

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

Langkah awal penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan potensi atau masalah dan pengumpulan data awal. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengamatan dan pengumpulan informasi guna mengetahui bahan maupun kebutuhan yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan produk yang peneliti kembangkan. Proses pengumpulan informasi menggunakan teknik observasi atau pengamatan langsung terhadap kondisi yang terjadi, termasuk proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara yang melibatkan pengelola sekolah dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti.

Seluruh kegiatan menjadi terhambat saat kondisi Covid-19 karena seluruh aktivitas dianjurkan untuk dikerjakan dari rumah, hal itu dilakukan dalam rangka meminimalisir penyebaran virus tersebut. Saat anak belajar dari rumah, secara tidak langsung anak berkenalan dengan *gadget* sehingga menimbulkan kurangnya aktifitas gerak untuk anak. sistem pembelajaran di Paud Al Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung menggunakan sistem *daring* dan *luring*. *Daring* merupakan pembelajaran yang dilakukan dirumah dengan memanfaatkan teknologi internet untuk berkomunikasi, sedangkan *luring* merupakan pembelajaran tatap muka secara langsung. Proses pelaksanaan *daring* yakni di hari sabtu, senin, dan selasa sedangkan untuk *luring* dilaksanakan pada hari rabu, kamis, dan jum'at.¹ Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dilakukan ketika anak belajar di lembaga.

Hasil dari proses observasi dan wawancara yang ditemukan peneliti mengenai lembaga Paud Al Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung adalah

¹ Hasil Wawancara dengan Pengelola Paud Al Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung

visi dan misi lembaga, media yang digunakan, metode yang diterapkan ketika mengajar, serta suasana anak ketika mengikuti proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh Paud Al Chusna dapat dikatakan masih terbatas, guru menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi pada anak.² Materi kecerdasan kinestetik diberikan dengan senam pada hari Jum'at, hal tersebut memberikan dampak anak mudah bosan dan tidak tertarik dengan kegiatan yang diberikan. Proses pembelajaran di rumah dengan orang tua juga menggunakan media LKA sesuai intruksi yang diberikan oleh guru.

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 23 februari 2021 bersama kepala sekolah Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung, Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa kegiatan fisik yang diberikan masih terbatas dan kurang adanya inovasi sehingga anak-anak terkadang merasa bosan.³ Penulis mendapatkan informasi tentang kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung yang bisa dikatakan masih kurang. Kegiatan yang diberikan berpatok pada senam dan mainan-mainan yang ada di lembaga sehingga anak mudah merasa bosan untuk mengikuti kegiatan tersebut. Mengingat pentingnya kemampuan kecerdasan kinestetik di masa mendatang, oleh karena itu kecerdasan kinestetik anak sangat perlu di kembangkan.

Penulis melakukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan inovasi berupa permainan *jump hap* yang terinspirasi dari permainan tradisional gedrik dan di modifikasi sehingga dapat tercipta permainan yang menarik, menyenangkan, dan aman bagi anak usia 3-4 tahun. Permainan ini difokuskan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun yang ada di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung.

² Hasil Observasi di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung

³ Wawancara dengan Kepala Sekolah Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung

B. Pengembangan Permainan

1. Perencanaan Permainan

Pengembangan suatu permainan bertujuan agar dapat menghasilkan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, sebelum mengembangkan permainan tersebut, tentunya harus dilakukan suatu perencanaan terlebih dahulu. Penulis mengembangkan permainan *jump hap* untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak dengan perencanaan berikut :

a. Pemilihan materi

Materi dari setiap zona-zona dalam permainan *jump hap* disesuaikan dengan indikator-indikator kecerdasan kinestetik anak.

b. Pemilihan bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam permainan ini tentunya harus diperhatikan. Bahan-bahan yang digunakan sebaiknya aman untuk anak usia 3-4 tahun selain aman bahan tersebut sebaiknya mudah di dapatkan agar dalam pembuatan tidak mengalami kesulitan.

c. Penetapan ukuran

Ukuran media dalam permainan *jump hap* memiliki perbedaan. Zona kedua yang merupakan area melompat dibuat dengan ukuran 200 x 50 cm dan zona ketiga yang merupakan area berjalan meniti diatas papan yang cukup lebar dibuat dengan ukuran 15 x 100. Ukuran dari kedua zona tersebut ditetapkan agar anak dapat menggunakan media permainan dengan aman.

2. Pengembangan Permainan *Jump Hap*

Terdapat dua tahapan dalam pengembangan permainan ini, yakni tahap dalam pembuatannya serta tahap validasinya yang melibatkan validator ahli materi dan ahli media untuk pengoptimalan permainan yang sedang penulis kembangkan. Proses pembuatan permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun dibuat sendiri oleh peneliti.

Langkah awal pembuatan permainan ini adalah peneliti membuat desain permainan setiap zona. Langkah selanjutnya peneliti adalah pemilihan bahan untuk setiap zona. Bahan utama yang digunakan adalah spon yang berjenis spon eva dengan ketebalan 8 mm. Secara lebih detail berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan *jump hap* :

- a. Alat yang digunakan
 - 1) Cat warna kuning
 - 2) Gunting
 - 3) Lem kertas
 - 4) Kertas origami
 - 5) Kertas warna warni
 - 6) Kuas cat
- b. Bahan yang digunakan
 - 1) Spon eva
 - 2) Botol bekas
 - 3) Bola-bola kecil
 - 4) Keranjang

Pemilihan bahan-bahan tersebut tentu harus memperhatikan aspek keamanan bagi anak, jadi bahan-bahan yang dipilih sebagai bahan permainan adalah bahan yang tidak tajam, tidak mengandung racun maupun zat berbahaya bagi anak, dan tidak licin ketika di lalui oleh anak. langkah selanjutnya adalah proses pembuatan media pada setiap zona. Berikut detail setiap zona pada permainan *jumphap* :

- a. Zona Pertama



Gambar 4.1 Wadah Bola

Zona pertama merupakan zona berlari *zig-zag*. Penulis menyediakan wadah yang berisi bola-bola dan rintangan berlari *zig-zag*. Wadah bola-bola terbuat dari kardus bekas yang kemudian penulis beri hiasan dari kertas-kertas hias agar tampilan kardus tersebut dapat menarik untuk anak, agar pengambilan bola menjadi lebih menarik, penulis menambahkan rumbai-rumbai berwarna coklat yang terbuat dari kertas payung.



Gambar 4.2 Rintangan Zig-Zag

Pertama anak mengambil bola kemudian berlari ke rintangan *zig-zag*. Rintangan ini terbuat dari botol bekas yang penulis beri pasir dan pada penutup botol tersebut penulis beri perekat agar aman bagi anak.

b. Zona Kedua



Gambar 4.3 Papan Jump Hap

Zona kedua merupakan zona utama yakni *jump hap*. Pada zona ini penulis telah sediakan papan yang berukuran 200 x 50 cm dengan gambar kaki di atas papan tersebut. Papan ini terbuat dari spon eva dengan ketebalan 8 mm.

c. Zona Ketiga

Zona ketiga merupakan zona terakhir dalam permainan ini. Pada zona ini terdapat papan lintasan yang cukup lebar yang nantinya akan dilewati oleh anak serta terdapat keranjang tempat sampah yang

berfungsi sebagai tempat melempar bola. Papan lintasan anak terbuat dari spon eva dengan ketentuan ukuran 15 x 100 cm.

C. Hasil Uji Coba Tahap Pertama

Proses setelah perencanaan dan pengembangan produk permainan adalah menguji produk tersebut kepada para ahli materi dan ahli media. Para ahli dalam penelitian dan pengembangan ini dibutuhkan untuk menguji keefektifan dari produk permainan yang sedang dikembangkan. Uji coba tersebut dilakukan pada ahli materi dan ahli media (*expert judgement*) dan uji coba selanjutnya merupakan uji coba lapangan (*field testing*) gunanya untuk menguji kualitas produk yang diterapkan. Uji coba yang dilakukan sebelum uji coba lapangan merupakan uji coba ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menilai serta memberikan saran terhadap produk yang sedang penulis kembangkan berupa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan instrumen angket validasi yang dibuat oleh penulis. Pada uji coba ahli tersebut dibutuhkan sebanyak masing-masing tiga validator untuk ahli materi maupun ahli media. Adapun hasil dari pengujian tersebut sebagai berikut :

1. Hasil Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Tahap 1

1) Validasi Ahli Media

Validator yang menjadi ahli media dipilih dengan kategori mempunyai bidang dalam anak usia dini. Baik itu pengalaman mengajar maupun menempuh pendidikan di ranah pendidikan anak usia dini. Proses validasi ahli media untuk permainan *jump hap* ini melibatkan tiga orang validator agar dalam pengembangan media ini menjadi lebih layak dan efektif untuk digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak.

