

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung**” ini ditulis oleh Sabila Gozzani Putri NIM 12206173043, Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Pembimbing Dr. Adi Wijayanto., S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO

Kata Kunci : Pengembangan Permainan *Jump Hap*, Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik, Cerdas Gerak Tubuh, Kelincahan, Keseimbangan

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa saat ini sistem pembelajaran di Indonesia menggunakan sistem yang berbeda, yakni daring dan luring. pembelajaran daring menyebabkan anak sering berinteraksi menggunakan gawai dan menyebabkan anak kurang untuk melakukan aktivitas. Mengingat pentingnya sebuah aktivitas bagi anak usia 3-4 tahun untuk menstimulasi setiap aspek perkembangannya terutama perkembangan kecerdasan kinestetik. Pemberian kecerdasan kinestetik kepada anak dapat dilakukan dengan sebuah kegiatan. Kegiatan permainan yang menyenangkan dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana isi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung ?. (2) Bagaimana pengembangan model permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung ?. (3) Bagaimana kelayakan permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al- Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung ?.

Tujuan dalam penelitian ini adalah : Mengetahui isi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung, mengetahui pengembangan model permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung, dan mengetahui kelayakan dari permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan adalah suatu pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau untuk menyempurnakan sebuah yang telah ada. Ciri khas penelitian ini adalah adanya langkah-langkah penelitian awal terkait produk yang hendak dikembangkan, berdasarkan hasil

penelitian tersebut makan dibuatlah produk yang cocok. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru berupa permainan yang dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini belangsung selama delapan bulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Paud Al Chusna yang bejumlah 26 anak. Penulis menggunakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah : (1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan *jump hap*. Permainan *jump hap* terdiri atas tiga zona. Setiap zona memiliki rintangan yang berbeda-beda. Zona pertama merupakan zona belari *zig-zag*, zona kedua merupakan zona *jump hap* yakni zona lompatan, dan zona ketiga merupakan zona berjalan meniti di atas papan sederhana. (2) Pengembangan model permainan *jump hap* mengikuti prosedur pengembangan dari Borg and Gall. Metode pengembangan milik Borg and Gall memiliki 10 langkah, dalam penelitian ini peneliti menggunakan 7 dari 10 langkah tersebut, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk akhir. (3) permainan *jump hap* dengan serangkaian validasi dinyatakan sangat layak. Validasi dilakukan dengan dua tahapan. Tahap pertama validasi bersama ahli materi dan ahli media, tahap kedua validasi dengan peserta didik Paud Al Chusna Tenggur Rejotongan Tulungagung. validasi ahli materi pertama memperoleh hasil sebesar 97,6%, ahli materi kedua memperoleh hasil 96,4%, dan ahli materi ketiga sebesar 81,17%. Validasi dengan ahli media pertama memperoleh hasil 92,5%, ahli media kedua memperoleh hasil 92,5%, dan ahli media ketiga memperoleh hasil 95%, dan validasi lapangan bersama seluruh peserta didik memperoleh hasil 82%. Penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak sangat layak digunakan.

ABSTRACT

Thesis with the title "**Development of Jump Hap Game as a Media to Stimulate Kinesthetic Intelligence of 3-4 Years Old Children at Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung**" was written by Sabila Gozzani Putri NIM 12206173043, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training , Tulungagung State Islamic Institute, Advisor Dr. Adi Wijayanto., S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO

Keywords : **Jump Hap Game Development, Stimulate Kinesthetic Intelligence, Gesture Intelligence, Agility, Balance**

The background of this research is that the current learning system in Indonesia uses a different system, namely online and offline. Online learning causes children to often interact using devices and causes children to be less active. Given the importance of an activity for children aged 3-4 years to stimulate every aspect of their development, especially the development of kinesthetic intelligence. Giving kinesthetic intelligence to children can be done with an activity. Fun game activities can stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years at Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan

The formulation of the problem in this study are: (1) How is the content of the jump hap game as a medium to stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years at Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung? (2) How is the development of the jump hap game model as a medium to stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years at Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung? (3) How is the feasibility of the jump hap game as a medium to stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years at Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung?

The aims of this research are: To know the content of the jump hap game as a medium to stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years at Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung, to know the development of the jump hap game model as a medium to stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years in Early Childhood Education. Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung, and knowing the feasibility of the jump hap game as a medium to stimulate the kinesthetic intelligence of children aged 3-4 years at Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung Paud

This research uses research and development methods or Research and Development. Research development is a research approach to produce a new product or to improve an existing one. The hallmark of this research is that there are initial research steps related to the product to be developed, based on the results of the research, a suitable product is made. This study aims to create a new product in the form of a game that can stimulate the kinesthetic intelligence of children aged

3-4 years. This research lasted for eight months. The population in this study were all 26 children of Early Childhood Al Chusna students. The author uses Research and Development research using the Borg and Gall development model.

