang memakai produk lama.

3.4.8 Tahap Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk baru telah berhasil, selanjutnya produk baru tersebut dapat diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya untuk lingkup yang lebih luas. Dalam penggunaan produk baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan, kelemahan, dan hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

3.4.9 Tahap Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pengoperasian produk baru tersebut mengalami hambatan atau masalah. Pada tahap uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi kinerja produk yang dibuatnya. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan yang timbul dari pemakaian produk baru tersebut. Sehingga kegiatan evaluasi dapat digunakan untuk menyempurnakan pembuatan produk baru selanjutnya.

3.4.10 Tahap Produksi Massal

Pembuatan produk massal dilakukan apabila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Sebagai contoh pembuatan media pembelajaran berbasis multipel inteligen yang memiliki banyak manfaat, akan diproduksi massal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek kepraktisan, tercapainya tujuan pembelajaran, dan keefektifan memenuhi syarat. Apabila ingin memproduksi massal sebuah produk diperlukan

kerja sama dengan perusahaan. Tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya dilakukan sampai tahap kesembilan. Pada tahap terakhir produksi massal belum bisa dilaksanakan, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran MOTIF sesuai permintaan sekolah.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

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

3.5.1 Validasi

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai sebuah rancangan produk. Validasi dilakukan dengan menghadirkan para ahli yang sesuai dengan bidang keilmuannya untuk menilai sebuah rancangan yang dibuat (sugiyono, 2012:338). Masing-masing ahli diminta untuk menilai produk tersebut, penilaian tersebut mencakup kelemahan dan kelebihan dari suatu produk tersebut. Validasi dapat dilakukan dalam forum diskusi. Peneliti akan mempresentasikan proses penelitian hingga terciptanya produk tersebut. Selain itu, peneliti juga memaparkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh produk tersebut.

3.5.2 Observasi

Menurut Efferin, dkk (2004:102) observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan terhadap objek penelitian. Pengamatan dilakukan secara langsung tanpa mengintervensi keadaan dan kejadian yang sedang berlaku pada objek, jadi peneliti benar-benar sebagai pengamat. Menurut Hobri (2010:43) dalam observasi aktivitas siswa dan guru melibatkan dua orang pengamat. Oleh karena itu, pada penelitian ini melibatkan dua orang sebagai pengamat, satu pengamat berasal dari guru kelas dan satu dari teman sejawat. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dan guru

ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini juga dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan media MOTIF yang digunakan pada saat pembelajaran.

3.5.3 Angket/Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012:162). Kuisisioner dapat diberikan secara langsung kepada responden apabila responden berada di lingkup yang dekat. Adanya kontak secara tatap muka atau langsung antara responden dan peneliti dapat menciptakan kondisi yang baik, sehingga responden dapat memberikan data yang dibutuhkan secara cepat dan objektif. Terdapat beberapa prinsip dalam penulisan angket/kuisisioner, di antaranya yaitu: 1) isi dan tujuan setiap pertanyaan harus mencukupi agar dapat mengukur variabel yang akan diteliti; 2) penggunaan bahasa disesuaikan dengan kemampuan berbahasa dari responden; 3) bentuk pertanyaan tidak mendua sehingga menyulitkan responden untuk menjawab; 4) pertanyaan pada angket perlu diuji validitas dan reliabilitasnya, agar data yang dihasilkan valid dan reliabel.

3.6 Instrumen Penelitian

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

3.6.1 Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, model pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang berpatokan pada teori yang kuat dan konsisten antara komponen-komponennya (Hobri,

2010:35). Menurut Masyhud (2016:280) suatu instrumen memenuhi syarat apabila dapat digunakan untuk mengukur semua yang akan diukur, sehingga instrumen tersebut dapat mengukur semua yang perlu diukur.

Penelitian ini menggunakan lembar validasi, antara lain: a) lembar validasi media MOTIF (Monopoli Edukatif); b) lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH); c) lembar validasi hasil belajar anak; dan d) lembar validasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media MOTIF. Validasi dilakukan oleh 2 validator yaitu satu dari dosen PG PAUD FKIP Universitas Jember dan satu guru kelas kelompok B TK Kartika IX-35 Patrang, Jember. Validator diminta memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada lembar validasi.

3.6.2 Lembar Observasi

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

Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati dan mengetahui aktivitas guru yang muncul dengan memberi penilaian pada aspek atau komponen aktivitas guru yang muncul dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan skala yang tersedia. Lembar observasi ini berpacu pada indikator yang dicapai anak sesuai dengan kurikulum 2013. Penskoran menggunakan skala bebas, yang berpedoman pada rubrik penilaian masing-masing indikator penilaian. Observasi yang dilakukan dengan mengamati unjuk kerja anak. Pengamatan hasil belajar ini dapat menentukan tingkat keefektifan media MOTIF (Monopoli Edukatif) yang dikembangkan dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen.

Lembar pengamatan hasil belajar berisi tentang indikator penilaian kecerdasan jamak pada anak. Penilaian tes hasil belajar anak dilakukan dengan cara melingkari salah satu skor yang ada pada indikator pencapaian kecerdasan

jamak anak. Kecerdasan jamak anak mengalami pencapaian yang positif apabila anak mendapatkan skor 3 (skor maksimal 4) pada setiap indikator penilaian yang telah disusun.

3.6.3 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

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

3.7 Teknik Analisis Data

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

3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi

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

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

- b. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dalam tiap-tiap indikator yang

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

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

n = banyaknya validator

I_i = rata-rata nilai hasil validasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai.

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

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

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

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

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

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

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

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

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

A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

n = banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

Berdasarkan nilai Va yang diperoleh maka kevalidan ditentukan dari skala yang mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas

Besarnya Va	Interpretasi
$0 \leq Va < 1$	Tidak Valid
$1 \leq Va < 2$	Kurang Valid
$2 \leq Va < 3$	Cukup Valid
$3 \leq Va < 4$	Valid
$Va = 4$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2010:52-53)

3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan

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

a. Analisis Aktivitas Guru

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

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

Keterangan: P_g = Persentase keaktifan guru

A_g = Jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat kategori yang tercapai. Berikut tabel kategori aktivitas guru.

Tabel 3.2 Kategori Aktivitas Guru

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

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 58)

b. Analisis Respon Guru terhadap Pembelajaran

Data respon guru yang diperoleh dari pemberian angket/ kuisioner dianalisis dan dipersentasekan. Cara memperoleh data angket guru dengan membuat daftar pertanyaan yang diajukan pada guru. Kriteria penentuan tingkat kepraktisan media yang diterapkan, jika memenuhi beberapa syarat yaitu 1) pembelajaran diikuti

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

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

Keterangan: γ = Persentase respon guru

n = Jumlah guru yang memberi respon positif

N = Jumlah guru keseluruhan

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

Tabel 3.3 Kategori Tingkat Respon Guru

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

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 60)

3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan

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

a. Analisis Hasil Belajar Anak

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

- 1) Penilaian hasil belajar dengan menggunakan media MOTIF (Monopoli Edukatif) guna mengembangkan kecerdasan jamak pada anak.

Tabel 3.4 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun)

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
Kecerdasan Linguistik 1) Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	1	a. Anak masih belum mengenal huruf vocal dan konsonan, tetapi bisa menirukan cara pengucapannya
	2	b. Anak mampu menyebutkan lambang huruf vocal
	3	c. Anak mampu menyebutkan lambang huruf vocal dan beberapa huruf konsonan tetapi masih belum lancar
	4	d. Anak mampu menyebutkan lambang huruf vocal dan konsonan dengan lancar
Kecerdasan Logika Matematika 1) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1	a. Anak belum mampu berhitung angka 1-10
	2	b. Anak mampu menghitung gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 5, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu menghitung gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10, tanpa bantuan guru
	4	d. Anak mampu menghitung gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10 dengan lancar
Kecerdasan Visual spasial 1) Menebak warna dan nama benda	1	a. Anak belum mampu menebak warna dan nama gambar
	2	b. Anak mulai belajar menebak warna

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
yang ada pada gambar	3	gambar, namun belum tepat
	4	c. Anak membutuhkan waktu untuk bisa menebak gambar dengan benar d. Anak mampu menebak warna gambar secara cepat dan tepat
Kecerdasan Kinestetik 1) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan lagu	1	a. Anak belum mampu mengoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu
	2	b. Anak mulai belajar mengoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu
	3	c. Anak mampu mengoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu, apabila guru memberikan contoh
	4	d. Anak mampu mengoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu dengan baik dan percaya diri
Kecerdasan Musikal 1) Mengekspresikan diri dengan benyanyi lagu kesukaan	1	a. Anak belum mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi
	2	b. Anak mulai mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi
	3	c. Anak mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi, namun masih belum bisa menentukan lagu kesukaannya
	4	d. Anak mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi dan sudah bisa menentukan lagu kesukaannya
Kecerdasan Spiritual 1) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	1	a. Anak belum mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar
	2	b. Anak mulai belajar mengikuti kegiatan berdoa, walaupun belum menghafal doa sebelum dan sesudah belajar
	3	c. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar, namun sikap belum khidmat
	4	d. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar dengan sikap khidmat
Kecerdasan Interpersonal 1) Bermain dengan teman sebayanya	1	a. Anak mampu mengikuti permainan bersama
	2	b. Anak senang berkomunikasi dengan temannya
	3	c. Anak mampu menaati peraturan dalam permainan
	4	d. Anak mampu bermain dengan bergantian
Kecerdasan Intrapersonal	1	a. Anak belum mampu bertanggung jawab,

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
1) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	2	tidak mau menyelesaikan permainan dan berhenti bermain sebelum permainan selesai
	3	b. Anak ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain
	4	c. Anak bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan, namun tidak merapikan alat permainan yang telah digunakan untuk bermain
		d. Anak bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dan merapikan alat permainan yang telah digunakan untuk bermain
Kecerdasan Naturalis	1	a. Anak belum mampu mengelompokkan gambar sejenis
1) Mengklasifikasikan gambar hewan dan tumbuhan ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis	2	b. Anak mulai bisa mengelompokkan gambar, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu mengelompokkan gambar sejenis, dengan sedikit arahan dari guru
	4	d. Anak mampu mengelompokkan gambar sejenis secara mandiri

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

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

Keterangan:

pi = prestasi individu

srt = skor riil tercapai individu

si = skor ideal yang dapat dicapai individu

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

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

Keterangan:

pk = prestasi kelas

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

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

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

Tabel 3.5 Tingkat Penguasaan Siswa

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

Sumber: Hobri (2010:58)

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

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

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

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

m = banyaknya indikator dalam aspek ke-i

Hasil yang diperoleh ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

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

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

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

A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

n = banyaknya aspek

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

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Keterlaksanaan

Besarnya IO	Interpretasi
$0 \leq IO < 1$	Sangat Rendah

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

Sumber: Hobri (2010:54-56)



BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab hasil pengembangan dan pembahasan ini akan dipaparkan mengenai, 1) hasil pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen; dan 2) pembahasan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

4.1 Hasil Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen

Penelitian pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember, terdiri dari sembilan tahap yang meliputi: 1) tahap mengidentifikasi masalah, 2) tahap mengumpulkan data, 3) tahap mendesain produk, 4) tahap validasi desain produk, 5) tahap revisi desain produk, 6) tahap uji coba produk, 7) tahap revisi produk, 8) tahap uji coba pemakaian, 9) tahap revisi produk, dan 10) tahap produksi massal. Berikut uraian masing-masing tahapan dalam penelitian pengembangan media MOTIF.

4.1.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah

Masalah muncul apabila terjadi penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi sebenarnya. Adanya masalah disebabkan karena tidak mendayagunakan potensi dengan baik, sehingga akan menjadi masalah. Pada penelitian pengembangan ini, masalah muncul karena sekolah sebenarnya mempunyai potensi bagus untuk mengembangkan kecerdasan jamak anak namun potensi tersebut belum dikelola dengan baik. Permasalahan yang ditemukan ketika melakukan pengamatan di kelas yaitu media pembelajaran masih belum optimal dalam menstimulus kecerdasan jamak yang dimiliki anak. Selain itu, permasalahan lainnya yaitu kurangnya alat permainan edukatif dalam kelas. Guru sering kali menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan media gambar yang digambar di papan tulis. Ketika di dalam kelas, anak lebih sering diberi tugas menulis, menghitung, dan mewarnai. Sebenarnya proses pembelajaran didapat

tidak hanya dengan belajar menulis, menghitung, dan mewarnai. Namun juga dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media MOTIF (monopoli edukatif) yang dapat menstimulus kecerdasan jamak anak. Media MOTIF ini membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, tidak monoton, dan anak dapat belajar sambil bermain.