Validator atau ahli media yang pertama adalah Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., beliau merupakan salah satu dosen di jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Tulungagung. Proses validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 secara *online* karena kondisi pandemi Covid-19. Hasil dari validasi tahap pertama tersebut di muat dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Validasi I Ahli Media Validator I

No	Perntanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun				√	
2	Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
3	Media permainan <i>jump hap</i> menarik bagi anak usia 3-4 tahun			√		
4	Penggunaan warna pada media permainan <i>jump hap</i> sudah tepat				√	
5	Zona dalam permainan <i>jump hap</i> aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun					√
6	Tata letak gambar kaki pada zona kedua dapat di mengerti oleh anak				√	
7	Gambar yang digunakan dalam media permainan <i>jump hap</i> berkualitas			√		
8	Media permainan <i>jump hap</i> mudah digunakan untuk anak usia 3-4 tahun				√	
9	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> aman digunakan oleh anak usia 3-4 tahun			√		
10	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak serta dapat bertahan dalam jangka waktu lama			√		
JUMLAH SKOR					38	

Adapun saran yang diperoleh dari validator 1 untuk pengembangan media yang telah dikembangkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a) Permainan lebih di variasi lagi agar dapat lebih menarik untuk anak usia 3-4 tahun
- b) Warna media zona kedua perlu diperbaiki agar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak

Hasil dari penilaian ahli media dari validator pertama dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tersebut layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli media validator

pertama. Saran dari ahli media validator pertama penulis gunakan sebagai perbaikan media permainan dan akan penulis uji cobakan kembali pada uji coba tahap II. Validasi tahap I dari ahli media I tersebut mendapatkan nilai presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\%$$

$$P = 76\%$$

Hasil ujicoba validasi media tahap pertama yang di berikan oleh ahli media validator pertama tersebut mendapat skor 76%, berdasarkan tabel 3.6 mengenai skor presentase berarti mendapatkan kategori layak sebagai permainan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik.

Validator ahli media yang kedua adalah Ibu Hj. Siti Istatik Choiroyaroh, S.Ag., M.Pd., yang juga berprofesi sebagai dosen di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Tulungagung. Proses validasi dilakukan pada tanggal 20 April 2021 dengan cara *offline*. Berikut merupakan hasil dari uji coba tahap I ahli media validator kedua :

Tabel 4.2 Hasil Validasi I Ahli Media Validator II

No	Perntanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun				√	
2	Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√	
3	Media permainan <i>jump hap</i> menarik bagi anak usia 3-4 tahun			√		
4	Penggunaan warna pada media permainan <i>jump hap</i> sudah tepat			√		

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
5	Zona dalam permainan <i>jump hap</i> aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun				√	
6	Tata letak gambar kaki pada zona kedua dapat di mengerti oleh anak				√	
7	Gambar yang digunakan dalam media permainan <i>jump hap</i> berkualitas				√	
8	Media permainan <i>jump hap</i> mudah digunakan untuk anak usia 3-4 tahun				√	
9	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> aman digunakan oleh anak usia 3-4 tahun				√	
10	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak serta dapat bertahan dalam jangka waktu lama			√		
JUMLAH SKOR						37

Adapun saran yang diperoleh dari ahli media validator II untuk penyempurnaan pengembangan permainan yang telah dikembangkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a) Sesuaikan dengan indikator dengan STPPA 3-4 tahun pada kemampuan kecerdasan kinestetik.
- b) Rubrik instrumen ditambah .
- c) Buat *prototype* atau rancangan awal sesuai dengan teori.⁴

Hasil validasi ahli media dari validator II dapat disimpulkan bahwa permainan *jump hap* yang dikembangkan penulis mendapatkan kategori layak untuk diuji cobakan berdasarkan saran dari validator II. Validasi tersebut mendapatkan skor dengan jumlah perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

⁴ Hasil Uji Coba Ahli Media II tahap I

$$P = \frac{37}{50} \times 100\%$$

$$P = 74\%$$

Permainan yang dikembangkan oleh penulis mendapatkan skor 74%, menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori layak.

Validator ahli media yang ketiga adalah Ibu Dika Putri Rahayu M.Pd., yang juga berprofesi sebagai dosen di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Tulungagung. Proses validasi dilakukan pada tanggal 12 juni 2021 dengan cara *online* dikarenakan pandemi Covid-19. Berikut merupakan hasil dari uji coba validator III

Tabel 4.3 Hasil Validasi I Ahli Media Validator III

No	Perntanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun					√
2	Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
3	Media permainan <i>jump hap</i> menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√	
4	Penggunaan warna pada media permainan <i>jump hap</i> sudah tepat				√	
5	Zona dalam permainan <i>jump hap</i> aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun					√
6	Tata letak gambar kaki pada zona kedua dapat di mengerti oleh anak				√	
7	Gambar yang digunakan dalam media permainan <i>jump hap</i> berkualitas			√		
8	Media permainan <i>jump hap</i> mudah digunakan untuk anak usia 3-4 tahun				√	
9	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> aman digunakan oleh anak usia 3-4 tahun		√			
10	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak serta dapat bertahan dalam jangka waktu lama			√		
JUMLAH SKOR						39

Adapun saran yang diperoleh dari ahli media validator III untuk penyempurnaan pengembangan permainan yang telah dikembangkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a) Harap memperhatikan keamanan media permainan pada zona kedua. Terlebih subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun yang keseimbangannya belum optimal.
- b) Buatlah buku panduan penggunaan permainan

Hasil validasi ahli media dari validator III dapat disimpulkan bahwa permainan *jump hap* yang dikembangkan penulis mendapatkan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran dari validator III. Validasi tersebut mendapatkan skor dengan jumlah perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{50} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

Permainan yang dikembangkan oleh penulis berdasarkan perhitungan skor ahli media validator III mendapatkan nilai sebanyak 78%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori layak.

Uji coba produk permainan yang dilakukan penulis dengan melibatkan tiga orang validator yang berprofesi sebagai dosen di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Tulungagung memperoleh kategori layak digunakan sebagai permainan untuk

menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun, serta layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran dari masing-masing validator ahli media

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian dalam pengembangan permainan *jump hap* ini, juga melibatkan tiga validator ahli materi untuk memberikan saran dan penilaian pada materi permainan yang sedang dikembangkan oleh penulis. Kategori validator ahli materi berdasarkan seseorang yang memiliki pengalaman mengajar maupun menempuh pendidikan pada bidang anak usia dini dan kecerdasan kinestetik.

Validator ahli media yang pertama yaitu Ibu Errifa Susilo, M.Pd., beliau merupakan seorang yang berprofesi sebagai dosen di fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan lebih tepatnya di jurusan pendidikan islam anak usia dini IAIN Tulungagung. Proses validasi dilakukan secara *online* dengan cara mengirimkan video penjelasan permainan. Validasi ahli materi I validator I dilakukan pada tanggal 8 April 2021. Adapun hasil dari proses validasi tahap I ahli materi validator I adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Validasi I Ahli Materi Validator I

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	permainan dalam media permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun				√	
2	Materi dalam permainan sudah sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini					√
3	Pemilihan macam-macam buah-buahan sesuai dengan pengetahuan anak usia 3-4 tahun				√	
4	Permainan <i>jump hap</i> mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun				√	
5	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
6	Penggunaan simbol (gambar dua kaki dan satu kaki) dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√	

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
7	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi keseimbangan anak usia 3-4 tahun			√		
8	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kekuatan anak usia 3-4 tahun				√	
9	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi gerak koordinasi anak usia 3-4 tahun			√		
10	Simbol kaki mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun				√	
Jumlah						40

Proses uji coba materi dengan ahli media validator I mendapatkan saran untuk perbaikan dalam menerapkan materi pada permainan yang sedang dikembangkan, dalam hal ini materi yang termuat merupakan materi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Adapun saran dari ahli media validator 1 adalah perbaikan pada zona pertama, membuat kegiatan kinestetik yang unik dan menarik sehingga anak tidak hanya mengambil dan menaruh sesuatu benda. Contohnya adalah mengambil benda dengan merangkak, mengambil benda di box akan tetapi benda tersebut diberi isolasi agar menempel sehingga anak dapat memilih acak benda tersebut.