The results obtained in this study are: (1) This research and development produces a product in the form of a jump hap game. Jump hap game consists of three zones. Each zone has different obstacles. The first zone is a zigzag running zone, the second zone is a jump hap zone, namely a jump zone, and the third zone is a walking zone climbing on a simple board. (2) The development of the jump hap game model follows the development procedure of Borg and Gall. Borg and Gall's development method has 10 steps, in this study the researcher used 7 of the 10 steps, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and final product revision. (3) the jump hap game with a series of validations is declared very feasible. Validation is carried out in two stages. The first stage is validation with material experts and media experts, the second stage is validation with Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung students. the validation of the first material expert obtained 97.6% results, the second material expert obtained 96.4% results, and the third material expert was 81.17%. The validation with the first media expert got 92.5% results, the second media expert got 92.5% results, and the third media expert got 95% results, and field validation with all students got 82% results. The author can conclude that the jump hap game as a medium to stimulate children's kinesthetic intelligence is very feasible to use

الملخص

البحث العلمي بالموضوع " تطوير لعبة جوم هاف كوسيلة لتحفيز الذكاء الحركي الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من ثلاث إلى أربع سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع " التي كتبها سبلا غزالى فوتري، رقم القيد ١٢٢٠٦١٧٣٠٤ ، برنامج الدراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، المعهد الحكومي للإسلام تلوع اكوع، المستاذ الدكتور ادي وجيانتو المحاسنر.

الكلمات الأساسية تطوير اللعبة جوم هاف، تحفيز الذكاء الحركي، لغات ذكية، الرشاقة والتوازن،

خلفية هذا البحث هي أن نظام التعليم الحالي في إندونيسيا يستخدم نظاماً مختلفاً ، بالتحديد عبر الإنترن特 وغير متصل. يسبب التعلم عبر الإنترنط في تفاعل الأطفال غالباً باستخدام الأجهزة ويقلل من نشاط الأطفال في الأنشطة. نظراً لأهمية نشاط الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣ و ٤ سنوات لتحفيز كل جانب من جوانب تطورهم ، وخاصة تنمية الذكاء الحركي. يمكن إعطاء الذكاء الحركي للأطفال من خلال نشاط ما. يمكن أن تخفف أنشطة الألعاب الممتعة الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي: (١) كيف يكون محتوى لعبة جوم هاف كوسيط لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع؟ . (٢) كيف يتم تطوير نموذج لعبة القفز جوم هاف كوسيلة لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع؟ (٣) كيف يمكن استخدام لعبة القفز جوم هاف هذه كوسيط لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع؟

أهداف هذا البحث هي: معرفة محتوى لعبة جوم هاف كوسيلة لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع ، ومعرفة تطور نموذج لعبة القفز جوم هاف كوسيلة لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع ، ومعرفة جدوى لعبة القفز جوم هاف كوسيلة لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات في الطفولة المبكرة الحسنا تغكور ريجوتاعان تلوع اكوع للتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة.

هذا البحث يستخدم أساليب البحث والتطوير أو البحث والتطوير. تطوير البحث هو نهج بحثي لإنتاج منتج جديد أو لتحسين منتج حالي. السمة المميزة لهذا البحث هي أن هناك خطوات بحث أولية تتعلق بالمنتج الذي سيتم تطويره، بناءً على نتائج الدراسة ، تم صنع منتج مناسب. تهدف هذه الدراسة إلى ابتكار منتج جديد على شكل لعبة يمكن أن تخفف الذكاء الحركي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٤ سنوات. استمر هذا البحث لمدة ثمانية أشهر. كان المجتمع في هذه الدراسة ٢٦ طفلاً من طلاب الطفولة المبكرة من مدرسة الشخصية. يستخدم المؤلف البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير بورغ و غال.

النتائج التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة هي: (١) ينتج عن هذا البحث والتطوير منتج في شكل لعبة القفز جوم هاف. القفز لعبة جوم هاف. يتكون من ثلاثة مناطق. كل منطقة لديها عقبات مختلفة. المنطقة الأولى عبارة عن منطقة رفض متعرجة ، والمنطقة الثانية هي منطقة قفزة عالية ، أي منطقة القفز ، والمنطقة الثالثة هي منطقة المشي التي تتسلق على لوح بسيط. (٢) يتبع

تطوير نموذج لعبه القفر جوم هاف إجراءات التطوير المعمول بها في بورغ و غال.. تتكون طريقة تطوير بورغ و غال من ١٠ خطوات ، في هذه الدراسة استخدم الباحث ٧ من ١٠ خطوات ، وهي المختملة والمشكلات ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ، ومراجعة التصميم ، واختبار المنتج ، ومراجعة المنتج النهائي . (٣) تم إعلان أن لعبه جوم هاف مع سلسلة من عمليات التتحقق مكنته للغاية. يتم التتحقق من الصحة على مرحلتين. المرحلة الأولى هي التتحقق من الصحة مع خبراء المواد وخبراء الإعلام ، أما المرحلة الثانية فهي التتحقق مع طلاب في الطفولة المبكرة الحسنا تفكور ريجوتاعان تلوغ أكوع. حصل خبير المواد الأول على ٩٧,٦٪ من النتائج ، وخبير المواد الثاني حصل على ٩٦,٤٪ ، وخبير المواد الثالث ٨١,١٧٪. حصلت عملية التتحقق من صحة الخبر الإعلامي الأول على ٩٢,٥٪ من النتائج ، وحصل الخبر الإعلامي الثاني على ٩٢,٥٪ ، وحصل الخبر الإعلامي الثالث على ٩٥٪ ، وحصل التتحقق الميداني مع جميع الطلاب على ٨٢٪. يمكن للمؤلف أن يستنتج أن لعبه القفر hap كوسيلة لتحفيز الذكاء الحركي للأطفال أمر ممكن للغاية للاستخدام.