4.1.2 Tahap Mengumpulkan Data

Setelah mengetahui permasalahan yang ada di sekolah, maka selanjutnya perlu mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam merencanakan produk tertentu. Produk tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data berupa tingkat pencapaian kecerdasan jamak anak yang didapat dari mengidentifikasi STPPA sesuai dengan kecerdasan jamak anak dan tahapan usia anak 5-6 tahun. Berikut tabel tingkat pencapaian kecerdasan jamak anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4.1 Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak Anak Usia 5-6 Tahun

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
Linguistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung") 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengetahui sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
Logika matematika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 2. Mengetahui pola ABCD-ABCD 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 5. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 6. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 7. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide,

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
	<p>gagasan di luar kebiasaan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 9. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 10. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 11. Mengenal sebab-akibat 12. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) 13. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 14. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 15. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
Musikal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Mengekspresikan diri dengan bernyanyi lagu kesukaan 3. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman 4. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 5. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu
Kinestetik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Menggambar sesuai gagasannya 6. Meniru bentuk 7. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 8. Menggunting sesuai dengan pola 9. Menempel gambar dengan tepat 10. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci 11. Berat badan sesuai tingkat usia 12. Tinggi badan sesuai standar usia 13. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 14. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 15. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)
Visual spasial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 4. Melukis dengan berbagai cara dan objek 5. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 6. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
Interpersonal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghormati (toleransi) agama orang lain 2. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 3. Memahami tata cara menyeberang 4. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 5. Bermain dengan teman sebaya 6. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 7. Berbagi dengan orang lain suatu permainan 8. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 9. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 10. Bersikap kooperatif dengan teman 11. Menunjukkan sikap toleran 12. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 13. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
Intrapersonal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 2. Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri 3. Melakukan kegiatan kebersihan diri 4. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 5. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 6. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
Naturalis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 3. Mengenal pola ABCD-ABCD 4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
Spiritual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Mengetahui hari besar agama

Pengumpulan data juga diperoleh dari wawancara dengan guru kelas mengenai kecerdasan jamak atau multipel inteligen. Guru kelas memang kurang memahami mengenai multipel inteligen. Namun setelah peneliti memberi pemahaman mengenai multipel inteligen, guru bisa memahami dan menghubungkan pencapaian kecerdasan jamak anak dengan aspek perkembangan yang sudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Guru mengklasifikasikan

tingkat pencapaian anak tersebut berdasarkan aspek perkembangan anak yang terdapat dalam STPPA.

4.1.3 Tahap Mendesain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bervariasi. Pada penelitian pengembangan ini produk pendidikan yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif). Dengan adanya pengembangan media MOTIF ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat menstimulus kecerdasan jamak anak.

Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) ini memiliki manfaat yaitu sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak, anak bisa belajar huruf alfabet yang ada pada setiap kotak, belajar mengeja nama buah, nama benda, dan nama hewan yang ada di kartu pertanyaan/kartu kuning.
- b. Mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak, anak dapat belajar berhitung, menghitung jumlah gambar buah-buahan, menghitung jumlah gambar benda disekitar, kegiatan ini dilakukan ketika anak mendapat kartu kuning/kartu pertanyaan.
- c. Mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak, anak belajar menebak gambar dan menebak warna buah yang ada di kartu pertanyaan/kartu kuning.
- d. Mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak, anak bisa belajar dengan melakukan gerakan bertepuk tangan sesuai irama, dan bernyanyi dengan gerakan ketika berhenti di kotak lagu atau ketika anak mendapat kartu hijau/ kartu tantangan.
- e. Mengembangkan kecerdasan musikal pada anak, anak belajar mengekspresikan diri melalui kegiatan menyanyikan lagu yang ada di kartu tantangan/kartu hijau.
- f. Mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak, anak bisa belajar membaca doa sehari-hari dan surat-surat pendek (bagi yang beragama muslim) jika anak mendapat kartu hijau/kartu tantangan.

- g. Mengembangkan kecerdasan interpersonal, anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan temannya. Anak juga mengetahui kapan harus bermain bergantian dengan pemain lainnya.
- h. Mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak. Anak mengetahui kapan gilirannya bermain. Anak sadar akan tanggung jawabnya menyelesaikan misi pada kartu tantangan dan kartu pertanyaan. Anak juga belajar merapikan mainan yang telah digunakan untuk bermain.
- i. Mengembangkan kecerdasan naturalis anak, dengan menyebutkan jenis gambar buah yang berkulit kasar dan halus, serta menyebutkan hewan berdasarkan jumlah kaki dan ciri-cirinya.

Berikut desain media pembelajaran MOTIF yang diwujudkan dalam bentuk gambar, sehingga memudahkan peneliti dalam membuat media pembelajaran MOTIF ini.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)

Bahan yang digunakan untuk pembuatan media MOTIF diperlukan komponen-komponen berikut. Papan MOTIF ini didesain menggunakan gambar

huruf alfabet. MOTIF ini memiliki 4 pion pemain, 1 dadu, 15 kartu kuning, dan 15 kartu hijau. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif) sebagai berikut.

- a. Langkah pertama yaitu menyiapkan kayu sebagai papan MOTIF (Monopoli Edukatif).
- b. Kemudian mengukur kayu 60 cm x 60 cm.
- c. Potong kayu menjadi 2 bagian, masing-masing bagian panjangnya 30 cm.
- d. Beri engsel pada papan MOTIF (Monopoli Edukatif) sehingga terbentuk seperti model papan catur yang dapat dilipat.
- e. Desain papan MOTIF dengan menggunakan *banner* yang sudah dicetak kemudian direkatkan dengan cara dipaku pada masing-masing sisi pojoknya.
- f. Dalam papan MOTIF (Monopoli Edukatif) bisa diisi kartu atau peralatan permainan.
- g. Langkah selanjutnya yaitu membuat sebuah dadu dari kayu yang dibentuk seperti kubus.
- h. Masing-masing sisi dadu berisi titik 1 sampai 6.
- i. Langkah berikutnya yaitu membuat kartu kuning dan kartu hijau dari kertas buffalo yang dilaminating supaya lebih awet.
- j. Desain kartu hijau berbentuk tantangan seperti menyanyikan sebuah lagu, membaca doa sehari-hari, dan membaca surat-surat pendek.
- k. Desain kartu kuning berbentuk pertanyaan seperti menebak nama buah, nama hewan, nama benda, menghitung jumlah benda, dan menebak warna gambar.
- l. Belakang kartu diberi warna kuning dan hijau sebagai pembeda antara kartu kuning dan kartu hijau
- m. Desain kartu yang terdapat gambar piala sebanyak 12 lembar.

Cara memainkan MOTIF (Monopoli Edukatif) yakni sebagai berikut.

- a. Semua pemain diwakili dengan pion yang berdiri dikotak “*start*”, permainan dimulai dari anak yang memenangkan “*hompimpah*”.

- b. Kartu hijau (berisi tantangan) dan kartu kuning (berisi pertanyaan) diletakkan di tengah papan monopoli.
- c. Pemain 1 melemparkan dadu, apabila dadu menunjukkan angka 6, maka pemain berhak melemparkan dadu sekali lagi. Kesempatan melempar dadu angka 6 hanya dua kali saja, selanjutnya bergilir ke pemain 2.
- d. Pemain 1 berjalan ke kotak sesuai angka dadu.
- e. Apabila pemain 1 mendarat di kotak huruf alfabet, maka pemain 1 diminta untuk menyebutkan nama hewan atau buah yang berawalan huruf yang sama dengan kotak yang ditempati.
- f. Apabila pemain 1 mendarat di kotak kartu kuning/hijau, maka pemain 1 mengambil kartu kuning/hijau yang berada di tengah papan monopoli edukatif. Kemudian pemain 1 menyelesaikan tantangan/ menjawab pertanyaan yang ada di kartu kuning/hijau.
- g. Setelah pemain 1 menyelesaikan tantangan/ menjawab pertanyaan, permainan berlanjut ke pemain 2, 3, dan 4 dengan cara yang sama.
- h. Pemain yang berhasil melewati garis finish dan mendapatkan kartu piala paling banyak akan menjadi pemenang dalam permainan MOTIF ini.
- i. Setiap pemain yang melewati kotak finish maka akan diberi kartu piala. Semakin cepat berputar melalui kotak finish, maka kartu piala yang di dapat juga semakin banyak dan berpotensi menjadi pemenang dalam permainan MOTIF.
- j. Di papan MOTIF terdapat beberapa kotak huruf yang berisi tantangan langsung menulis huruf di papan tulis yaitu kotak huruf “Q”, “V”, “X”. Pada kotak tersebut diberikan tantangan langsung karena sulit mencari nama hewan, buah, dan benda yang berawalan huruf tersebut.

4.1.4 Tahap Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan oleh tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Analisis data kevalidan diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif). Proses validasi dilakukan dengan menyerahkan lembar instrumen

validasi media MOTIF (monopoli edukatif). Pada penelitian pengembangan ini, validator terdiri dari dua tenaga ahli yaitu dosen PG PAUD FKIP Universitas Jember Ibu Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd. yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan Ibu Rini Eri Takiya, S.Pd. guru kelas B TK Kartika IX-35 Patrang, Jember selaku validator dari praktisi.

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

Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)

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

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean
		X	Y	
	Skor Total	52	45	48,5
	Rata-rata	3,5	3	3,2

Keterangan:

Validator X: Dosen PG PAUD Ibu Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

Validator Y: Guru Kelompok B Ibu Rini Eri Takiya, S.Pd.

Berdasarkan tabel 4.2, skor rata-rata validasi secara keseluruhan adalah 3,2. Berdasarkan kriteria kevalidan, media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi syarat kevalidan. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka kevalidan ditentukan dari skala yang mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Kategori Tingkat Validitas

Besarnya Va	Interpretasi
$0 \leq Va < 1$	Tidak Valid
$1 \leq Va < 2$	Kurang Valid
$2 \leq Va < 3$	Cukup Valid
$3 \leq Va < 4$	Valid
$Va = 4$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2010:52-53)

4.1.5 Tahap Revisi Desain Produk

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



Gambar 4.2 Perbaikan Desain Media MOTIF (Monopoli Edukatif)

Perbaikan desain media MOTIF dilakukan dengan menambahkan lapisan plester lakban pada sisi dalam media MOTIF agar paku yang tajam tidak melukai anak ketika bermain MOTIF. Kelebihan dari media MOTIF ini adalah menarik minat belajar anak dengan cara bermain. Media MOTIF ini selain dapat menstimulus kecerdasan jamak anak juga membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, tidak monoton, dan anak dapat belajar sambil bermain.

4.1.6 Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan apabila desain produk telah dibuat dalam bentuk barang nyata, barang tersebut yang akan diuji cobakan pada kelompok kecil. Ujicoba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk tersebut. Produk pendidikan dapat diujicobakan pada kelompok kecil atau terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media MOTIF efektif dalam mengembangkan kecerdasan jamak pada anak usia 5-6 tahun. Ujicoba kelompok kecil ini dilaksanakan pada hari Kamis, 05 Desember 2019. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji cobakan pada 4 orang anak berusia 5-6 tahun yang berada di kelompok B TK Kartika IX-35 Patrang, Jember. Berikut hasil yang diperoleh dari pengamatan aktivitas anak pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.4 Pengamatan Aktivitas Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
1.	Zaky	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	97,2
2.	Bagas	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	97,2
3.	Nugi	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97,2
4.	Khanza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
Rata-rata		4	4	4	3,8	4	3,8	3,8	4	4	35,3	97,9
Persentase (%)		100	100	100	95	100	95	95	100	100		

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas anak pada kelompok kecil yang terdapat pada tabel diatas, perolehan rata-rata nilai anak sudah bagus yaitu 97,9. Terdapat 3 anak yang mendapat nilai 97,2 yaitu Zaky, Bagas, dan Nugi. perolehan nilai tertinggi dicapai oleh Khanza dengan nilai 100. Tahap uji coba pada kelompok kecil ini dapat dikatakan berhasil karena perolehan rata-rata nilai diatas 60.

4.1.7 Tahap Revisi Produk

Apabila dalam tahap uji coba kelompok kecil tingkat kenyamanan masih rendah, maka produk perlu direvisi agar kenyamanan sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Pada tahap revisi produk ini, perbaikan yang perlu dilakukan yaitu memperbaiki isi kartu tantangan dan kartu pertanyaan yang menjadi bagian dari media MOTIF (monopoli edukatif) agar anak lebih mudah membaca tulisan yang ada pada kartu. Setelah produk diperbaiki, perlu diujicobakan lagi pada kelompok besar. Berikut gambar kartu tantangan dan kartu pertanyaan yang sudah diperbaiki.