Uji coba materi pada permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun tersebut mendapat kategori sangat layak dengan revisi sesuai saran dari ahli materi I dan akan diujicobakan lagi pada tahap uji coba kedua setelah perbaikan. Hasil uji coba I ahli materi validator I mendapatkan presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Permainan yang dikembangkan oleh penulis berdasarkan perhitungan skor ahli materi validator I mendapatkan nilai sebanyak 80%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak.

Ahli materi yang kedua melibatkan Ibu Dian Mustikawati, M.Pd,. Beliau merupakan salah satu dosen di jurusan pendidikan islam anak usia dini di IAIN Tulungagung. Proses validasi dilakukan secara *online* dikarenakan adanya larangan untuk melakukan kegiatan secara tatap muka. proses tersebut dilakukan pada tanggal 15 April 2021. Penilaian dilakukan dengan mengirimkan video penjelasan materi dari permainan yang sedang dikembangkan oleh penulis kepada ahli materi validator II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Validasi I Ahli Materi Validator II

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	permainan dalam media permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun				√	
2	Materi dalam permainan sudah sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini				√	
3	Pemilihan macam-macam buah-buahan sesuai dengan pengetahuan anak usia 3-4 tahun				√	
4	Permainan <i>jump hap</i> mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun			√		
5	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun			√		
6	Penggunaan simbol (gambar dua kaki dan satu kaki) dalam permainan <i>jump hap</i>			√		

NO	Pertanyaan	Skor Penialian				
		1	2	3	4	5
	dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					
7	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi keseimbangan anak usia 3-4 tahun				√	
8	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kekuatan anak usia 3-4 tahun				√	
9	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi gerak koordinasi anak usia 3-4 tahun			√		
10	Simbol kaki mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun				√	
Jumlah						36

Hasil uji coba materi dengan ahli materi validator II, penulis mendapatkan saran sebagai perbaikan dalam penerapan materi pada permainan yang sedang dikembangkan. Adapun saran dari ahli materi validator II adalah “perbaikan pada zona ketiga yang cenderung menstimulasi aspek kognitif. Kegiatan bisa diganti dengan melempar bola”.⁵ Produk permainan tersebut akan diuji cobakan kembali pada ahli materi validator II setelah diperbaiki oleh penulis. Validasi ahli materi validator kedua mendapatkan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran ahli materi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil dari uji coba dengan ahli materi validator kedua adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

⁵ Hasil Uji Coba Ahli Materi II Tahap 1

Hasil perhitungan nilai presentase dari ahli materi validator kedua adalah 78%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori layak.

Validator ahli materi yang ketiga adalah Ibu Nidha Fauzia, S.Pd., beliau merupakan kepala sekolah dari lembaga Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung. Beliau merupakan lulusan sarjana kepaudan dan memiliki pengalaman mengajar di paud sejak tahun 2014, selain itu beliau juga sering mengikuti diklat-diklat himpaudi. Proses validasi ini dilakukan secara *offline* di kediaman Ibu Nidha. Hasil dari validasi tahap pertama tersebut dimuat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Hasil Validasi I Ahli Materi Validator III

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	permainan dalam media permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun			√		
2	Materi dalam permainan sudah sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini			√		
3	Pemilihan macam-macam buah-buahan sesuai dengan pengetahuan anak usia 3-4 tahun			√		
4	Permainan <i>jump hap</i> mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun			√		
5	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√	
6	Penggunaan simbol (gambar dua kaki dan satu kaki) dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√	
7	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi keseimbangan anak usia 3-4 tahun				√	
8	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kekuatan anak usia 3-4 tahun			√		

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
9	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi gerak koordinasi anak usia 3-4 tahun				√	
10	Simbol kaki mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun				√	
Jumlah						35

Uji coba materi dengan ahli materi validator III, penulis mendapatkan saran sebagai perbaikan dalam penerapan materi pada permainan yang sedang dikembangkan. Adapun saran dari ahli materi validator III adalah “kegiatan permainannya bisa ditambahkan lebih bervariasi”.⁶ Produk permainan tersebut akan diuji cobakan kembali pada ahli materi validator III setelah penulis melakukan perbaikan. Nilai presentase yang diperoleh penulis berdasarkan hasil dari uji coba dengan ahli materi validator ketiga adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\%$$

$$P = 70\%$$

Hasil penilaian dari ahli materi validator ketiga pada uji coba ahli tahap I memperoleh skor sebesar 70%, menurut tabel 3.6 nilai tersebut dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi, jadi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori layak.

⁶ Hasil Uji Coba Ahli Materi III Tahap I

Data dari hasil validasi pada tahap pertama dari ahli media dan ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa, permainan *jump hap* sebagai media untuk mesntimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun memperoleh kategori layak diuji cobakan dengan catatan direvisisi atau diperbaiki sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Permainan yang sudah diperbaiki akan diuji cobakan lagi kepada validator-validator ahli materi dan ahli media pada tahap uji coba kedua.

b. Validasi Ahli Tahap II

Langkah selanjutnya merupakan validasi ahli tahap II. Validasi ini dilakukan penulis setelah mendapatkan hasil dari validasi produk tahap I, setelah melakukan uji coba dengan ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui apa yang menjadi kekurangan dalam produk permainan yang sedang dikembangkan oleh penulis. Kekurangan tersebut dijabarkan dalam bentuk saran maupun masukan baik dari ahli materi maupun ahli media serta penilaian dengan instrumen yang dibuat oleh penulis. Hasil dari validasi tersebut digunakan oleh penulis sebagai perbaikan produk permainan yang dikembangkan sehingga permainan tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Perbaikan permainan sesuai saran dari para validator akan diuji cobakan kembali untuk mengetahui permainan yang dikembangkan sudah layak untuk diterapkan pada suatu pembelajaran atau masih ada hal yang harus diperbaiki lagi. Berikut merupakan hasil dari validasi para ahli tahap II

1) Validasi Ahli Media Tahap II

Validasi ahli media tahap II dilakukan dengan memberikan instrumen penilaian yang dibuat oleh penulis. Validator yang terlibat dalam uji coba ahli ini sama dengan uji coba ahli media dalam tahap validasi I, yakni tiga orang ahli media yang mempunyai pengalaman baik pendidikan maupun hal yang berkaitan dalam bidang anak usia dini dan kecerdasan kinestetik.

Validator ahli media yang pertama adalah Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., dilaksanakan pada tanggal 12 juli 2021 dan dilaksanakan secara *online* dengan mengirimkan video penjelasan. Pada tahap sebelumnya, beliau menyarankan adanya variasi dalam permainan dan perbaikan warna pada zona kedua. Saran tersebut digunakan penulis sebagai bahan perbaikan, berikut hasil validasi tahap dua dari ahli media pertama :

Tabel 4.7 Hasil Validasi II Ahli Media Validator I

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aspek Umum	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun				√
2		Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√
3	Zona Pertama	Zona pertama aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
4		Media yang digunakan ramah lingkungan bagi anak				√
5		Warna media pada zona pertama menarik bagi anak				√
6		Zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun			√	
7	Zona Kedua	Zona kedua aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
8		Ukuran media sesuai untuk anak usia 3-4 tahun				√
9		Warna media pada zona kedua menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√
10	Zona Ketiga	Susunan simbol kaki mudah dipahami anak usia 3-4 tahun			√	
11		Zona ketiga aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun				√

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
12	Ukuran papan sesuai anak usia 3-4 tahun				√	
13	Warna papan menarik bagi anak usia 3-4 tahun					√
14	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak				√	
15	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> dapat bertahan lama				√	
16	Buku panduan penggunaan media permainan <i>jump hap</i> dapat dimengerti				√	
Jumlah					74	

