

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Isi dari Permainan *Jump Hap*

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. materi dalam permainan tersebut disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Materi-materi tersebut meliputi anak dapat berjalan lurus dengan gerakan yang luwes, anak dapat melompat sesuai gambar yang tersedia, anak dapat berlari *zig-zag*, anak dapat melempar dan menangkap bola, anak dapat berjalan diatas papan yang cukup lebar. Materi-materi yang disampaikan dalam permainan dapat melatih kecerdasan kinestetik anak.

2. Kelayakan Permainan *Jump Hap*

Penulis melakukan uji coba kelayakan terhadap permainan *jump hap* untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut dilakukan dengan dua tahapan, yakni uji coba ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap uji kelayakan dengan ahli, penulis melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media . Uji coba kelayakan dengan para ahli dilakukan dengan dua kali tahapan.

Uji kelayakan dengan para ahli tahap pertama dilakukan dengan menggunakan instrumen dan video pengenalan permainan yang telah dibuat oleh penulis. Validator pertama ahli materi adalah ibu Errifa Susilo, M.Pd., proses validasi dilakukan secara *online* pada tanggal 8 April 2021. Beliau memberikan nilai pada permainan yang

dikembangkan penulis dengan sebesar 80% dengan kategori layak untuk diuji cobakan sesuai saran. Validator kedua ahli materi adalah Ibu Dian Mustikawati, M.Pd., proses validasi juga dilakukan secara *online* pada tanggal 15 April 2021 dengan memberikan nilai sebesar 78% dengan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Validator ketiga adalah Ibu Nidha Fauzia, S.Pd., proses validasi dilakukan secara *offline*, penulis mendapatkan nilai sebesar 70% dengan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Tahap validasi ahli media juga melibatkan tiga validator. Validator pertama ahli media adalah Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 secara *online*. Penulis mendapatkan nilai sebesar 76% dengan kategori layak diuji cobakan. Validator kedua ahli media adalah Ibu Siti Istatik Choiroyaroh, S.Ag., M.Pd., pada tanggal 20 April secara *offline* bertempat di masjid Al Muslimun Tulungagung. Nilai yang diberikan sebesar 74% dengan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Validator ketiga ahli media adalah Ibu Dika Putri Rahayu M.Pd., proses validasi ini dilakukan secara *online*. Penulis mendapatkan nilai sebesar 78% dengan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Setelah tahap pertama uji kelayakan ke para ahli media dan ahli materi, penulis melakukan perbaikan pada permainan sesuai dengan saran dari para ahli. Langkah setelah melakukan perbaikan, penulis kembali melakukan uji kelayakan permainan tahap II kepada para ahli. Nilai atau skor yang diperoleh dari validator materi pertama tahap II sebesar 97,6% dan mengalami kenaikan 17,6% dari sebelumnya, dari validator kedua ahli materi tahap II mendapatkan skor sebesar 96,4% dan mendapatkan kenaikan sebanyak 18,4%, dan dari validator ketiga mendapatkan skor sebesar 81,17% serta mendapatkan kenaikan skor sebesar 11,17%. Penulis mendapatkan kategori sangat layak untuk diuji cobakan tanpa perbaikan dari ketiga validator ahli materi tersebut. Validator ahli media pertama pada uji kelayakan tahap II memberikan

skor 92,5, pada validator kedua penulis mendapatkan nilai 92,5% dan pada validator ketiga penulis mendapatkan skor 95%. Penulis memperoleh kategori sangat layak dari ketiga validator tersebut, sehingga permainan tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik dan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik.

Uji coba kedua merupakan uji coba lapangan dengan uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Uji coba lapangan kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik dan pada uji coba lapangan kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung yang berjumlah 26 siswa. Pada uji lapangan kelompok kecil penulis mendapatkan nilai sebesar 74.6% dengan kategori layak dan pada uji lapangan kelompok besar penulis mendapat nilai sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Hasil dari uji coba kelayakan oleh para ahli dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa permainan *jump hap* sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung.

3. Respon Anak Terhadap Permainan *Jump Hap*

Selama proses uji coba lapangan, baik kelompok kecil atau kelompok besar. Anak menunjukkan respon positif terhadap permainan yang dikembangkan penulis. Hal tersebut dikarenakan permainan baru dikenal oleh anak dikemas dengan warna dan kegiatan yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan senang ketika memainkan permainan *jump hap*.