Gambar 4.3 Perbaikan Kartu Pertanyaan dan Katu Tantangan

4.1.8 Tahap Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian yang dilakukan pada kelompok kecil telah berhasil, selanjutnya media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) tersebut diujicobakan pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember, dengan satu kali pertemuan. Uji coba pada kelompok besar dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Januari 2020. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada uji kelompok besar diperoleh data sebagai berikut.

a. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil rekapitulasi dari data pengamatan aktivitas pengajaran guru diperoleh persentase skor rata-rata hasil aktivitas pengajaran guru yaitu 3,6 dan skor hasil pengamatan guru 90%. Setelah melakukan observasi. Berdasarkan kategori tingkat aktivitas guru telah memenuhi interpretasi sangat tinggi. Hasil rekapitulasi dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Skor	Persentase (%)
I.	Kegiatan awal		
	1. Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4	100
	2. Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4	100
II.	Kegiatan inti		
	1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	4	100
	2. Guru menjelaskan media pembelajaran	4	100

No	Kegiatan	Skor	Persentase (%)
	yang akan digunakan, yaitu media MOTIF (monopoli edukatif)		
	3. Guru menjelaskan cara memainkan media MOTIF (monopoli edukatif)	3	75
	4. Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	3	75
	5. Guru memberikan tugas pada anak	3	75
III.	Kegiatan penutup		
	1. Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	100
	2. Guru menanyakan perasaan anak	3	75
	3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4	100
	Rata-rata	3,6	90
	Persentase (%)	90	90

Analisis data keefektifan diperoleh dari observasi aktivitas anak dan respon guru terhadap pembelajaran. Berikut analisis data keefektifan dari penggunaan media motif (monopoli edukatif).

b. Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

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

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
1.	Anin	3	3	4	4	4	4	4	3	4	33	91,7
2.	Nafisa	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2
3.	Akbar	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2
4.	Nugi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4
5.	Lintang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
6.	Ramzi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4
7.	Yudha	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2
8.	Brian	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33	91,7
9.	Balqis	3	4	4	3	4	3	3	3	4	32	88,9
10.	Khanza	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97,2

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9		
11.	Bilqis	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34	94,4
12.	Dea	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	94,4
13.	Zaky	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	97,2
14.	Bagas	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34	94,4
15.	Fia	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34	94,4
16.	Alan	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31	86,1
17.	Daren	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29	80,5
18.	Matus	4	3	4	4	4	3	4	3	4	33	91,7
19.	Nabil	3	2	3	2	3	3	3	2	3	24	66,7
20.	Sultan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21.	Akram	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22.	Darrel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23.	Arya	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rata-rata		3,8	3,7	3,8	3,7	3,7	3,7	3,8	3,2	3,7	33,2	92,1
Rata-rata total Indikator		Jumlah total rata-rata setiap indikator Banyaknya indikator									3,68	
Persentase (%)		95	92,5	95	92,5	92,5	92,5	95	80	92,5	92,2	92,1

Berdasarkan observasi yang dilakukan observer dalam satu kali pertemuan, diperoleh data aktivitas anak ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif). Skor rata-rata keseluruhan aktivitas anak yaitu 33,2 dan skor rata-rata nilai kelas yang diperoleh yaitu 92,1. berdasarkan kriteria tingkat penguasaan siswa, interpretasi rata-rata skor yang diperoleh sangat tinggi.

c. Analisis Respon Guru Terhadap Pembelajaran

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

Tabel 4.7 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

No	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Skor
1.	Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)	3
2	Kesesuaian materi pembelajaran	3
3	Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat mengembangkan multipel intelligen	4

No	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Skor
4	Kegiatan pembelajaran	3
Rata-rata		3,25
Persentase (%)		81,25

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket untuk memperoleh data respon guru terhadap pembelajaran. Angket tersebut diisi oleh guru setelah proses pembelajaran selesai. Respon guru berisi tanggapan guru setelah menggunakan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen. Persentase rata-rata respon guru yang diperoleh yaitu 81,25. Berdasarkan kriteria tingkat respon guru, interpretasi rata-rata skor yang diperoleh sangat baik.

4.1.9 Tahap Revisi Produk

Berdasarkan uji coba kelompok besar yang telah dilakukan sebelumnya, tidak terdapat revisi pada media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif), sehingga produk atau media pembelajaran MOTIF ini lolos pada tahap revisi produk yang ketiga ini. Selanjutnya produk akan masuk pada tahapan produksi massal.

4.1.10 Tahap Produksi Massal

Pembuatan produk massal dilakukan apabila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Sebagai contoh pembuatan media pembelajaran MOTIF berbasis multipel inteligen yang memiliki banyak manfaat, akan diproduksi massal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek kepraktisan, tercapainya tujuan pembelajaran, dan keefektifan memenuhi syarat. Apabila ingin memproduksi massal sebuah produk diperlukan kerja sama dengan perusahaan. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya dilakukan sampai tahap kedelapan. Pada tahap terakhir produksi massal belum bisa dilaksanakan, peneliti hanya memproduksi media pembelajaran MOTIF sesuai permintaan sekolah.

4.1.11 Analisis Data Keseluruhan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif)

Berdasarkan kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) yang telah dilakukan, kemudian data dianalisis dan rekap berdasarkan penetapan kriteria sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) telah memenuhi untuk kategori valid, praktis, dan efektif. Berikut rekapitulasi secara keseluruhan hasil analisis data.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Analisis Data

No	Data	Hasil	Kriteria
1	Hasil validasi instrumen media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif)	3,2	Valid
2	Hasil pengamatan aktivitas guru	90%	Praktis
	Hasil angket respon guru terhadap pembelajaran	81,25%	
3	Hasil pengamatan aktivitas anak	92,1	Efektif
	Hasil ketercapaian indikator kecerdasan jamak	3,68	

Dari tabel 4.8 di atas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) telah memenuhi untuk kategori valid, praktis, dan efektif. Skor validasi media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat dikategorikan valid dengan perolehan skor rata-rata adalah 3,2 sehingga dapat diterapkan pada uji coba kelompok besar. Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat dikategorikan praktis. Data kepraktisan ini diperoleh dari data aktivitas guru yang dapat diamati ketika proses pembelajaran berlangsung, dan juga dari angket respon guru terhadap pembelajaran yang memperoleh persentase sebanyak 81,25%. Perolehan skor aktivitas guru ketika pembelajaran yaitu 3,6 dengan persentase 90% yang dikategorikan baik. Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat dikatakan efektif berdasarkan kriteria yaitu: 1) rata-rata nilai keaktifan anak lebih dari 80 dengan kategori tuntas, dan 2) ketercapaian indikator pencapaian pembelajaran memperoleh hasil 3,68 dengan interpretasi tinggi.

4.2 Pembahasan

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

Mengidentifikasi masalah dilakukan ketika observasi di lembaga, masalah muncul karena sekolah sebenarnya mempunyai potensi bagus untuk mengembangkan kecerdasan jamak anak namun potensi tersebut belum dikelola dengan baik. Permasalahan yang ditemukan ketika melakukan pengamatan di kelas yaitu media pembelajaran masih belum optimal dalam menstimulus kecerdasan jamak yang dimiliki anak. Selain itu, permasalahan lainnya yaitu kurangnya alat permainan edukatif dalam kelas.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada di sekolah, maka selanjutnya perlu mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam merencanakan produk tertentu. Produk tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data berupa tingkat pencapaian kecerdasan jamak anak yang didapat dari mengidentifikasi STPPA sesuai dengan kecerdasan jamak anak dan tahapan usia anak 5-6 tahun.

Pada penelitian pengembangan ini produk pendidikan yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif). Dengan adanya pengembangan media MOTIF ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat menstimulus kecerdasan jamak anak. MOTIF (Monopoli Edukatif) adalah media yang berbentuk alat permainan edukatif yang dimainkan menggunakan pion, dadu, kartu monopoli, serta papan monopoli. MOTIF ini dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak

kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember. Cara memainkan MOTIF ini sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja papan monopoli dan kartu monopoli dimodifikasi agar dapat mengembangkan kecerdasan jamak pada anak dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen.

Kegiatan yang dilakukan untuk menguji kelayakan dan kualitas media MOTIF yaitu dengan menguji validitas media MOTIF, menguji tingkat keefektifan penggunaan media MOTIF, dan menguji kepraktisan dalam menggunakan media MOTIF. Berikut penjelasan hasil pengujian tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Uji validitas dilakukan setelah tahap mendesain produk. Uji validitas dilakukan untuk memvalidasi media MOTIF apakah sudah sesuai dengan kriteria. Uji validitas dilakukan oleh dua ahli yaitu dosen PG PAUD dan guru kelompok B. Peneliti menggunakan skala 1 sampai 4 untuk menilai kevalidan instrumen media MOTIF. Semakin kecil skor angka yang diperoleh, maka semakin rendah nilai dari validasi pada aspek yang dinilai. Begitu pun sebaliknya, semakin besar angka yang diperoleh dan mendekati angka 4 maka semakin besar pula nilai yang diperoleh dari validasi pada aspek penilaian media MOTIF. Skor rata-rata yang diperoleh dari validasi media MOTIF adalah 3,2. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen media pembelajaran MOTIF telah memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan penilaian tersebut, media MOTIF masih memerlukan sedikit perbaikan sesuai dengan saran dan masukan validator agar dapat digunakan dalam pada pembelajaran. Setelah perbaikan dilakukan, maka media pembelajaran MOTIF dapat diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Uji kepraktisan dilakukan untuk menguji kemudahan dan banyaknya manfaat yang didapatkan dari penggunaan media MOTIF. Uji kepraktisan ini diamati ketika media diuji cobakan pada kelompok besar. Hal-hal yang diamati ketika melakukan uji kelompok besar yaitu aktivitas guru ketika mengajar, dan juga respon guru setelah menggunakan media MOTIF. Pengamatan aktivitas guru dinilai berdasarkan indikator kegiatan yang dilakukan guru ketika pembelajaran. Skor tertinggi yang diperoleh pada masing-masing indikator adalah 4, dan skor terendah adalah 1. Skor yang diperoleh pada masing-masing indikator aktivitas

mengajar guru yaitu 3,6 dengan persentase 90% dapat dikatakan bahwa aktivitas mengajar guru di kelompok B mencapai kriteria sangat baik. Pada aktivitas guru ini persentase penilaian guru hanya mencapai 90%. Hal itu dikarenakan pada indikator kegiatan inti, guru kurang menjelaskan secara rinci cara bermain MOTIF dan langsung mempraktikkan permainan MOTIF sehingga anak kurang paham cara memainkannya. Namun setelah beberapa kali melihat temannya bermain, anak mulai memahami cara memainkan MOTIF (monopoli edukatif) ini.

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

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) ketika akan melakukan uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Pembuatan RPPH berdasarkan pada kurikulum 2013 yang sudah mencakup tujuan pembelajaran yang harus dicapai anak. Pembuatan RPPH dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai anak pada satu hari pembelajaran. RPPH terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan juga capaian multipel inteligen yang sudah disesuaikan dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Sebelum diterapkan pada pembelajaran, peneliti berdiskusi dengan guru kelompok B mengenai RPPH yang akan diterapkan pada pembelajaran hari esok. Apabila RPPH telah disetujui oleh guru kelompok B, maka peneliti meminta persetujuan kepala sekolah sekaligus pengesahan RPPH oleh kepala sekolah. Keterlaksanaan pembelajaran sesuai RPPH mendapatkan skor 3, dengan interpretasi baik dan dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran harian. Pada pelaksanaan RPPH hanya mendapat skor 3 karena terdapat kegiatan yang tidak terlaksana dengan baik yaitu kegiatan *recalling*.

Pemilihan materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun. Materi pembelajaran juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Materi pembelajaran diusahakan dapat menstimulus semua aspek kecerdasan

jamak yang dimiliki anak, sehingga masing-masing kecerdasan jamak anak akan terstimulus dengan baik. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 3 dengan interpretasi baik dan dapat membantu kegiatan pembelajaran. Namun, materi pembelajaran belum mendapatkan skor maksimal karena menurut guru yang mengajar di kelompok B materi pembelajaran lebih dominan pada kecerdasan naturalis anak.

Penggunaan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) yang dapat mengembangkan multipel inteligen. Sebelum penggunaan media pembelajaran MOTIF, guru akan diberi arahan terlebih dahulu. Hal itu bertujuan agar guru lebih mudah menjelaskan kepada anak dan lebih mudah mengajari cara bermain media MOTIF tersebut. Guru diminta memberikan respon setelah selesai kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran MOTIF. Respon guru terkait penggunaan media pembelajaran MOTIF ini cukup bagus yaitu memperoleh skor 4 dengan interpretasi sangat baik dan sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Indikator kegiatan pembelajaran berkaitan dengan keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Adanya RPPH memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut guru kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dengan memperoleh skor 3 yang dinilai baik dan dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelompok B. Kegiatan penutup mendapat skor 3 karena tidak berjalan dengan sempurna pada kegiatan *recalling*.

Berdasarkan skor keseluruhan dari perolehan hasil angket respon guru terhadap pembelajaran adalah 3,25 dengan persentase 81,25%, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) mendapat respon positif. Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, seperti RPPH dan pelaksanaan kegiatannya harus sesuai dengan RPPH yang telah dirancang sebelumnya.

Uji keefektifan dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa, apakah pembelajaran dengan menggunakan media MOTIF dapat mengembangkan multipel inteligen pada anak kelompok B. Uji keefektifan ini diamati ketika media

diuji cobakan pada kelompok besar. Hal-hal yang diamati ketika melakukan uji keefektifan yaitu aktivitas anak ketika pembelajaran, dan hasil ketercapaian indikator kecerdasan jamak.

Aktivitas anak ketika pembelajaran dinilai berdasarkan indikator kecerdasan jamak yang akan dicapai. Skor tertinggi yang dicapai pada masing-masing indikator adalah 4, dan skor terendah adalah 1. Penilaian pada indikator 1 (kecerdasan linguistik) yaitu anak mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan. Terdapat empat anak yang mendapatkan skor 3, dan yang lainnya mendapat skor maksimal. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B pada indikator ini adalah 3,8. Anak kelompok B sudah banyak yang bisa mengenal berbagai lambang huruf vocal maupun huruf konsonan. Bahkan anak kelompok B ini sudah banyak yang bisa membaca kata.

Penilaian pada indikator 2 (kecerdasan logika matematika) yaitu anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B adalah 3,7. Hal itu menunjukkan bahwa pada rata-rata anak sudah dapat mencapai indikator 2. Kemampuan menghitung anak kelompok B sudah bagus, hanya satu anak yang mendapat skor 2, empat anak mendapat skor 3, dan sisanya mendapat skor maksimal. Anak yang mendapat skor 2 adalah nabil, ia mendapat skor 2 pada kecerdasan logika matematika. Karena ketika uji kelompok 2 dilaksanakan, perasaan nabil sedang tidak baik dan mempunyai masalah sebelum datang ke sekolah, sehingga sewaktu pembelajaran di kelas nabil lebih sering diam dan enggan untuk ikut bermain dan menyelesaikan tugas.

Penilaian pada indikator 3 (kecerdasan visual spasial) yaitu anak mampu menebak warna dan nama benda yang ada pada gambar. Terdapat tiga anak yang memperoleh skor 3 dan anak lainnya mendapat skor maksimal. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B adalah 3,8. Hal itu menunjukkan bahwa rata-rata anak sudah dapat mencapai indikator 3. Anak kelompok B sudah mampu menebak warna dan nama gambar yang terdapat pada kartu pertanyaan maupun kartu tantangan.