Validasi ahli media dengan validator ahli media pertama pada uji oba ahli tahap II untuk permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan tanpa revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil dari uji coba ahli tahap II validator pertama adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil penilaian dari ahli media validator pertama memperoleh skor 92,5%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. Hal tersebut berarti adanya kenaikan skor sebesar 16,5%. Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga permainan yang dikembangkan oleh

penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.⁷

Validator ahli media yang kedua adalah Ibu Hj. Siti Istatik Choiryaroh, S.Ag.,M.Pd., pada tanggal 26 juli 202, dilakukan secara *offline* dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ketahanan dan keamanan dari media yang dikembangkan oleh penulis. Pada tahap pertama beliau memberikan saran bahwa permainan yang dikembangkan oleh penulis harus sesuai dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. saran selanjutnya adalah menambahkan beberapa rubrik penilaian pada kolom instrumen penilaian permainan. Penulis melakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media kedua. Berikut adalah hasil dari uji coba ahli media kedua tahap uji coba ahli II :

Tabel 4.8 Hasil Validasi II Ahli Media Validator II

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aspek Umum Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristis anak usia 3-4 tahun					√
2						√
3	Zona pertama aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun					√
4	Zona Pertama Media yang digunakan ramah lingkungan bagi anak Warna media pada zona pertama menarik bagi anak					√
5					√	
6						√
7	Zona kedua aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun					√
8	Zona Kedua Ukuran media sesuai untuk anak usia 3-4 tahun Warna media pada zona kedua menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√	
9						√

⁷ Hasil Uji Coba Ahli Media I Tahap II

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Susunan simbol kaki mudah dipahami anak usia 3-4 tahun				√	
11	Zona ketiga aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun					√
12	Zona Ketiga	Ukuran papan sesuai anak usia 3-4 tahun			√	
13		Warna papan menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√
14	Aspek Pendukung	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak			√	
15		Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> dapat bertahan lama			√	
16		Buku panduan penggunaan media permainan <i>jump hap</i> dapat dimengerti				√
Jumlah					74	

Validasi ahli media dengan validator kedua pada tahap uji coba ahli II permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan dan tanpa revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil dari uji coba validator kedua adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil penilaian dari ahli media validator kedua uji coba ahli tahap II memperoleh skor 92,5%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. hal tersebut terjadi karena adanya kenaikan skor sebesar 18,5%. Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga permainan yang dikembangkan

oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Validator ahli media yang ketiga adalah Ibu Dika Putri Rahayu M.Pd., beliau berprofesi sebagai dosen di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Tulungagung. Proses validasi dilakukan pada tanggal 2 agustus 2021 dengan cara *online* dikarenakan pandemi Covid-19. Pada tahap pertama beliau memberikan saran kepada penulis untuk memperhatikan keamanan anak pada saat anak melompat dikarenakan subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun yang keseimbangannya belum optimal. Penulis melakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media ketiga. Berikut merupakan hasil dari uji coba tahap II validator media ketiga :

Tabel 4.9 Hasil Validasi II Ahli Media Validator III

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aspek Umum	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristis anak usia 3-4 tahun				√
2		Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√
3	Zona Pertama	Zona pertama aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
4		Media yang digunakan ramah lingkungan bagi anak				√
5		Warna media pada zona pertama menarik bagi anak			√	
6		Zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√
7		Zona kedua aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
8	Zona Kedua	Ukuran media sesuai untuk anak usia 3-4 tahun				√
9		Warna media pada zona kedua menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√
10		Susunan simbol kaki mudah dipahami anak usia 3-4 tahun			√	
11	Zona Ketiga	Zona ketiga aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun				√

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
12	Ukuran papan sesuai anak usia 3-4 tahun					√
13	Warna papan menarik bagi anak usia 3-4 tahun					√
14	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak				√	
15	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> dapat bertahan lama				√	
16	Buku panduan penggunaan media permainan <i>jump hap</i> dapat dimengerti					√
Jumlah						76

Validasi ahli media dengan validator ketiga pada tahap uji coba ahli II permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan dan tanpa revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba validator ketiga adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Hasil penilaian dari ahli media validator ketiga uji coba ahli tahap II memperoleh skor 95%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. hal tersebut terjadi karena adanya kenaikan skor sebesar 17%. Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga permainan yang dikembangkan oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

2) Validasi Ahli Materi Tahap II

Validasi ahli materi pada tahap II dilakukan dengan memberikan instrumen penilaian dan video pembahasan kepada validator-validator. Validator yang terlibat dalam uji coba ahli materi ini sama dengan uji coba ahli materi dalam tahap validasi pertama, yakni tiga orang ahli materi yang mempunyai pengalaman dalam bidang pendidikan anak usia dini dan kecerdasan kinestetik.

Validator ahli materi pertama adalah ibu Errifa Susilo, M.Pd., yang dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2021 secara *online*. Pada tahap validasi sebelumnya beliau menyarankan adanya perbaikan pada saat anak mengambil benda, sebaiknya membuat kegiatan kinestetik yang unik sehingga anak tidak hanya mengambil dan menaru. Saran dari ahli materi pertama tersebut digunakan penulis sebagai bahan perbaikan pengembangan permainan *jump hap*. Berikut hasil uji coba ahli tahap II validator materi pertama :

Tabel 4.10 Hasil Validasi II Ahli Materi Validator I

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun					√	
2.	Aspek umum	materi dalam permainan sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini					√
3.		Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
4.		materi yang disampaikan aktual					√
5.	permainan di zona pertama dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun					√	
6.	Zona Pertama	Permainan pada zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
7.		Berlari zig zag dapat melatih kelincihan anak usia 3-4 tahun					√
8.	Berlari sambil memegang bola dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√	
9.	Zona Kedua	Permainan pada zona kedua dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun					√
10.		Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
11.	Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih kekuatan otot kaki anak usia 3-4 tahun					√
12.	Permainan pada zona ketiga dapat dilakukan anak usia 3-4 tahun					√
13.	Zona Ketiga Berjalan diatas papan dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
14.	Melempar bola ke keranjang dapat melatih ketepatan anak usia 3-4 tahun					√
15.	Permainan <i>jump hap</i> dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
16.	Aspek Pelaksanaan Permainan <i>jump hap</i> dapat menarik perhatian anak usia 3-4 tahun					√
17.	Permainan <i>jump hap</i> dapat digunakan untuk kelompok atau individu					√
JUMLAH						83

Validasi ahli materi dengan validator pertama pada tahap uji coba ahli II untuk permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan tanpa adanya revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba dengan ahli materi validator pertama pada tahap II sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{83}{85} \times 100\%$$

$$P = 97,6\%$$

Hasil presentase ahli materi validator pertama mendapatkan skor sebesar 97,6%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase tersebut dapat dinyatakan bahwa materi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. Hal tersebut terjadi karena adanya kenaikan skor sebesar 11,6% Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga

permainan yang dikembangkan oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.⁸

Validator kedua adalah Ibu Dian Mustikawati, M.Pd., yang dilaksanakan pada tanggal 15 april 2021 secara *online*, hal ini dikarenakan angka kasus Covid 19 semakin meningkat. Pada uji coba ahli tahap I beliau menyarankan agar mengganti kegiatan pada zona ketiga karena cenderung menstimulasi aspek kognitif anak. bisa digantikan dengan kegiatan melempar bola. penggunaan materi dalam permainan harus disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Saran dari ahli materi kedua tersebut digunakan penulis sebagai bahan perbaikan pengembangan permainan *jump hap*. Berikut hasil uji coba ahli tahap II validator materi kedua :

Tabel 4.11 Hasil Validasi II Ahli Materi Validator II

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun					√	
2.	Aspek umum	materi dalam permainan sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini					√
3.		Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
4.		materi yang disampaikan aktual					√
5.	Zona Pertama	permainan di zona pertama dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun					√
6.		Permainan pada zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
7.		Berlari zig zag dapat melatih kelincahan anak usia 3-4 tahun					√
8.		Berlari sambil memegang bola dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
9.		Zona Kedua	Permainan pada zona kedua dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun				

⁸ Hasil Uji Coba Ahli Materi I Tahap II

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
10.	Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
11.	Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih kekuatan otot kaki anak usia 3-4 tahun				√	
12.	Permainan pada zona ketiga dapat dilakukan anak usia 3-4 tahun					√
13.	Zona Ketiga Berjalan diatas papan dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
14.	Melempar bola ke keranjang dapat melatih ketepatan anak usia 3-4 tahun					√
15.	Permainan <i>jump hap</i> dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
16.	Aspek Pelaksanan Permainan <i>jump hap</i> dapat menarik perhatian anak usia 3-4 tahun					√
17.	Permainan <i>jump hap</i> dapat digunakan untuk kelompok atau individu					√
JUMLAH						82