B. Saran

Saran yang dianjurkan berdasarkan hasil dari penelitian di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik

Penyampaian materi kecerdasan kinestetik pada proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak sehingga anak dapat mengatasi kejenuhan anak

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mendorong dan memberikan motivasi kepada pendidik bahwa penggunaan kegiatan yang menyenangkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohammad, Muhammad Asrori. 2014. *Metode dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Anawir Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Arief S Sadirman. 2016. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arifin Zainal. 2012. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad Asyar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada
- Asyhar Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Perss
- Asyhari Ardia, Helda Silvi. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol 05 No. I.
- B Uno Hamzah. 2008. *Mengelola Keerdasan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahya Eka. 2016. *Bahan Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Catur Setiowargo. 2008. *Bahan Ajar Strategi Pengembangan Kinestetik dan Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Dani. 2010. *Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala
- Danni Ula. 2016. Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual *Jurnal CARE Children Advisory Research and Education*. Vol. 4. No. 1
- Daryanto, 2017. *Media dan Sumber Belajar Paud*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

- Diana Mutia. 2016. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group
- Emzir. 2013. *Metedologi Peneliian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fadhilla M. 2019. *Buku Ajar Bemain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia
- Fauziddin M. 2016. "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Solo Kabupaten Kampar" *Jurnal Anak Usia Dini*. Vol. 2. No. 1. Diakses pada 23 Oktober 2020
- Gardner Howard. 2003. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)*. Terj. Lyndon Saputra. Jakarta: Interaksara
- Gunanti Winda, Suryani L, A Muis. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hamidulloh Ibda. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV Pilar Nusantara
- Hurlock.E.B. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi kelima. Jakarta: Erlangga
- Indrijati Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- Julia Jasmine. 2012. *Metode Mengajar Mutliple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurnia Rita. 2012. "Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini" *Educhild*. Vol. 01. No. 01
- M.Miftah. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, *Jurnal Kwangsan*. Vol. 1. No. 2

- Mardayani Komang Trisna, Mahadewi Luh Putu Putri, Magta Mutiara. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Englek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar *Kelompok Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4. No. 2
- Mini, Rose AP. 2010. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*. Jakarta: Indocamprima
- Montolalu. 2005. *Bemain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musfiroh Tadkirotun. 2015. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- N Y Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Nofialdi Sriwahyuni. 2016. Metode Pembelajaran yang digunakan PAUD Permata Bunda. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*. Vol.4, No.1
- Nuraini Yuliani. 2009. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Patiung Dahlia, Ismawati, Herawati, Ramadani Suci. 2019. “Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 2. No.1
- Paul Suparno. 2004. *Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.

- Perdani Putri Admi. 2013. "Peningkatan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada TK B" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7. No. 2
- Pratiwi Wiwik. 2017. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 5. No. 2
- Puspa Pupung, Anik Lestaningrum. 2011. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nganjuk
- Rohmah Naili. 2016, "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini" *Jurnal Tarbawi*. Vol. 13. No. 2
- Rukajat Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: CV Bidi Utama
- Santi Dinar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Santri Ades, Idriansari Antarini, Girsang Bina Melvia. 2014. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Toddler (1-3 tahun) dengan Riwayat Bayi Rendah. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Vol. 5. No. 1
- Sari Ratih Permata. 2019. "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.01. No. 01
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono Bambang. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryana Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press

- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Syamsuddin Abin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya
- Tedjasaputra S Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Teguh Andreas. 2010. "Hubungan Antara Multiple Intelligence dengan Prestasi Belajar" *Jurnal Psikologi* Vol. 2 No. 2. Diakses tgl 1 Desember 2020
- Trisnangingsih Indah Sisilia, Wiyasa I Komang Ngurang Wiyasa, Darsana I Wayan. 2019. Pengaruh Lari Zig-Zag Berbantuan Kursi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Sila Darma, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7. No. 1
- Wahyu P.S Dyana. 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun *Jurnal Psikologi Perkembangan*. Vol. 2. No. 02
- Wijayanto Adi. 2018. Pengaruh Metode Guide Discovery dan Metode Movement Exploration serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Pembelajaran Pukulan Atas Bulu Tangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung *Jurnal Ilmu Olahraga*. Vol. 1. No. 2, (2018)
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi: Yogyakarta
- Yaumi Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*, Jakarta: Dian Rakyat
- Yus Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yus Anita. 2013. "Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak" *Jurnal Ilmiah* Vol. 8 No. 02. Diakses 10 Oktober 2020
- Zarkasih Khamim. 2016. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain" *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. Vol. 6. No. 1

BAB V

PENUTUP

C. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

4. Isi dari Permainan *Jump Hap*

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Materi dalam permainan tersebut disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Materi-materi tersebut meliputi anak dapat berjalan lurus dengan gerakan yang luwes, anak dapat melompat sesuai gambar yang tersedia, anak dapat berlari *zig-zag*, anak dapat melempar dan menangkap bola, anak dapat berjalan diatas papan yang cukup lebar. Materi-materi yang disampaikan dalam permainan dapat melatih kecerdasan kinestetik anak.