Penilaian pada indikator 4 (kecerdasan kinestetik) yaitu anak mampu melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala ketika mendengarkan

lagu. Terdapat empat anak yang mendapat skor 3, satu anak mendapat skor 2, dan anak lainnya mendapat skor maksimal. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B adalah 3,7. Hal itu menunjukkan bahwa rata-rata anak sudah dapat mencapai indikator 4. Ketika uji kelompok besar dilakukan, guru mengajak anak bernyanyi lagu baru tentang binatang gajah. Anak kelompok B sangat antusias untuk ikut bernyanyi dan menirukan gerakan gajah ketika bernyanyi.

Penilaian pada indikator 5 (kecerdasan musikal) yaitu anak mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi lagu kesukaan. Terdapat lima anak kelompok B yang mendapat skor 3 dan sisanya mendapat skor maksimal. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B adalah 3,7. Sewaktu anak diberikan tugas, ada beberapa anak yang mengerjakan tugas sambil bernyanyi lagu baru yang dicontohkan oleh guru. Hal itu menunjukkan bahwa beberapa anak sudah dapat mencapai indikator 5.

Penilaian pada indikator 6 (kecerdasan spiritual) yaitu anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Ketika pembelajaran semua anak berpartisipasi dalam kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar, karena hal itu merupakan pembiasaan baik yang dilakukan dengan bimbingan guru. Ketika bermain MOTIF, beberapa anak sudah bisa membaca doa sehari-hari tanpa dibantu oleh guru. Anak kelompok B yang mendapat skor 3 ada lima anak, dan anak yang lain mendapat skor sempurna. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B pada indikator 6 adalah 3,7. Hal itu dikarenakan ada beberapa anak yang masih lupa awalan doa sehari-hari sehingga guru mengingatkan kembali.

Penilaian pada indikator 7 (kecerdasan interpersonal) yaitu anak ikut bermain dengan teman sebayanya. Hal itu ditunjukkan ketika pelaksanaan pembelajaran dengan media MOTIF, anak mau bermain dengan teman-temannya. Selain itu, anak juga mengetahui waktunya untuk bermain, dan bergantian dengan temannya untuk bermain. Terdapat empat anak yang mendapat skor 3, dan sisanya mendapat skor maksimal. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B pada indikator 7 adalah 3,8. Hal itu dikarenakan ada beberapa anak yang masih harus diingatkan apabila waktu giliran temannya untuk bermain.

Penilaian pada indikator 8 (kecerdasan intrapersonal) yaitu anak mampu bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Pada kegiatan pembelajaran anak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Ketika bermain menggunakan media MOTIF anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan misi yang terdapat pada kartu tantangan maupun kartu pertanyaan. Anak juga mengetahui kapan gilirannya bermain, dan kapan harus bergantian dengan temannya untuk bermain. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B pada indikator 8 adalah 3,2. Terdapat lima anak yang mendapatkan skor maksimal, satu anak mendapat skor 2, dan lainnya mendapatkan skor 3. Hal itu menunjukkan bahwa pada indikator 8 ini, ada anak yang sudah mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan guru, namun ada yang masih perlu dilatih rasa tanggung jawabnya dalam hal merapikan alat permainan setelah digunakan.

Penilaian pada indikator 9 (kecerdasan naturalis) yaitu anak mampu mengklasifikasikan gambar hewan atau tumbuhan ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis. Anak diminta untuk menyebutkan jenis hewan yang berkaki dua dan hewan yang berkaki empat. Apabila anak memperoleh kartu pertanyaan ketika bermain MOTIF, anak diminta untuk menyebutkan ciri-ciri buah atau hewan. Skor rata-rata yang diperoleh anak kelompok B pada indikator 9 adalah 3,7. Terdapat enam anak yang mendapatkan skor 3 dan anak lainnya mendapat skor maksimal. Enam anak yang mendapatkan skor 3 dikarenakan masih kurang memiliki banyak referensi mengenai hewan-hewan yang mempunyai jumlah kaki dua dan empat.

Berdasarkan rata-rata total skor yang diperoleh masing-masing indikator, ketercapaian indikator kecerdasan jamak yaitu 3,68 dengan persentase 92,2 dapat dikatakan bahwa tingkat penguasaan siswa kelompok B mencapai kriteria sangat tinggi dengan persentase $TPS \geq 90$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dinyatakan efektif dalam meningkatkan kecerdasan jamak pada anak kelompok B.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Proses pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember menggunakan model penelitian tipe Borg and Gall, yaitu tahap mengidentifikasi masalah, tahap pengumpulan data, tahap mendesain produk, tahap validasi desain produk, tahap revisi desain produk, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, tahap revisi produk, dan tahap produksi massal.

5.1.2 Hasil pengembangan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan validator dari praktisi. Pembelajaran dikategorikan efektif dilihat dari aktivitas anak yang menunjukkan nilai di atas rata-rata, respon guru ketika mengajar menggunakan media monopoli edukatif menunjukkan hasil positif, dan anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dikategorikan praktis dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase di atas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi kepala sekolah

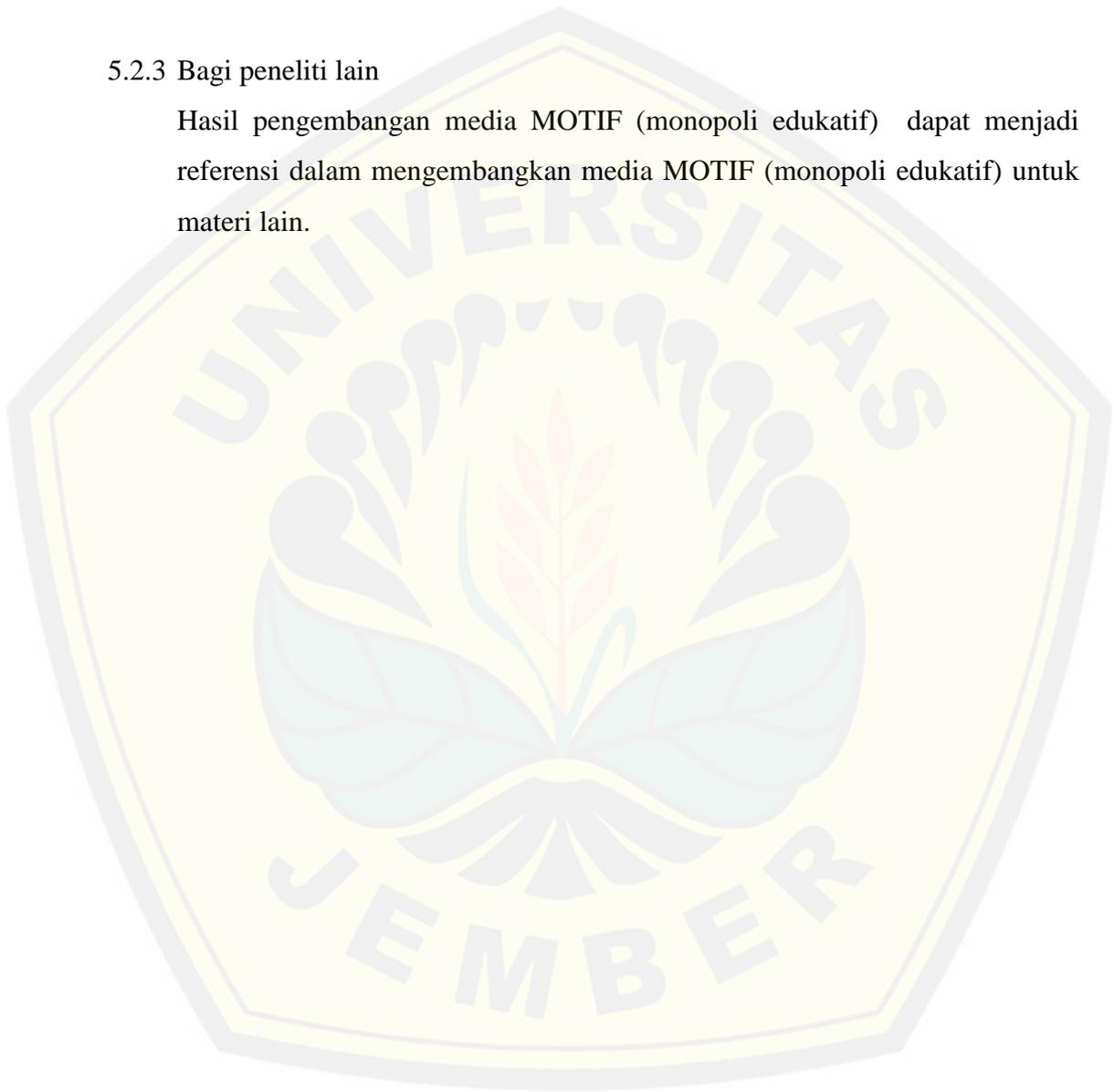
Media MOTIF (monopoli edukatif) dapat menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan multipel inteligen pada anak.

5.2.2 Bagi guru

Media MOTIF (monopoli edukatif) dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulus kecerdasan jamak yang dimiliki anak.

5.2.3 Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan media MOTIF (monopoli edukatif) dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media MOTIF (monopoli edukatif) untuk materi lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, K. N. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar pada Anak Kelompok A2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jember
- Aisyah, S., dkk. 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asteria, P. V. 2014. *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Melalui Pembelajaran Membaca Sastra*. Malang: Universitas Brawijaya Press
- Chatib, M. 2017. *Semua Anak Bintang: Menggali Kecerdasan dan Bakat Terpendam dengan Multiple Intelligences Research (MIR)*. Bandung: Kaifa
- Edukatif (Definisi 1 dan 2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Serial Online <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/edukatif> [Diakses pada 18 Oktober 2019 pukul 07.15 WIB]
- Efferin, S., Stevanus H. D., dan Yuliawati T. 2004. *Metode Penelitian untuk Akuntansi (Sebuah Pendekatan Praktis)*. Malang: Bayumedia Publishing
- Fauziddin, M. 2017. *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Gardner, H. 2013. *Multiple Intelligences*. Jakarta: Daras Books
- Hakim, M. S. 2018. Keutamaan-Keutamaan Ibadah Shalat (Surat Al-Baqoroh Ayat 45). Serial Online <https://muslim.or.id/43999-keutamaan-keutamaan-ibadah-shalat.html> [Diakses pada tanggal 17 Februari 2020 Pukul 16.00 WIB]
- Hamzah, A. 2009. Teori Multiple Intelligences dan Implikasinya Terhadap Pengelolaan Pembelajaran. *Tadris*. 4(2): 253-254. Serial Online <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/tadris/article/download/256/247> [Diakses pada 4 Juli 2019 pukul 20.30 WIB]
- Hidayati, L. 2017. Pengembangan Buku Cerita *Pop-Up* Untuk Keterampilan Berbahasa Materi Tata Cara Berwudhu Bagi Anak Kelompok B di TK Islam Terpadu Amanah Kecamatan Sumpalsari Jember. *Skripsi*. Jember:

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember

- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Matematika)*. Jember: Pena Salsabila
- Kumojoyo, A. 2011. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Majemuk Siswa SD. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Serial Online repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/5894/1/AGUNG%20KUMOJOYO-FPS.PDF [Diakses pada 16 November 2019 pukul 14.45 WIB]
- Marpaung, J. 2017. Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak. Batam: Universitas Riau Kepulauan Batam. *Jurnal Kopasta (Konseling Pancawaskita)*. 4(1): 11. Serial Online <http://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1118/891> [Diakses pada 16 November 2019 pukul 14.30 WIB]
- Mifzal, A. 2014. *Strategi Pembelajaran untuk Anak Kurang Berprestasi*. Yogyakarta: Javalitera
- Musfah, J. 2012. *Pendidikan Holistik Pendekatan Lintas Perspektif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Musfiroh, T. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka. PAUD4404 (Modul 1). Serial Online <http://repository.ut.ac.id/4713/1/PAUD4404-M1.pdf> [Diakses pada 13 Juli 2019 pukul 16.35 WIB]
- Nugraha, A. dan Y. Rachmawati. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Edisi pertama. Tangerang selatan: Universitas Terbuka
- Permadani Diksi Nasional. 2017. Memayu Hayuning Sariro, Memayu Hayuning Bangsa, Memayu Hayuning Bawana. Serial Online https://www-permadanidiksi-or-id.cdn.ampproject.org/v/s/www.permadanidiksi.or.id/2017/05/02/memayu-hayuning-sariro-mamayu-hayuning-bangsa-memayu-hayuning-bawana/amp/?amp_js_v=a2&_gsa=1&usqp=mq331AQFKA GwASA%3D#aoh=15824714977067&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fwww.permadanidiksi.or.id%2F2017%2F05%2F02%2Fmemayu-hayuning-sariro-mamayu-hayuning-bangsa-memayu-hayuning-bawana%2F [Diakses pada tanggal 23 Februari 2020 Pukul 23.20 WIB]
- Sanaky, H. AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara

- Sholeh, K. dkk. 2016. *Kecerdasan Majemuk Berorientasi pada Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi (Dilengkapi dengan Metode R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 2(1): 61. Serial Online ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend/article/download/1586/648 [Diakses pada 13 Oktober 2019 pukul 01.58 WIB]
- Trisniwati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggunan Wirobrajan Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyunita, M. 2016. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Melalui Media Kartu Angka di TK ABA III Ampel Wuluhan Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jember.

LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

Nama : Dwi Nur Meilani Maqfiroh
 NIM : 160210205056
 Kelompok Riset : Pembelajaran
 Judul penelitian : Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember

Rumusan Masalah / Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus Kajian	Indikator / Aspek-aspek Penggalan Data	Sumber Data	Metode Penelitian
1. Bagaimana proses pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B	1. Mendeskripsikan proses pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak	1. Media MOTIF (Monopoli Edukatif)	1. Aspek kualitas media: a. Validitas 1) Media yang dikembangkan berdasarkan pada rasional teoritik 2) Terdapat konsistensi secara internal b. Kepraktisan 1) Para ahli dan praktisi	1. Validasi ahli: a. Dosen ahli PG PAUD b. Guru kelompok B TK Kartika IX-35, Patrang, Jember 2. Uji pengembangan: Anak kelompok B TK Kartika IX-35, Patrang, Jember 3. Buku Rujukan:	1. Subjek penelitian: Anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember. 2. Lokasi penelitian: TK Kartika IX-35, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. 3. Metode pengumpulan data: a. Validasi b. Observasi

Rumusan Masalah / Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus Kajian	Indikator / Aspek-aspek Penggalan Data	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember?</p> <p>2. Bagaimana hasil pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember?</p>	<p>kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember.</p> <p>2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam pembelajaran berbasis multipel inteligen pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35, Patrang, Jember.</p>		<p>menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan secara nyata di lapangan.</p> <p>2) Media yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria baik.</p> <p>c. Keefektifan</p> <p>1) Menstimulus kecerdasan jamak anak</p> <p>2) Kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan baik</p> <p>3) Aktivitas anak dan</p>	<p>a. Buku perpustakaan</p> <p>b. Literatur yang relevan</p>	<p>c. Angket/kuisi on er</p> <p>4. Instrumen Penelitian:</p> <p>a. Lembar Validasi</p> <p>b. Lembar Observasi</p> <p>c. Lembar Angket/kuisi on er</p> <p>5. Teknik analisis data:</p> <p>a. Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif)</p> <p>b. Hasil keterlaksanaan media pembelajaran</p>

Rumusan Masalah / Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus Kajian	Indikator / Aspek-aspek Penggalan Data	Sumber Data	Metode Penelitian
		2. Kecerdasan jamak (multipel inteligen)	guru menunjukkan kategori baik 4) Respon anak dan guru positif. 2. Kecerdasan Jamak (multipel inteligen) a. Kecerdasan linguistik b. Kecerdasan logika matematika c. Kecerdasan visual spasial d. Kecerdasan musikal e. Kecerdasan kinestetik f. Kecerdasan naturalis g. Kecerdasan		MOTIF (Monopoli Edukatif) c. Hasil observasi aktivitas guru d. Analisis keefektifan produk e. Analisis data hasil belajar anak

Rumusan Masalah / Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus Kajian	Indikator / Aspek-aspek Penggalian Data	Sumber Data	Metode Penelitian
			interpersonal h. Kecerdasan intrapersonal i. Kecerdasan spiritual		

LAMPIRAN B. PERANGKAT PEMBELAJARAN

Lampiran B.1 Struktur Kurikulum 2013

STRUKTUR KURIKULUM

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

A. Muatan Kurikulum

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

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

B. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanann 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 sikap pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan.

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

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

C. Kompetensi Dasar

kompetensi dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

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

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

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

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

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
		mencerminkan sikap tanggungjawab
	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman
KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menyanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.	3.1	Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2	Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3	Mengetahui 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	Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7	Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8	Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9	Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11	Memahami bahasa ekspresif (menggunakan bahasa secara verbal dan nonverbal)
	3.12	Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
	3.13	Mengetahui emosi diri dan orang lain
	3.14	Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15	Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3	Menggunakan anggota tubuh pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7	Menyajikan berbagai karya (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh
	4.8	Menyajikan berbagai karya bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh
	4.9	Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
		secara verbal dan non verbal)
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara tepat
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

D. Lama Belajar

1. Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.
2. Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut. Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram. Satuan PAUD dengan 6 kali pertemuan per minggu membutuhkan waktu 150 menit per pertemuan. Sedangkan untuk satuan PAUD dengan 5 kali pertemuan per minggu membutuhkan 180 per menit.

Lampiran B.2 Lembar Kerja Siswa

Pertemuan 1

Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kelompok B

Membuat kolase bunga matahari



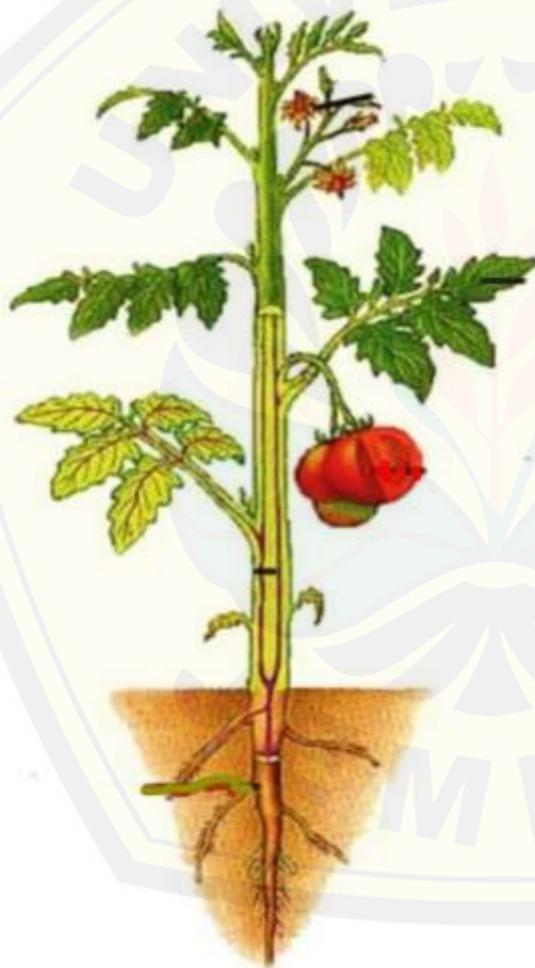
Pertemuan 2

Lembar Kerja Siswa 1

Nama :

Kelas : B

Tariklah garis sesuai gambar bagian-bagian sayur tomat dibawah ini!



- buah
- daun
- bunga
- batang
- akar

Lembar Kerja Siswa 2

Nama :

Kelas : B

Lengkapilah nama sayuran dibawah ini!



= b o i



= w r e



= s a



= t o



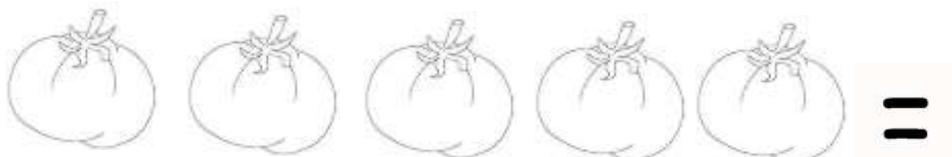
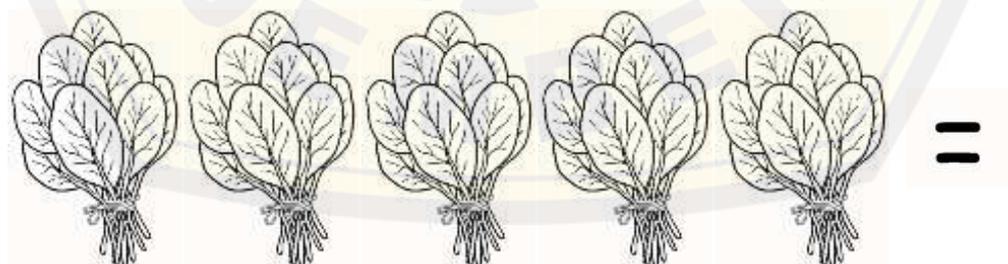
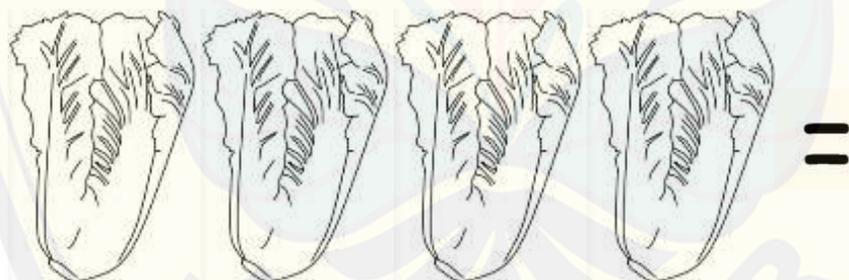
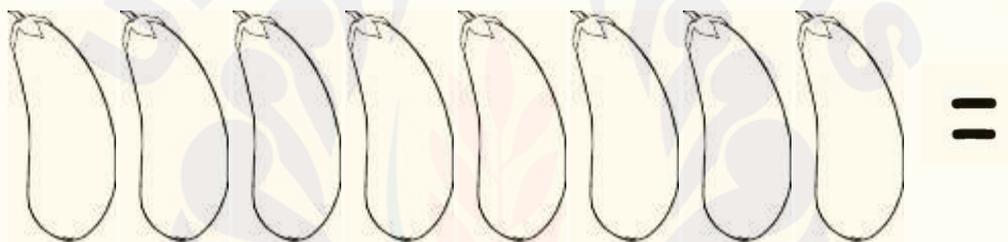
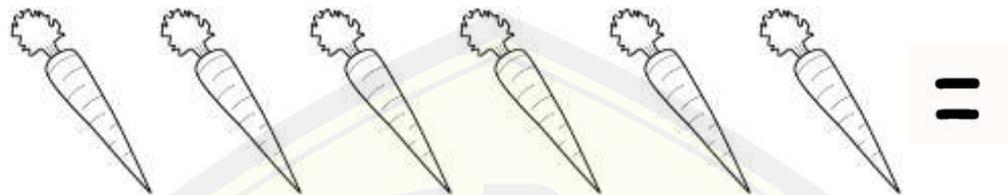
= t e g

Lembar Kerja Siswa 3

Nama :

Kelas : B

Hitunglah jumlah sayuran dibawah ini dan warnailah!



Lampiran B.3 Media MOTIF (Monopoli Edukatif)





Lampiran B.4 Instrumen Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak Anak Usia 5-6 tahun

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
Linguistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 6. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 7. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 9. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 10. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 11. Mengenal pola ABCD-ABCD 12. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 13. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
Logika matematika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 3. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 4. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 5. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 6. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 7. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
	<p>(seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 9. Mengenal sebab-akibat 10. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 11. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) 12. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
Musikal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman 3. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 4. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu
Kinestetik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Menggambar sesuai gagasannya 6. Meniru bentuk 7. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 8. Menggunting sesuai dengan pola 9. Menempel gambar dengan tepat 10. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci 11. Berat badan sesuai tingkat usia 12. Tinggi badan sesuai standar usia 13. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 14. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 15. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)
Visual spasial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 2. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 3. Melukis dengan berbagai cara dan objek

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
Interpersonal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghormati (toleransi) agama orang lain 2. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 3. Memahami tata cara menyebrang 4. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 5. Bermain dengan teman sebaya 6. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 7. Berbagi dengan orang lain suatu permainan 8. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 9. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 10. Bersikap kooperatif dengan teman 11. Menunjukkan sikap toleran 12. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 13. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
Intrapersonal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 2. Melakukan kegiatan kebersihan diri 3. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 4. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 5. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
Naturalis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 3. Mengenal pola ABCD-ABCD 4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
Spiritual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Mengetahui hari besar agama

Lampiran B.4a Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Anak

No	Nama	Indikator	Skor	Jumlah Skor
1.	Anak ke-1	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	1 – 4	Skor Maksimal 36
		Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1 – 4	
		Menebak warna dan nama benda yang ada pada gambar	1 – 4	
		Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan lagu	1 – 4	
		Mengekspresikan diri dengan benyanyi lagu kesukaan	1 – 4	
		Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	1 – 4	
		Bermain dengan teman sebayanya	1 – 4	
		Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	1 – 4	
		Mengklasifikasikan gambar hewan dan tumbuhan ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis	1 – 4	