Validasi ahli materi dengan validator kedua pada tahap uji coba ahli II untuk permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan tanpa adanya revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba dengan ahli materi validator kedua pada tahap II sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{82}{85} \times 100\%$$

$$P = 96,4 \%$$

Hasil presentase ahli materi validator pertama mendapatkan skor sebesar 96,4%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase tersebut dapat dinyatakan bahwa materi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat

layak. Hal tersebut terjadi karena adanya kenaikan skor sebesar 18,4% Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga materi dalam permainan yang dikembangkan oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Validator ahli materi ketiga adalah Ibu Nidha Fauzia, S.Pd., yang dilakukan secara *offline* bertempat di kediaman Ibu Nidha. Pada tahap validasi sebelumnya beliau menyarankan adanya perbaikan pada kegiatan permainannya, ditambahkan agar lebih bervariasi. Saran dari beliau, penulis gunakan sebagai bahan perbaikan pengembangan permainan *jump hap*, berikut hasil uji coba ahli tahap II validator ketiga:

Tabel 4.12 Hasil Validasi II Ahli Materi Validator III

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun				√	
2.	Aspek umum	materi dalam permainan sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini			√	
3.		Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
4.		materi yang disampaikan aktual			√	
5.	Zona Pertama	permainan di zona pertama dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun			√	
6.		Permainan pada zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun			√	
7.		Berlari zig zag dapat melatih kelincahan anak usia 3-4 tahun			√	
8.		Berlari sambil memegang bola dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun			√	
9.		Permainan pada zona kedua dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun			√	
10.	Zona Kedua	Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun			√	
11.		Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih kekuatan otot kaki anak usia 3-4 tahun				√
12.	Zona Ketiga	Permainan pada zona ketiga dapat dilakukan anak usia 3-4 tahun			√	
13.		Berjalan diatas papan dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun				√

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
14.	Melempar bola ke keranjang dapat melatih ketepatan anak usia 3-4 tahun				√	
15.	Permainan <i>jump hap</i> dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√	
16.	Permainan <i>jump hap</i> dapat menarik perhatian anak usia 3-4 tahun				√	
17.	Permainan <i>jump hap</i> dapat digunakan untuk kelompok atau individu				√	
JUMLAH						

Validasi ahli materi dengan validator ketiga pada tahap uji coba ahli II untuk permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan tanpa adanya revisi. Nilai Presentase yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba dengan validator ketiga pada ujicoba ahli tahap II adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{85} \times 100\%$$

$$P = 81,17\%$$

Hasil presentase ahli materi validator ketiga mendapatkan nilai sebesar 81,17%, menurut tabel 3.6 skor presentase tersebut mendapatkan kategori sangat layak, jadi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. Hal tersebut terjadi karena adanya kenaikan skor sebesar 11,17%. Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga permainan yang dikembangkan penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.⁹

⁹ Hasil Uji Coba Ahli Materi III Uji Ahli Tahap II

Validasi ahli media dan ahli materi pada tahap II mendapatkan hasil yang sangat memuaskan karena tidak adanya revisi dan permainan *jump hap* dapat tergolong sebagai media untuk mesntimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun dengan kategori sangat layak, karena media tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun, sehingga media tersebut sangat layak diuji cobakan pada anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung.

D. Revisi Produk

1. Revisi Ahli Tahap I

a. Revisi Ahli Media

Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., selaku validator ahli media pertama yang berprofesi sebagai dosen di jurusan pendidikan islam anak usia dini IAIN Tulungagung memberikan beberapa saran terhadap permainan *jump hap* yang dikembangkan peneliti. Beliau menyarankan agar media pada zona kedua dilapisi menggunakan banner agar warna pada media tersebut dapat lebih keluar sehingga dapat menarik perhatian anak usia dini.

Ibu Hj. Siti Istatik Choiroyaroh, S.Ag., M.Pd., yang juga berprofesi sebagai dosen di jurusan pendidikan islam anak usia dini dan merupakan ahli media validator kedua pada penelitian dan pengembangan ini. beliau memberikan saran perbaikan supaya rubrik istumen atau poin instrumen ahli media di perbaiki kembali dan dibagi dalam per zona. Beliau juga memberikan saran agar materi pada permainan *jump hap* harus disesuaikan dengan standart tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 3-4 tahun, khususnya pada bagian perkembangan kecerdasan kinestetik. Beliau juga

menyarankan kepada penulis untuk membuat rancangan *prototype* produk permainan agar permainan dapat lebih terstruktur.

Ibu Dika Putri Rahayu, M.Pd., selaku ahli media validator ketiga. Beliau menyarankan kepada peneliti untuk memperhatikan keamanan media permainan pada zona kedua dikarenakan subjek penelitian merupakan anak yang berusia 3-4 tahun dimana anak dengan rentang usia tersebut belum memiliki keseimbangan yang optimal, dari saran tersebut akhirnya penulis melakukan perbaikan dengan memberikan perekat di bawah media agar saat media digunakan oleh anak, media tidak bergeser-geser. Beliau juga memberikan saran terhadap penulis untuk membuat buku panduan permainan agar memudahkan seseorang yang akan melakukan permainan tersebut.

b. Revisi Ahli Materi

Ibu Errifa Susilo, M.Pd., yang selaku ahli materi validator pertama pada penelitian dan pengembangan ini. Beliau memberikan saran untuk perbaikan pada kegiatan di zona pertama bahwa sebaiknya pada zona tersebut kegiatannya tidak hanya mengambil sebuah benda. Beliau menyarankan agar diganti dengan kegiatan kinestik yang lain seperti mengambil tidak langsung dari box tp media disusun atau di tempel dengan isolasi sehingga anak mengambil secara acak pada tempelan tersebut. berikut hasil revisi dari ahli materi validator pertama:



Gambar 4.4 Zona Pertama sebelum di revisi

Kegiatan anak pada zona pertama sebelum direvisi yakni anak mengambil buah-buahan tersebut kemudian lari menuju zona kedua, kemudian penulis perbaiki menjadi seperti :



Gambar 4.5 Zona Pertama setelah revisi



Gambar 4.6 Zona Pertama Setelah Revisi

Kegiatan zona pertama setelah adanya perbaikan adalah anak mengambil bola di dalam box yang berisi rumbai-rumbai kemudian anak-anak berlari menuju ke zona kedua, sebelumnya sampai ke zona kedua anak-anak melewati lintasan *zig-zag* terlebih dahulu.

Saran ahli selanjutnya adalah Ibu Dian Mustikawati, M.Pd., yang selaku ahli materi validator kedua dalam penelitian dan pengembangan ini, beliau memberikan saran agar penulis memperbaiki zona ketiga dikarenakan pada zona ketiga cenderung kegiatan yang menstimulasi aspek kognitif anak. Berikut hasil revisi dari ahli materi validator kedua :



Gambar 4.7 Zona Ketiga Sebelum Revisi

Kegiatan zona ketiga sebelum adanya perbaikan adalah anak mencocokkan buah-buahan yang dipegang dengan gambar yang telah disediakan. Berikut hasil perbaikan zona ketiga:



Gambar 4.8 Zona Ketiga Setelah Revisi

Kegiatan zona ketiga setelah adanya perbaikan adalah anak-anak berjalan diatas papan sederhana dengan membawa bola, kemudian melempar bola ke dalam keanjang yang telah disediakan.

Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., yang merupakan ahli media validator pertama dalam penelitian dan pengembangan ini, beliau memberikan saran kepada penulis agar memperbaiki bahan media pada zona kedua dikarenakan warna pada media tersebut kurang jelas. Berikut hasil revisi bahan media pada zona kedua :



Gambar 4.9 Zona Kedua Sebelum Revisi

Bahan yang digunakan oleh penulis di zona kedua sebelum diperbaiki adalah spon eva yang kemudian dicetak menggunakan print *UV*. Menurut ahli media validator pertama, jika menggunakan print *UV* warna pada media tidak begitu keluar. Beliau menyarankan menggunakan banner yang kemudian di tempel di atas spon eva. Berikut hasil perbaikan bahan pada zona kedua :

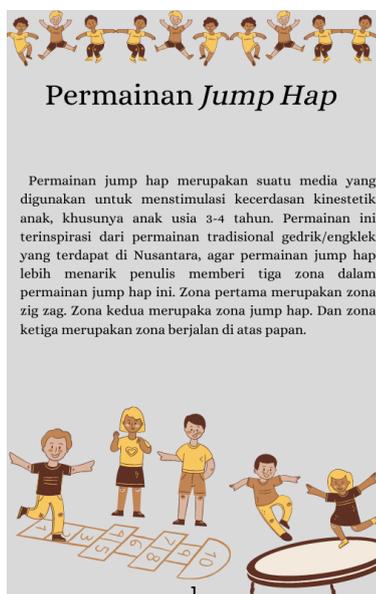


Gambar 4.10 Zona Kedua Setelah Revisi

Ahli media validator ketiga yakni Ibu Dika Putri Rahayu, M.Pd., beliau menyarankan agar penulis membuat buku panduan permainan agar permainan yang dikembangkan penulis dapat jelas dan dimengerti sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik, berikut merupakan buku panduan yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan aplikasi canva.



Gambar 4.11 Cover Buku Panduan Permainan *Jump Hap*



Gambar 4.12 Isi Buku Panduan Permainan *Jump Hap*

Halaman pertama buku panduan permainan *jump hap* berisi tentang penjelasan singkat mengenai permainan tersebut.



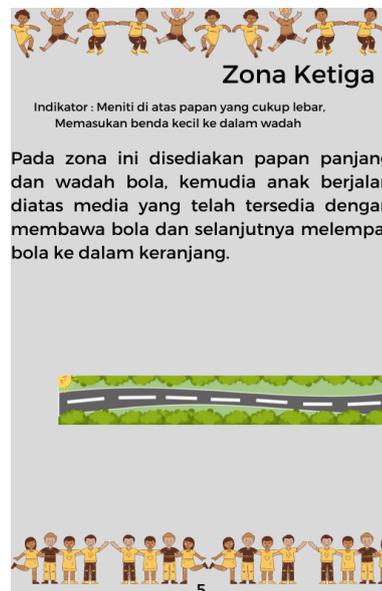
Gambar 4.13 Isi Buku Panduan Permainan *Jump Hap*

Halaman selanjutnya menerangkan bahwa anak diminta untuk mengambil bola dalam wadah yang telah disediakan kemudian berlari melewati lintasan *zig-zag*.



Gambar 4.14 Isi Buku Panduan Permainan *Jump Hap*

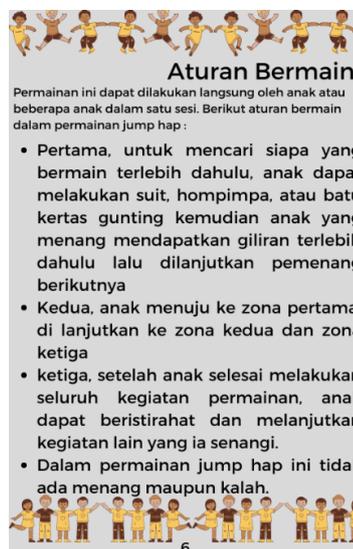
Halaman ketiga dan keempat dari buku panduan permainan *jump hap* menjelaskan cara melewati zona kedua. Terdapat tiga gambar kaki, anak-anak diminta untuk melewati papan *jump hap* sesuai dengan gambar kaki pada media.



Gambar 4.15

Halaman kelima buku panduan permainan *jump hap* menerangkan bahwa pada zona ketiga anak harus berjalan diatas papan dengan

membawa bola kemudian melemparkan bola ke dalam keranjang yang telah disediakan.



Gambar 4.16 Isi Buku Panduan Permainan *Jump Hap*

Halaman terakhir buku panduan permainan *jump hap* menjelaskan tentang aturan-aturan dalam pelaksanaan permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Setelah permainan tersebut diperbaiki sesuai saran dai ahli media dan ahli materi, maka permainan akan diuji cobakan kembali ke ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut.

2. Revisi Ahli Tahap II

Penulis mendapatkan beberapa saran pada validasi tahap I uji coba pada para ahli untuk perbaikan permainan yang sedang dikembangkan, setelah melalui proses perbaikan, penulis melakukan uji coba kembali terhadap permainan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bahwa permainan yang dikembangkan sudah layak diterapkan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Pada tahap validasi II ini ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa permainan yang sedang dikembangkan oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinesetetik anak usia 3-4 tahun. Hal ini berarti permainan dapat langsung diterapkan pada anak usia dini.

E. Hasil Uji Coba Tahap Kedua

Langkah selanjutnya setelah permainan divalidasi oleh para ahli adalah uji coba permainan *jump hap* pada anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari permainan yang sedang dikembangkan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik. Uji coba tahap dua ini dilakukan dengan dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil akan diberikan kepada 9 anak. Penulis mengambil data uji coba kelompok kecil dengan mendatangi lembaga secara langsung pada kegiatan luring sedang berlangsung. Uji coba tersebut juga disebut dengan uji coba lapangan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini penulis melibatkan 9 orang anak yang dilaksanakan pada tanggal 15 september 2021 yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 3 anak laki-laki, diantaranya adalah Kayla, Chika, Alexi, Bilal, Izul, Syahida, Zaki S, Zaki K, dan Al Fatih. Berikut hasil data uji coba lapangan pada kelompok kecil.

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Keterangan
1.	Kayla	Kayla dapat mengikuti gerak sederhana sesuai intruksi yang diberikan. Kayla juga dapat melewati rintangan <i>zig-zag</i> dengan baik. Pada zona kedua Kayla cukup mampu melaluinya namun masih kesulitan untuk melompat diatas papan <i>jump hap</i> . Kayla dapat berjalan lurus diatas papan yang cukup lebar sambil membawa benda ditangannya, kemudian Kayla berhasil melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang dengan tepat.
2.	Bilal	Bilal Cukup mampu mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru, Ia masih senang melakukan kegiatan sesuai keinginannya sendiri. Bilal belum mampu untuk melewati rintangan <i>zig-zag</i> hal ini dikarenakan Bilal masih senang bermain dengan keinginannya sendiri. Bilal belum mampu melewati zona kedua, Ia melewatinya dengan berjalan kemudian sampai di zona ketiga. Bilal dapat berjalan diatas papan

No	Nama	Keterangan
		sambil memegang bola di tangannya. Bilal belum bisa melemparkan bola untuk masuk ke dalam keranjang
3.	Zaki S	Zaki Cukup mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru pendamping. Zaki juga dapat menyelesaikan rintangan <i>zig-zag</i> dengan baik. Pada zona kedua, Zaki dapat meloncat sesuai gambar yang tersedia, kemudian Zaki mampu berjalan meniti papan sederhana sambil membawa bola. Pada zona terakhir, yakni melempar bola Zaki berhasil melemparkan bola tersebut untuk masuk ke keranjang
4.	Chika	Chika cukup mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru. Chika dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Ia dapat melewati zona kedua dengan baik. Chika dapat berjalan di atas papan sambil membawa bola. Chika dapat melemparkan bola ke dalam keranjang dengan baik.
5.	Alexi	Alexi mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru. Ia dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Pada zona kedua Alexi dapat melewati papan <i>jump hap</i> dengan baik, ia dapat menyelesaikan lompatan pada papan <i>jump hap</i> . Alexi juga dapat berjalan di atas papan sambil membawa bola kemudian Alexi mampu melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang.
6.	Syahida	Syahida dapat mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru pendamping. Syahida dapat menyelesaikan rintangan <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Pada zona kedua, Syahida dapat meloncat sesuai gambar yang tersedia di atas papan <i>jump hap</i> , selanjutnya Syahida dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang
7.	Izul	Izul mampu mengikuti perintah sederhana dengan baik, Ia juga dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik. Izul juga mampu menyelesaikan zona kedua dengan baik. Izul dapat berjalan di atas papan kecil sambil membawa bola kemudian, Ia dapat melemparkan bola ke dalam keranjang.
8.	Zaki K	Zaki mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru. Zaki berhasil melewati rintangan <i>zig-zag</i> dan menuju ke zona kedua. Pada zona kedua Zaki mampu melewatinya dengan baik, Ia juga dapat berjalan di atas papan sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola yang ia bawa ke dalam keranjang dengan baik.