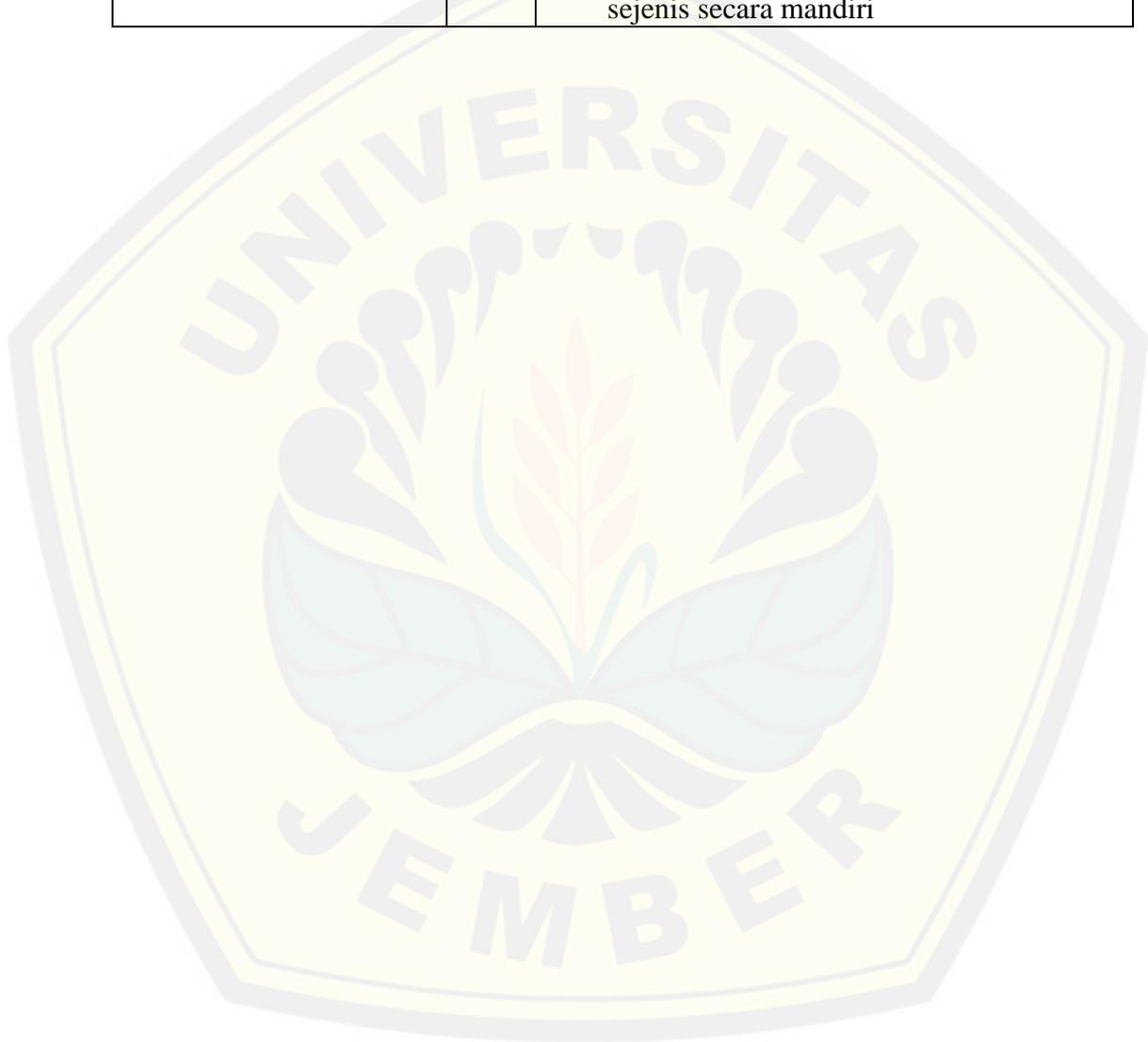
$$\text{Nilai Hasil Belajar Anak} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (36)}} \times 100$$

Lampiran B.4b Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak Anak

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
Kecerdasan Linguistik 1) Mengenali berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	1	a. Anak masih belum mengenali huruf vocal dan konsonan, tetapi bisa menirukan cara pengucapannya
	2	b. Anak mampu menyebutkan lambang huruf vocal
	3	c. Anak mampu menyebutkan lambang huruf vocal dan beberapa huruf konsonan tetapi masih belum lancar
	4	d. Anak mampu menyebutkan lambang huruf vocal dan konsonan dengan lancar
Kecerdasan Logika Matematika 1) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1	a. Anak belum mampu berhitung angka 1-10
	2	b. Anak mampu menghitung gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 5, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu menghitung gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10, tanpa bantuan guru
	4	d. Anak mampu menghitung gambar yang berjumlah 1 sampai dengan 10 dengan lancar
Kecerdasan Visual spasial 1) Menemukan warna dan nama benda yang ada pada gambar	1	a. Anak belum mampu menemukan warna dan nama gambar
	2	b. Anak mulai belajar menemukan warna gambar, namun belum tepat
	3	c. Anak membutuhkan waktu untuk bisa menemukan gambar dengan benar
	4	d. Anak mampu menemukan warna gambar secara cepat dan tepat
Kecerdasan Kinestetik 1) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan lagu	1	a. Anak belum mampu mengkoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu
	2	b. Anak mulai belajar mengkoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu
	3	c. Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu, apabila guru memberikan contoh
	4	d. Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata-kaki tangan-kepala ketika mendengarkan sebuah lagu dengan baik dan percaya diri

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
Kecerdasan Musikal 1) Mengekspresikan diri dengan bernyanyi lagu kesukaan	1	a. Anak belum mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi
	2	b. Anak mulai mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi
	3	c. Anak mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi, namun masih belum bisa menentukan lagu kesukaannya
	4	d. Anak mampu mengekspresikan diri dengan bernyanyi dan sudah bisa menentukan lagu kesukaannya
Kecerdasan Spiritual 1) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	1	a. Anak belum mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar
	2	b. Anak mulai belajar mengikuti kegiatan berdoa, walaupun belum menghafal doa sebelum dan sesudah belajar
	3	c. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar, namun sikap belum khidmat
	4	d. Anak mampu mengikuti kegiatan berdoa sebelum dan sesudah belajar dengan sikap khidmat
Kecerdasan Interpersonal 1) Bermain dengan teman sebayanya	1	a. Anak mampu mengikuti permainan bersama
	2	b. Anak senang berkomunikasi dengan temannya
	3	c. Anak mampu menaati peraturan dalam permainan
	4	d. Anak mampu bermain dengan bergantian
Kecerdasan Intrapersonal 1) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	1	a. Anak belum mampu bertanggung jawab, tidak mau menyelesaikan permainan dan berhenti bermain sebelum permainan selesai
	2	b. Anak ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain
	3	c. Anak bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan, namun tidak merapikan alat permainan yang telah digunakan untuk bermain
	4	d. Anak bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dan merapikan alat permainan yang telah digunakan untuk bermain
Kecerdasan Naturalis 1) Mengklasifikasikan	1	a. Anak belum mampu mengelompokkan gambar sejenis

Tingkat Pencapaian Kecerdasan Jamak	Skor	Kriteria Penilaian
gambar hewan dan tumbuhan ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis	2	b. Anak mulai bisa mengelompokkan gambar, namun masih dengan bantuan guru
	3	c. Anak mampu mengelompokkan gambar sejenis, dengan sedikit arahan dari guru
	4	d. Anak mampu mengelompokkan gambar sejenis secara mandiri



Lampiran B.4c Pedoman Lembar Penilaian Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		
dst.																		
Rata-rata																		
Persentase																		

Lampiran B.4d Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak

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

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

Keterangan:

pi = prestasi individu

srt = skor riil tercapai individu

si = skor ideal yang dapat dicapai individu

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

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

Keterangan:

pk = prestasi kelas

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

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

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

Tabel 3.5 Tingkat Penguasaan Siswa

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

Sumber: Hobri (2010:58)

LAMPIRAN C. LEMBAR VALIDASI**Lampiran C.1 Lembar Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif)**

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

Keterangan :

Validator (X) : Ibu Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

Validator (Y) : Ibu Rini Eri Takiya, S.Pd.

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

No	Kegiatan	Skor
I.	Kegiatan awal	
	1. Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4
	2. Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4
II.	Kegiatan inti	
	1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	4
	2. Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media MOTIF (monopoli edukatif)	4
	3. Guru menjelaskan cara memainkan media MOTIF (monopoli edukatif)	3
	4. Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	3
	5. Guru memberikan tugas pada anak	3
III.	Kegiatan penutup	
	1. Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4
	2. Guru menanyakan perasaan anak	3
	3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pengamat : Roseka Nihayatul W.

Lampiran D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Anin	3	3	4	4	4	4	4	3	4	33	91,7	-	-	-	√	√	-
2.	Nafisa	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
3.	Akbar	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
4.	Nugi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4	-	-	-	√	√	-
5.	Lintang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100	-	-	-	√	√	-
6.	Ramzi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4	-	-	-	√	√	-
7.	Yudha	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
8.	Brian	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33	91,7	-	-	-	√	√	-
9.	Balqis	3	4	4	3	4	3	3	3	4	32	88,9	-	-	-	√	√	-
10.	Khanza	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
11.	Bilqis	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34	94,4	-	-	-	√	√	-
12.	Dea	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	94,4	-	-	-	√	√	-

Lampiran D.3 Hasil Penilaian Respon Guru Terhadap Pembelajaran

**RESPON GURU TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)**

Nama Guru : Rini Eka Takiya, S.Pd.
 Nama Sekolah : TK Kartika IX-35 Jember
 Hari/Tanggal : Kamis, 05 Desember 2019

I. Petunjuk penilaian

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

II. Aspek Penilaian

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

No	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)			√	
2	Kesesuaian materi pembelajaran			√	
3	Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat mengembangkan multipel intelligen				√
4	Kegiatan pembelajaran			√	

2. Apakah media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) ini layak digunakan untuk mengembangkan multipel intelligen pada anak?

.....sangat iya monopoli edukatif ini sangat membantu dalam perkembangan multipel pada anak.....

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif)?

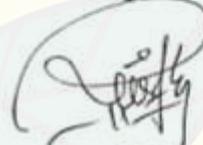
.....anak sangat antusias dalam mengikuti media tersebut jadi kurang sabar dalam giliran bermain.....

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) pada kegiatan pembelajaran?

.....anak dapat belajar sambil bermain.....

Jember, 05 Desember 2019

Pengamat



.....Rini Eri Takaya, S.Pd.....

LAMPIRAN E. HASIL ANALISIS DATA**Lampiran E.1 Analisis Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif)**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		Mean
		X	Y	
I.	Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan			
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	3	3	3
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3	3	3
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	3	3,5
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	3	3,5
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	3	4	3,5
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok	4	3	3,5
II.	Segi teknik/ langkah prosedur pembuatan			
1.	Kesesuaian dengan prosedur pembuatan	3	3	3
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	3	3	3
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)	4	3	3,5
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	4	3	3,5
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	3	3	3
6.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	3	2	2,5
III.	Segi estetika/keindahan			
1.	Bentuk yang elastis	3	3	3
2.	Kesesuaian ukuran	4	3	3,5
3.	Warna/kombinasi warna yang serasi	4	3	3,5
Skor Total		52	45	48,5
Rata-rata		3,5	3	3,2

Keterangan :

Validator (X) : Ibu Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

Validator (Y) : Ibu Rini Eri Takiya, S.Pd.

Lampiran E.2 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Skor	Persentase (%)
I.	Kegiatan awal		
	3. Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4	100
	4. Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4	100
II.	Kegiatan inti		
	6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	4	100
	7. Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media MOTIF (monopoli edukatif)	4	100
	8. Guru menjelaskan cara memainkan media MOTIF (monopoli edukatif)	3	75
	9. Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	3	75
	10. Guru memberikan tugas pada anak	3	75
III.	Kegiatan penutup		
	4. Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	100
	5. Guru menanyakan perasaan anak	3	75
	6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4	100
	Rata-rata	3,6	90
	Persentase (%)	90	90

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Pengamat : Roseka Nihayatul W.

Lampiran E.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Belajar Anak

Pertemuan 1 Uji Kelompok Kecil

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Zaky	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
2.	Bagas	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
3.	Nugi	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
4.	Khanza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100	-	-	-	√	√	-
Rata-rata		4	4	4	3,8	4	3,8	3,8	4	4	35,3	97,9						
Persentase (%)		100	100	100	95	100	95	95	100	100								

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

- 1 = Belum Berkembang
- 2 = Mulai Berkembang
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan
- 4 = Berkembang Sangat Baik

Pertemuan 2

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Anin	3	3	4	4	4	4	4	3	4	33	91,7	-	-	-	√	√	-
2.	Nafisa	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
3.	Akbar	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
4.	Nugi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4	-	-	-	√	√	-
5.	Lintang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100	-	-	-	√	√	-
6.	Ramzi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4	-	-	-	√	√	-
7.	Yudha	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
8.	Brian	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33	91,7	-	-	-	√	√	-
9.	Balqis	3	4	4	3	4	3	3	3	4	32	88,9	-	-	-	√	√	-
10.	Khanza	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-
11.	Bilqis	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34	94,4	-	-	-	√	√	-
12.	Dea	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	94,4	-	-	-	√	√	-
13.	Zaky	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	97,2	-	-	-	√	√	-

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
14.	Bagas	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34	94,4	-	-	-	√	√	-
15.	Fia	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34	94,4	-	-	-	√	√	-
16.	Alan	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31	86,1	-	-	-	√	√	-
17.	Daren	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29	80,5	-	-	-	√	√	-
18.	Matus	4	3	4	4	4	3	4	3	4	33	91,7	-	-	-	√	√	-
19.	Nabil	3	2	3	2	3	3	3	2	3	24	66,7	-	-	√	-	√	-
20.	Sultan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21.	Akram	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22.	Darrel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23.	Arya	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rata-rata		3,8	3,7	3,8	3,7	3,7	3,7	3,8	3,2	3,7	33,2	92,1						
Rata-rata total Indikator		Jumlah total rata-rata setiap indikator Banyaknya indikator									3,68							
Persentase (%)		95	92,5	95	92,5	92,5	92,5	95	80	92,5	92,2	92,1						

Lampiran E.4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

No	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Skor
1.	Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)	3
2	Kesesuaian materi pembelajaran	3
3	Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat mengembangkan multipel intelligen	4
4	Kegiatan pembelajaran	3
Rata-rata		3,25
Persentase (%)		81,25%

Keterangan:

Responden: Ibu Rini Eri Takiya, S.Pd.

Guru Kelompok B di TK Kartika IX 35 Jember

**LAMPIRAN F. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)**

Pertemuan 1



Foto kegiatan pembukaan (berdoa sebelum belajar)



Foto kegiatan pembukaan (bercakap-cakap tentang sayuran)



Foto kegiatan inti (mengenalkan bagian-bagian sayur tomat)



Foto kegiatan inti (menghubungkan tulisan yang sesuai bagian-bagian sayur tomat)



Foto kegiatan inti (menghitung jumlah dan mewarnai gambar sayuran)



Foto kegiatan inti (melengkapi tulisan sesuai nama sayuran)



Foto kegiatan inti (melengkapi tulisan sesuai nama sayuran)



Foto kegiatan belajar dan bermain menggunakan media MOTIF (monopoli edukatif)



foto kegiatan penutup (berdoa sesudah belajar)

Pertemuan 2



Foto kegiatan berdoa sebelum belajar



Foto kegiatan pembukaan (bercakap-cakap tentang bagian-bagian bunga matahari)



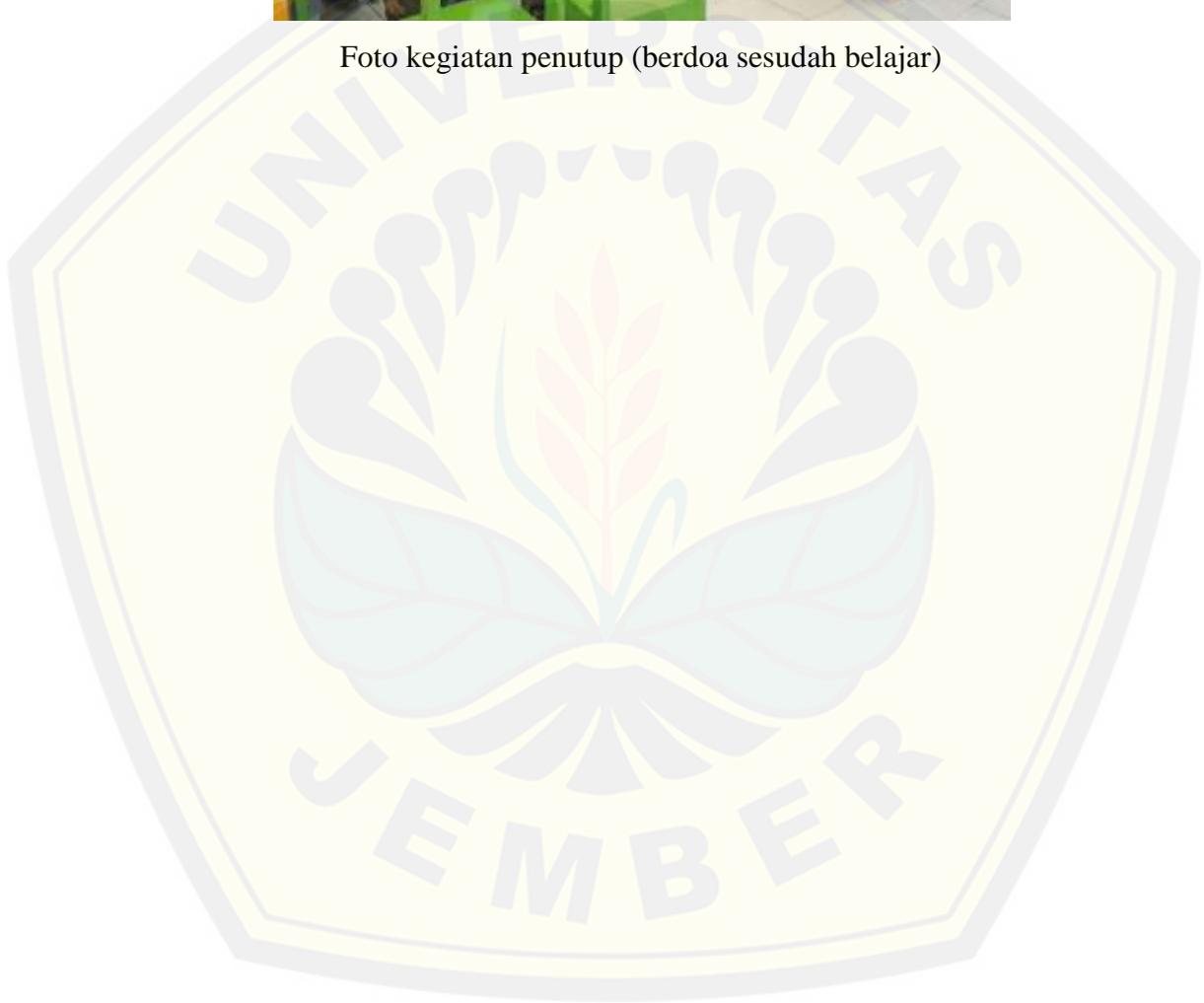
Foto kegiatan inti (kolase bagian bunga matahari)



Foto kegiatan belajar dan bermain menggunakan media MOTIF (monopoli edukatif)



Foto kegiatan penutup (berdoa sesudah belajar)



LAMPIRAN G. LAIN-LAIN**Lampiran G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok	: B
Semester/ Minggu	: 1 (Satu) / 17
Tema	: Tanaman
Subtema/Sub subtema	: Bagian-bagian Tanaman/ Bunga Matahari
Hari/Tanggal	: Kamis, 05 Desember 2019
Alokasi Waktu	: 07.30-10.00 WIB

I. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang di anut

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

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

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

II. Kompetensi Dasar

1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya

2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

III. Indikator

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

IV. Tujuan

- a. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan.
- b. Melatih kedisiplinan pada anak
- c. Anak mampu menjawab pertanyaan guru terkait bagian-bagian bunga matahari
- d. Anak dapat membuat karya sederhana berupa kolase gambar bagian-bagian bunga matahari

V. Materi

- a. Mengenalkan bagian-bagian tanaman menggunakan media gambar bunga matahari
- b. Mengenalkan warna dari bagian bunga matahari
- c. Menghitung jumlah kelopak bunga matahari
- d. Membuat karya sederhana berupa kolase gambar bunga matahari

VI. KBM**Kegiatan Awal :**

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

Kegiatan Inti :

- Mengenalkan bagian-bagian tanaman
- Membedakan bagian tanaman pada bunga matahari
- Menghitung jumlah kelopak bunga matahari
- Membuat karya sederhana berupa kolase gambar bunga matahari

Istirahat :

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

Kegiatan Akhir :

- Evaluasi kegiatan hari ini
- *Racalling* kegiatan hari ini, memberi umpan balik dan informasi kegiatan esok hari sebagai motivasi untuk anak
- Berdoa sebelum pulang dan salam perpisahan

VII. Sumber/Media

- Gambar bagian-bagian bunga
- Kertas ariston yang sudah dipotong membentuk bagian-bagian bunga matahari
- Lem
- Lembar Kerja Siswa

Jember, 05 Desember 2019

Guru

Mahasiswa

Kelompok B


(Rini Em Taksira, S.Pd)
-NIP.....


Dwi Nur Meilani Maqfiroh
NIM. 160210205056

Mengetahui,

o/ Kepala Sekolah TK Kartika IX-35 Jember

(Ety Sulawati, S.Pd)
NIP.197011251994122004

pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok	: B
Semester/ Minggu	: 2 (Dua) / 2
Tema	: Tanaman
Subtema/Sub subtema	: Macam-macam Sayuran/ Sayur Tomat
Hari/Tanggal	: Rabu, 15 Januari 2020
Alokasi Waktu	: 07.30-10.00 WIB

I. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang di anut

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

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

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

II. Kompetensi Dasar

1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab

3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

III. Indikator

- 1.1.1 Anak mampu menirukan pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana, misal: berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- 2.12.1 Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik
- 3.6.1 Anak mengenal berbagai macam jenis sayuran
- 3.6.2 Anak mampu membedakan bagian tanaman sayur tomat
- 3.12.1 Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- 4.6.1 Anak mengetahui manfaat dari makan sayur-sayuran

IV. Tujuan

- a. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan.
- b. Melatih sikap tanggungjawab pada anak
- c. Anak mampu menjawab pertanyaan guru terkait macam-macam sayuran dan manfaatnya
- d. Anak dapat membuat karya sederhana dengan menempel bagian-bagian sayuran tomat dari kertas Ariston.

V. Materi

- a. Mengenalkan macam-macam sayuran menggunakan media gambar sayur tomat
- b. Mengenalkan bagian-bagian tanaman dari sayur tomat
- c. Menghitung jumlah sayuran
- d. Membuat karya sederhana dengan menempel bagian-bagian sayuran tomat dari kertas Ariston.

VI. KBM**Kegiatan Awal :**

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

Kegiatan Inti :

- Mengenalkan macam-macam jenis sayuran
- Membedakan bagian tanaman pada sayur tomat
- Menghitung jumlah sayur-sayuran
- Membuat karya sederhana dengan menempel bagian-bagian sayuran tomat dari kertas Ariston.

Istirahat :

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

Kegiatan Akhir :

- Evaluasi kegiatan hari ini
- *Racalling* kegiatan hari ini, memberi umpan balik dan informasi kegiatan esok hari sebagai motivasi untuk anak
- Berdoa sebelum pulang dan salam perpisahan

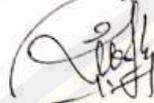
VII. Sumber/Media

- Gambar macam-macam sayuran
- Gambar bagian-bagian tanaman dari sayur tomat
- Lembar Kerja Siswa

- Kertas ariston yang sudah dipotong membentuk bagian-bagian sayur tomat
- Lem

Jember, 15 Januari 2020

Guru Kelompok B



Rini Eri Takiya, S.Pd.

Mahasiswa



Dwi Nur Meilani Maqfiroh
NIM. 160210205056



Mengetahui,
Ehy Lusiwati, S.Pd.
NIP. 19701125 199412 2 004

**Lampiran G.2 Hasil Validasi Media MOTIF (Monopoli Edukatif)
validator 1**

LEMBAR VALIDASI MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)

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 : kurang
 - Skor 2 : cukup
 - Skor 3 : baik
 - Skor 4 : sangat baik

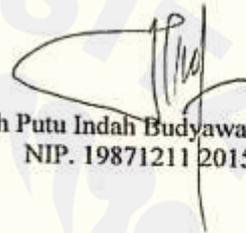
II. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan					
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 berkelompok				✓
II. Segi teknik/ langkah prosedur pembuatan					
1.	Kesesuaian dengan prosedur pembuatan			✓	
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)			✓	
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)				✓
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)				✓
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)			✓	
6.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain			✓	

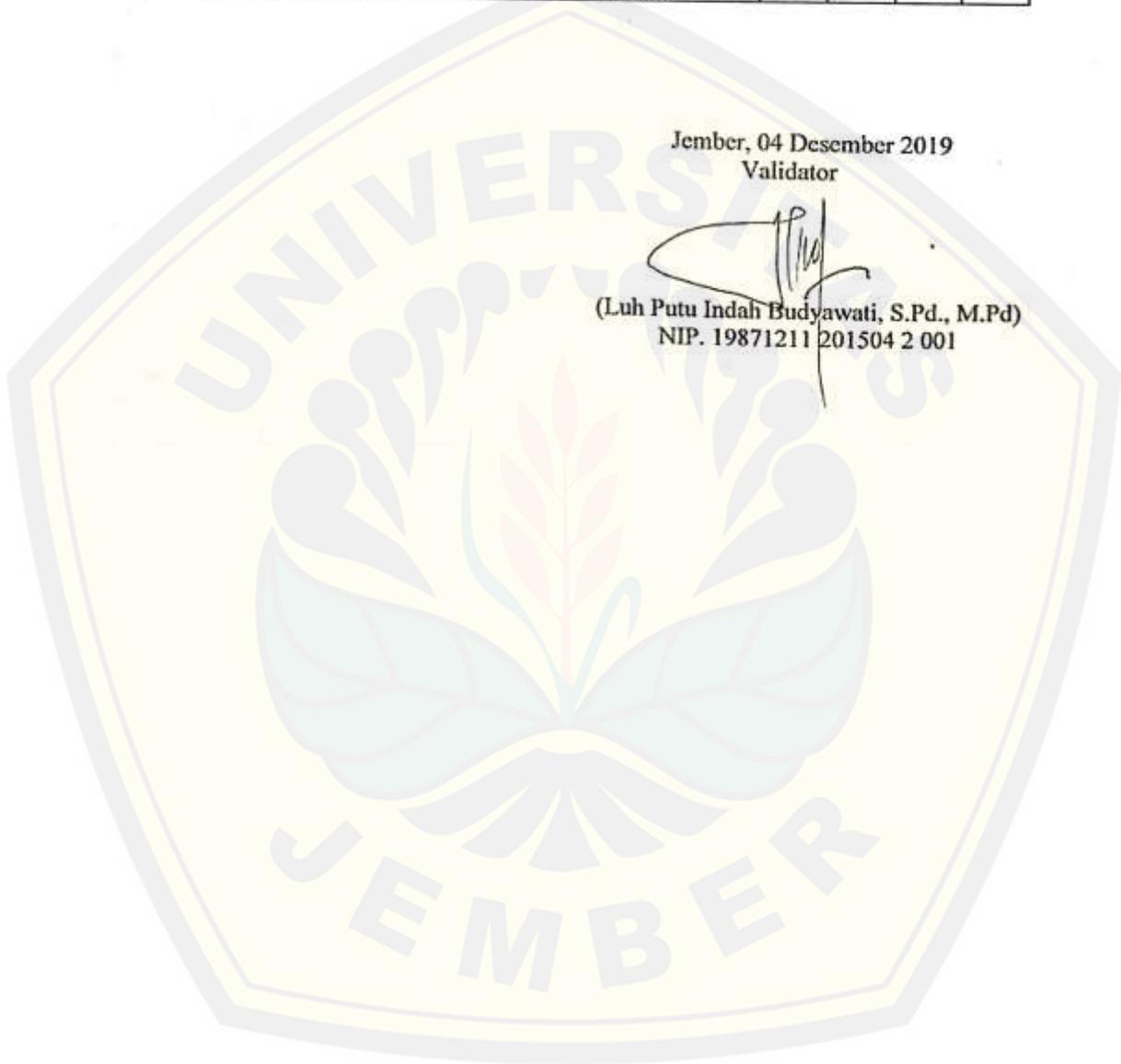
No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
III.	Segi estetika/keindahan				
	1. Bentuk yang elastis			✓	
	2. Kesesuaian ukuran				✓
	3. Warna/kombinasi warna yang serasi				✓