No	Nama	Keterangan
9.	Al Fatih	Al Fatih mampu mengikuti perintah yang diberikan oleh guru pendamping. Al Fatih mampu melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik kemudian Ia dapat meloncati papan <i>jump hap</i> sesuai gambar yang tertera, selanjutnya Ia dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil memegang bola dengan baik. Ia juga dapat melempakan bola ke dalam keranjang dengan baik.

Berikut adalah data hasil dari uji coba kelompok kecil

Tabel 4.14 Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Anak dapat mengikuti gerak sederhana sesuai intruksi					Anak dapat melompat di papan <i>jump hap</i>				Anak dapat bejalana lurus sambil membawa benda					Anak dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar					Anak dapat melempar bola ke dalam keranjang					Jumlah Skor	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1.	Kayla			√						√					√					√					√		17
2.	Bilal			√						√					√					√					√		17
3.	Zaki S			√						√					√					√					√		17
4.	Chika			√						√					√					√					√		19
5.	Alexi				√					√					√					√					√		20
6.	Syahida				√					√					√					√					√		18
7.	Izul				√					√					√					√					√		20
8.	Zaki K				√					√					√					√					√		20
9.	Al Fatih				√					√					√					√					√		20

Skor yang diperoleh dari uji coba lapangan kecil berdasarkan data tersebut adalah sebagai berikut :

$\sum xi$ = Skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah peserta didik dalam uji coba lapangan, sehingga dapat diketahui

$$\sum xi = 5 \times 5 \times 9$$

$$= 225$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{168}{225} \times 100\%$$

$$P = 74,6 \%$$

Uji coba kelompok kecil memperoleh skor penilaian 74,6%. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Hal ini berarti permainan *jump hap* dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan selanjutnya, yakni uji coba lapangan kelompok besar.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besa dilakukan pada tanggal 24 September 2021 dengan jumlah 26 anak. Terdiri dari 11 anak perempuan dan 15 anak laki-laki. Hasil uji coba lapangan kelompok besar dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Besar

No	Nama	Keterangan
1.	Iqbal	Iqbal cukup mampu mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik. Pada zona kedua Ia mampu meloncat sesuai dengan gambar yang tertera. Kemudian Ia dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil membawa bola dan Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang.

No	Nama	Keterangan
2.	Dimas	Dimas mampu mengikuti perintah yang diberikan oleh guru pendamping. Ia dapat melompat di atas papan <i>jump hap</i> sesuai dengan gambar. Dimas juga dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang dengan baik.
3.	Zaki K	Zaki mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru. Zaki berhasil melewati rintangan <i>zig-zag</i> dan menuju ke zona kedua. Pada zona kedua Zaki mampu melewatinya dengan baik, Ia juga dapat berjalan diatas papan sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola yang ia bawa ke dalam keranjang dengan baik.
4.	Arsya	Arsya cukup mampu mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik. Pada zona kedua Arsyia mampu melompat sesuai dengan gambar yang tertera. Kemudian Ia dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil membawa bola dan Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang.
5.	Izul	Izul mampu mengikuti perintah sederhana dengan baik, Ia juga dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik. Izul juga mampu menyelesaikan zona kedua dengan baik. Izul dapat berjalan diatas papan kecil sambil membawa bola kemudian, Ia dapat melemparkan bola ke dalam keranjang.
6.	Syahida	Syahida mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru. Ia berhasil melewati rintangan <i>zig-zag</i> dan menuju ke zona kedua. Pada zona kedua Syahida mampu melewatinya dengan baik, Ia juga dapat berjalan diatas papan sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola yang ia bawa ke dalam keranjang dengan baik.
7.	Afika	Afika cukup mampu mengikuti perintah yang diberikan oleh guru pendamping. Saat di zona kedua, Afika dapat melompat sesuai dengan gambar yang tertera. Afika mampu berjalan meniti di atas papan sederhana sambil membawa bola dan Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang
8.	Azril	Azril mampu mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> . Ia mampu melompat di atas papan <i>jump hap</i> . Azril mampu berjalan meniti

No	Nama	Keterangan
		di atas papan sederhana sambil membawa bola kemudian Ia dapat melempakan bola tersebut ke dalam keranjang
9.	Zahra	Zahra mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dan Ia mampu meloncat di atas papan <i>jump hap</i> sesuai dengan gambar yang tertera. Zahra dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola dan Ia dapat memasukan bola tersebut ke dalam keranjang.
10.	Bilqis	Bilqis mampu mengikuti perintah sederhana dengan baik, Ia juga dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik. Bilqis mampu menyelesaikan zona kedua dengan baik. Ia dapat meloncat di atas papan <i>jump hap</i> sesuai gambar yang tertera. Bilqis dapat berjalan diatas papan kecil sambil membawa bola kemudian, Ia dapat melemparkan bola ke dalam keranjang.
11.	Andra	Andra cukup mampu memahami gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Andra cukup mampu melewati loncatan pada papan <i>jump hap</i> . Ia dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola, kemudian Ia dapat melempar bola ke dalam keranjang dengan cukup baik
12.	Adam	Adam cukup mampu memahami gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Adam dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Adam dapat meloncati papan <i>jump hap</i> dengan cukup baik. Ia dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola kemudian ia mampu melempakan bola tersebut untuk masuk ke dalam keranjang.
13.	Rafka	Rafka mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Rafka dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dengan baik. Ia juga dapat meloncat di atas gambar pada papan <i>jump hap</i> dengan baik. Rafka dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil memegang bola, kemudian Ia dapat melemparkan bola tersebut masuk ke dalam keranjang dengan baik.
14.	Afiqo	Afiqo mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dan

No	Nama	Keterangan
		Ia mampu melompat di atas papan <i>jump hap</i> sesuai dengan gambar yang tertera. Afiqo dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola dan Ia dapat memasukan bola tersebut ke dalam keranjang.
15.	Kayla	Kayla mampu mengikuti perintah gerak sederhana yang diberikan oleh guru. Kayla berhasil melewati rintangan <i>zig-zag</i> dan menuju ke zona kedua. Pada zona kedua Kayla mampu melewatinya dengan baik, Ia juga dapat berjalan diatas papan sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola yang ia bawa ke dalam keranjang dengan baik.
16.	Bilal	Bilal ukup mampu mengikui gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping, Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Bilal dapat melompat di atas papan <i>jump hap</i> dengan cukup baik. Ia dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola, kemudian Ia dapat melempakan bola ke dalam keanjang dengan cukup baik.
17.	Abid	Abid mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Abid mampu melewati lintasan <i>zig-zag</i> dengan baik. Ia dapat melompat di atas papan <i>jump hap</i> dengan cukup baik. Ia dapat berjalan meniti di atas papan sambil membawa bola dengan baik. Abid dapat melemparkan bola untuk dimasukan ke dalam keranjang dengan baik.
18.	Zaki S	Zaki S mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dan Ia mampu melompat di atas papan <i>jump hap</i> sesuai dengan gambar yang tertera. Zaki S dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola dan Ia dapat memasukan bola tersebut ke dalam keranjang.
19.	Al Fatih	Al Fatih mampu mengikuti perintah yang diberikan oleh guru pendamping. Al Fatih mampu melewati zona <i>zig-zag</i> dengan baik kemudian Ia dapat meloncati papan <i>jump hap</i> sesuai gambar yang tertera, selanjutnya Ia dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil memegang bola dengan baik. Ia juga dapat melempakan bola ke dalam keranjang dengan baik.
20.	Adiva	Adiva Cukup mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru pendamping. Adiva juga dapat

No	Nama	Keterangan
		menyelesaikan rintangan <i>zig-zag</i> dengan baik. Pada zona kedua, Adiva dapat meloncat sesuai gambar yang tersedia, kemudian Ia mampu bejalan meniti papan sederhana sambil membawa bola. Pada zona terakhir,yakni melempar bola Adiva berhasil melemparkan bola tersebut untuk masuk ke keranjang.
21.	Arfan	Arfan Cukup mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru pendamping. Ia juga dapat menyelesaikan rintangan <i>zig-zag</i> dengan baik. Pada zona kedua, Arfan dapat meloncat sesuai gambar yang tersedia, kemudian Arfan mampu bejalan meniti papan sederhana sambil membawa bola. Pada zona terakhir,yakni melempar bola Ia berhasil melemparkan bola tersebut untuk masuk ke keranjang.
22.	Chika	Chika dapat mengikuti perintah gerak sederhana yang diberikan oleh guru pendamping. Chika dapat menyelesaikan rintangan <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Pada zona kedua, Ia dapat meloncat sesuai gambar yang tersedia di atas papan <i>jump hap</i> , selanjutnya Chika dapat berjalan meniti di atas papan sederhana sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang.
23.	Adiba	Adiba Cukup mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru pendamping. Ia juga dapat menyelesaikan rintangan <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Pada zona kedua, Adiba dapat meloncat sesuai gambar yang tersedia, kemudian Adiba mampu bejalan meniti papan sederhana sambil membawa bola. Pada zona terakhir,yakni melempar bola Ia berhasil melemparkan bola tersebut untuk masuk ke keranjang.
24.	Naharin	Naharin mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping. Ia dapat meloncati papan <i>jump hap</i> dengan cukup baik.Naharin dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar dengan baik sambil membawa bola kemudian Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang dengan cukup baik.
25.	Alexi	Alexi mampu mengikuti perintah sederhana yang diberikan oleh guru.Ia dapat melewati zona <i>zig-zag</i> dengan cukup baik. Pada zona kedua Alexi dapat melewati papan <i>jump hap</i> dengan baik, ia dapat menyelesaikan loncatan pada papan <i>jump hap</i> .

No	Nama	Keterangan
26.	Mutiara	Alexi juga dapat berjalan diatas papan sambil membawa bola kemudian akexi mampu melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang Mutiara cukup mampu mengikuti gerak sederhana yang diinstruksikan oleh guru pendamping, Ia dapat melewati lintasan <i>zig-zag</i> dengan baik kemudian ia berhasil meloncat di atas papan <i>jump hap</i> dengan baik. Mutiara dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar sambil membawa bola dan Ia dapat melemparkan bola tersebut ke dalam keranjang dengan baik.

Berikut penulis setakan hasil data kuantitatif uji coba lapangan pada kelompok besar :

Tabel 4.16 Hasil Data Kuantitatif Kelompok Besar

No	Nama	Anak dapat mengikuti gerak sederhana sesuai intruksi					Anak dapat melompat di papan <i>jump hap</i>					Anak dapat berjalan lurus sambil membawa benda					Anak dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar					Anak dapat melempar bola ke dalam keranjang					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.	Iqbal				√					√						√					√					√	21
2.	Dimas				√					√						√					√					√	21
3.	Zaki K				√					√						√					√					√	21
4.	Arsya				√					√						√					√					√	21
5.	Izul				√					√						√					√					√	21
6.	Syahida				√					√						√					√					√	21
7.	Afika			√						√						√					√					√	18
8.	Azril				√					√						√					√					√	21
9.	Zahra				√					√						√					√					√	21
10.	Bilqis				√					√						√					√					√	21
11.	Andra				√					√						√					√					√	18
12.	Adam				√					√						√					√					√	19
13.	Rafka				√					√						√					√					√	21
14.	Afiqo				√					√						√					√					√	21
15.	Kayla				√					√						√					√					√	21
16.	Bilal				√					√						√					√					√	20

No	Nama	Anak dapat mengikuti gerak sederhana sesuai intruksi					Anak dapat melompat di papan <i>jump hap</i>					Anak dapat berjalan lurus sambil membawa benda					Anak dapat berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar					Anak dapat melempar bola ke dalam keranjang					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
17.	Abid				√					√						√					√					√	21
18.	Zaki S				√					√						√					√					√	21
19.	Al Fatih				√					√						√					√					√	21
20.	Adiva				√					√						√					√					√	20
21.	Arfan				√					√						√					√					√	20
22.	Chika				√					√						√					√					√	21
23.	Adiba				√					√						√					√					√	21
24.	Naharin				√					√						√					√				√		19
25.	Alexi				√					√						√					√					√	21
26.	Mutiara				√					√						√					√					√	21
		JUMLAH KESELURUHAN SKOR																									533

Skor yang diperoleh dari uji coba lapangan kelompok kecil berdasarkan data tersebut adalah :

$\sum xi$ = Skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah peserta didik dalam uji coba lapangan, sehingga dapat diketahui

$$\sum xi = 5 \times 5 \times 26$$

$$= 650$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{533}{650} \times 100\%$$

$$P = 82 \%$$

Uji coba lapangan kelompok besar memperoleh skor penilaian 82%, maka dapat disimpulkan adanya suatu peningkatan jika dibandingkan dengan uji coba kelompok kecil. Menurut tabel 3.6 tentang skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. setelah melaksanakan uji coba lapangan dengan kelompok kecil dan kelompok besar, permainan *jump hap* dapat digunakan pada kelompok kecil maupun kelompok besar namun lebih efektif dan menyenangkan jika di lakukan pada kelompok besar, karena anak-anak antusias melakukan kegiatan bermain jika dilakukan bersama-sama dengan teman sebayanya.

Permainan *jump hap* selain bisa digunakan untuk kegiatan di sekolah bisa juga digunakan untuk keegiatan kinesetetik dirumah,terlebih dalam situasi pandemi covid-19. Anak-anak membutuhkan suatu kegiatan untuk mendampingi proses tumbuh dan kembangnya di dalam rumah. Respon anak ketika mengetahui permainan *jump hap* terlihat sangat tertarik dan menunjukkan antusiasnya untuk terlibat dalam kegiatan bermain. Anak-anak tampak kegeringan ketika diajak untuk bermain

permainan *jump hap*, oleh karena itu dalam tahap uji coba lapangan kelompok besar ini tidak ada revisi karena adanya hasil dan respon yang memuaskan dari peserta didik pada permainan *jump hap*.

F. Revisi Produk

Permainan *jump hap* setelah melewati tahap pengujian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada yang perlu diperbaiki lagi. Hal tersebut berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar yang mendapatkan hasil memuaskan. Kondisi permainan masih sangat baik dan tidak rusak sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *jump hap* sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

G. Penyempurnaan Produk

Hasil pengujian tahap kedua, yakni uji coba lapangan kelompok kecil yang melibatkan sembilan orang peserta didik dan uji coba lapangan kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik pada Paud Al Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung mendapatkan hasil yang memuaskan tanpa adanya revisi produk. Permainan yang dikembangkan oleh penulis dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun, selain itu permainan *jump hap* ini aman digunakan oleh anak usia 3-4.

H. Pembahasan Produk

Permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun dibuat dengan memilih bahan yang aman, terjangkau dan tahan lama. Materi yang digunakan dalam permainan ini disesuaikan dengan standar penilaian pencapaian anak usia 3-4 tahun dan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Permainan *jump hap* ini telah melewati beberapa tahap uji coba untuk mengetahui kelayakan dan

keefektifan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Uji coba yang pertama adalah uji coba ahli yang melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media dengan dua kali proses validasi. Pada tahap proses validasi yang pertama, penulis mendapatkan beberapa saran dan perbaikan untuk permainan yang sedang penulis kembangkan. Uji coba ahli tahap pertama mendapatkan kategori “layak” untuk diuji cobakan sesuai saran dari masing-masing ahli. Setelah menyelesaikan perbaikan sesuai saran dari masing-masing para ahli, penulis melakukan uji coba ahli validasi kedua. Tahap uji coba ahli yang kedua, penulis mendapatkan kategori “sangat layak diuji cobakan tanpa adanya revisi” yang artinya permainan yang dikembangkan penulis sangat layak diuji cobakan pada peserta didik.

Uji coba tahap dua adalah uji coba lapangan, dalam uji coba lapangan ini penulis membaginya dalam dua kelompok. Uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan peserta didik Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung, sedangkan pada uji coba lapangan kelompok besar penulis melibatkan seluruh peserta didik Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung sejumlah 26 anak. Pada uji coba lapangan kelompok kecil dan kelompok besar, penulis mendapatkan hasil yang memuaskan. Adanya pengembangan permainan *jump hap* dengan hasil yang memuaskan diharapkan dapat membantu pendidik dalam menstimulasi tumbuh dan kembang anak, dengan adanya kegiatan bermain permainan *jump hap* diharapkan dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi kecerdasan kinestetik. Adanya permainan ini juga diharapkan dapat memotivasi pendidik untuk menciptakan suatu kegiatan menyenangkan agar suasana belajar dapat berlangsung aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan.