Jember, 04 Desember 2019

Validator



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



validator 2

LEMBAR VALIDASI MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)

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 : kurang
 - Skor 2 : cukup
 - Skor 3 : baik
 - Skor 4 : sangat baik

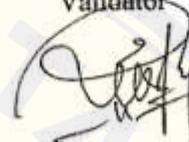
II. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I. Segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan					
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 berkelompok			✓	
II. Segi teknik/ langkah prosedur pembuatan					
1.	Kesesuaian dengan prosedur pembuatan			✓	
2.	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)			✓	
3.	Keawetan (kuat dan tahan lama)			✓	
4.	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)			✓	
5.	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)			✓	
6.	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain		✓		

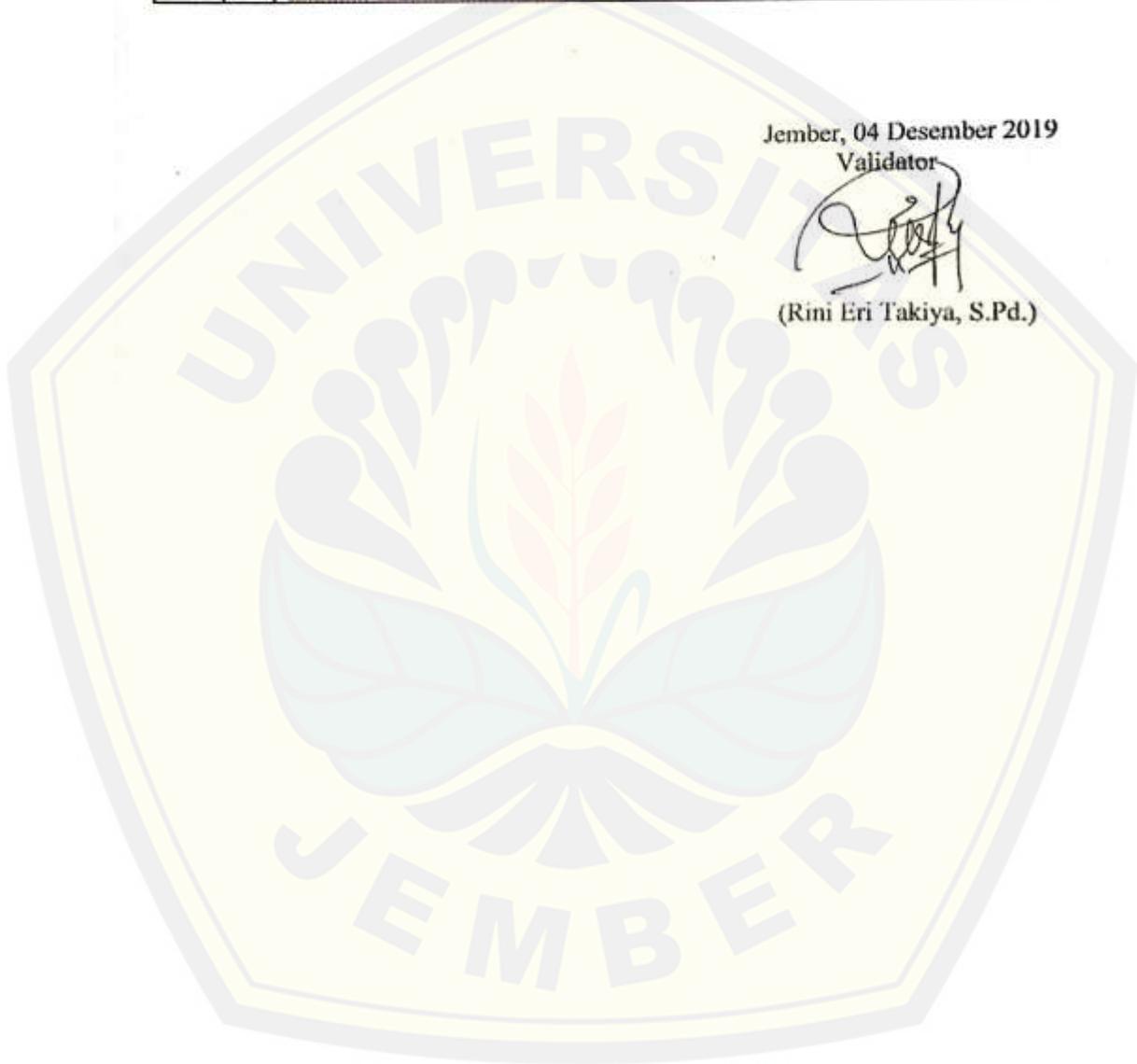
No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
III.	Segi estetika/keindahan				
	1. Bentuk yang elastis			✓	
	2. Kesesuaian ukuran			✓	
	3. Warna/kombinasi warna yang serasi			✓	

Jember, 04 Desember 2019

Validator



(Rini Eri Takiya, S.Pd.)



Lampiran G.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Ketika Pembelajaran

Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Hari/ tanggal : Kamis, 05 Desember 2019

Kelompok : B

Semester/ Minggu ke : 1 (satu) / 17

Tema/ Subtema : Tanaman/ Bagian-bagian Tanaman

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

Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1 - 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pengamat : Roseka Nihayatul W.

pertemuan 2

Lembar Penilaian Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak									Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Anin	3	3	4	4	4	4	4	3	4	33	91,7				✓	✓	
2.	Nafisa	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2				✓	✓	
3.	Akbar	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2				✓	✓	
4.	Nugi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4				✓	✓	
5.	Lintang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100				✓	✓	
6.	Ramzi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4				✓	✓	
7.	Yudha	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	97,2				✓	✓	
8.	Brian	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33	91,7				✓	✓	
9.	Balqis	3	4	4	3	4	3	3	3	4	32	88,9				✓	✓	
10.	Khanza	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97,2				✓	✓	
11.	Bilqis	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34	94,4				✓	✓	
12.	dea	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	94,4				✓	✓	
13.	Zaky	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	97,2				✓	✓	
14.	Bagas	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34	94,4				✓	✓	
15.	Fia	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34	94,4				✓	✓	

Lampiran G.5 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

**RESPON GURU TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF)**

Nama Guru : Rini Eka Takiya, S.Pd.
 Nama Sekolah : TK Kartika IX-35 Jember
 Hari/Tanggal : Kamis, 05 Desember 2019

I. Petunjuk penilaian

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

II. Aspek Penilaian

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

No	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)			✓	
2	Kesesuaian materi pembelajaran			✓	
3	Media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) dapat mengembangkan multipel intelligen				✓
4	Kegiatan pembelajaran			✓	

2. Apakah media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) ini layak digunakan untuk mengembangkan multipel intelligen pada anak?

~~tidak~~ iya monopoli edukatif ini sangat membantu dalam perkembangan multipel pada anak

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif)?

anak sangat antusias dalam mengikuti media tersebut jadi kurang sabar dalam giliran bermain

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran MOTIF (monopoli edukatif) pada kegiatan pembelajaran?

anak dapat belajar sambil bermain

Jember, 05 Desember 2019

Pengamat



Rini Eri Takiya, S.Pd

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

Kolase gambar bunga matahari



pertemuan 2

Melengkapi huruf pada nama sayuran

Lembar Kerja Siswa 2

Nama : ZAKKY

Kelas : B

Lengkapilah nama sayuran dibawah ini!

 = b r o k o l i

 = w a r t e l

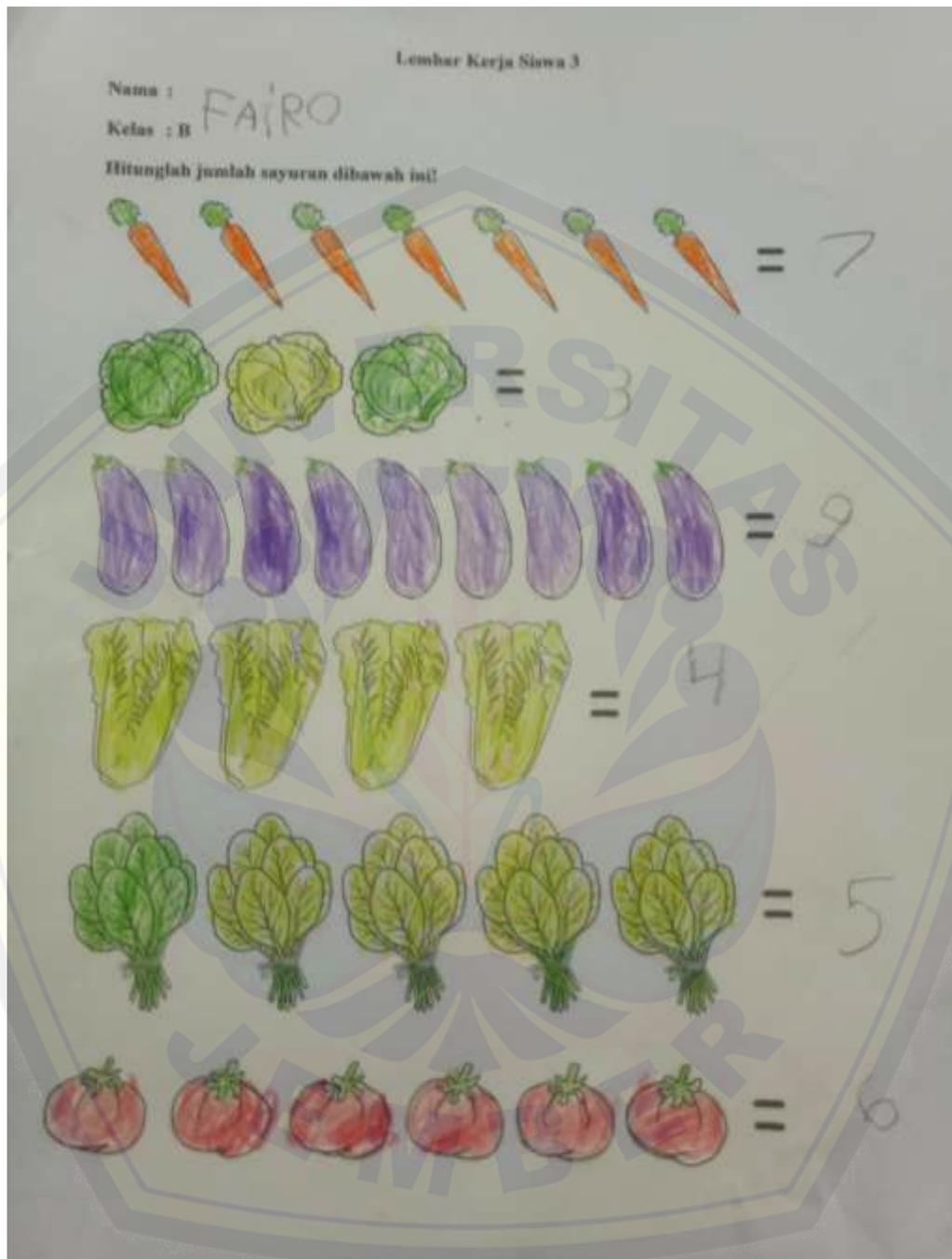
 = s a w i

 = t o m a t

 = t e r o n g

 = k u b i s

Menghitung jumlah sayuran dan mewarnai sayuran



Merangkai sayur tomat



Lampiran G.7 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 9 9 8 2/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 DEC 2019

Kepada
Kepala TK Kartika IX-35 Patrang
Jember

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

Nama : Dwi Nur Meilani Maqfiroh
Nim : 160210205056
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Rencana Pelaksanaan : Desember 2019

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Kartika IX-35 Patrang Kabupaten Jember dengan judul "Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin, sekaligus bantuan informasi yang diperlukan.

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



Lampiran G.8 Surat Keterangan Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK
KARTIKA IX-35
Jalan Dr. Soebandi No. 104
Kecamatan Patrang
JEMBER

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 01/TK-KTK/20559587/1/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elly Lusiawati, S.Pd.
Unit Kerja : TK Kartika IX-35
Jabatan : Guru TK Kartika IX-35

Menerangkan bahwa,

Nama : Dwi Nur Meilani Maqfiroh
NIM : 160210205056
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian di TK Kartika IX-35 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multipel Inteligen pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Januari 2020

Kepala TK Kartika IX-35

Elly Lusiawati, S.Pd.
NIP. 19701125 199412 2 004

Lampiran H. Biodata Mahasiswa

Nama : Dwi Nur Meilani Maqfiroh
Tempat, Tanggal Lahir : Madiun, 19 Mei 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat Asal : Dusun Krajan RT 02/ RW 02 Desa Kalirejo,
 Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi
Telepon : 0895374538225
E-Mail : dwinurmeilanimaqfiroh@gmail.com
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Latar Belakang Pendidikan :

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Kota
1.	TK Hang Tuah XXI	2003	Banyuwangi
2.	SDN 1 Pakis	2009	Banyuwangi
3.	SMPN 2 Banyuwangi	2012	Banyuwangi
4.	MAN 1 Banyuwangi	2015	Banyuwangi
5.	Universitas Jember	2020	Jember