5. Kelayakan Permainan *Jump Hap*

Penulis melakukan uji coba kelayakan terhadap permainan *jump hap* untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut dilakukan dengan dua tahapan, yakni uji coba ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap uji kelayakan dengan ahli, penulis melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media. Uji coba kelayakan dengan para ahli dilakukan dengan dua kali tahapan.

Uji kelayakan dengan para ahli tahap pertama dilakukan dengan menggunakan instrumen dan video pengenalan permainan yang telah dibuat oleh penulis. Validator pertama ahli materi adalah ibu Errifa Susilo, M.Pd., proses validasi dilakukan secara *online* pada tanggal 8 April 2021. Beliau memberikan nilai pada permainan yang dikembangkan penulis dengan sebesar 80% dengan kategori layak untuk

diuji cobakan sesuai saran. Validator kedua ahli materi adalah Ibu Dian Mustikawati, M.Pd., proses validasi juga dilakukan secara *online* pada tanggal 15 April 2021 dengan memberikan nilai sebesar 78% dengan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Validator ketiga adalah Ibu Nidha Fauzia, S.Pd., proses validasi dilakukan secara *offline*, penulis mendapatkan nilai sebesar 70% dengan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Tahap validasi ahli media juga melibatkan tiga validator. Validator pertama ahli media adalah Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 secara *online*. Penulis mendapatkan nilai sebesar 76% dengan kategori layak diuji cobakan. Validator kedua ahli media adalah Ibu Siti Istatik Choirony, S.Ag., M.Pd., pada tanggal 20 April secara *offline* bertempat di masjid Al Muslimun Tulungagung. Nilai yang diberikan sebesar 74% dengan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Validator ketiga ahli media adalah Ibu Dika Putri Rahayu M.Pd., proses validasi ini dilakukan secara *online*. Penulis mendapatkan nilai sebesar 78% dengan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Setelah tahap pertama uji kelayakan ke para ahli media dan ahli materi, penulis melakukan perbaikan pada permainan sesuai dengan saran dari para ahli. Langkah setelah melakukan perbaikan, penulis kembali melakukan uji kelayakan permainan tahap II kepada para ahli. Nilai atau skor yang diperoleh dari validator materi pertama tahap II sebesar 97,6% dan mengalami kenaikan 17,6% dari sebelumnya, dari validator kedua ahli materi tahap II mendapatkan skor sebesar 96,4% dan mendapatkan kenaikan sebanyak 18,4%, dan dari validator ketiga mendapatkan skor sebesar 81,17% serta mendapatkan kenaikan skor sebesar 11,17%. Penulis mendapatkan kategori sangat layak untuk diuji cobakan tanpa perbaikan dari ketiga validator ahli materi tersebut. Validator ahli media pertama pada uji kelayakan tahap II memberikan skor 92,5, pada validator kedua penulis mendapatkan nilai 92,5% dan

pada validator ketiga penulis mendapatkan skor 95%. Penulis memperoleh kategori sangat layak dari ketiga validator tersebut, sehingga permainan tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik dan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik.

Uji coba kedua merupakan uji coba lapangan dengan uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Uji coba lapangan kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik dan pada uji coba lapangan kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik Paud Al Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung yang berjumlah 26 siswa. Pada uji lapangan kelompok kecil penulis mendapatkan nilai sebesar 74.6% dengan kategori layak dan pada uji lapangan kelompok besar penulis mendapatkan nilai sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Hasil dari uji coba kelayakan oleh para ahli dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa permainan *jump hap* sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung.

6. Respon Anak Terhadap Permainan *Jump Hap*

Selama proses uji coba lapangan, baik kelompok kecil atau kelompok besar. Anak menunjukkan respon positif terhadap permainan yang dikembangkan penulis. Hal tersebut dikarenakan permainan baru dikenal oleh anak dikemas dengan warna dan kegiatan yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan senang ketika memainkan permainan *jump hap*.

D. Saran

Saran yang dianjurkan berdasarkan hasil dari penelitian di atas adalah sebagai berikut :

3. Bagi Pendidik

Penyampaian materi kecerdasan kinestetik pada proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan kegiatan yang menarik dan

menyenangkan untuk anak sehingga anak dapat mengatasi kejenuhan anak

4. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mendorong dan memberikan motivasi kepada pendidik bahwa penggunaan kegiatan yang menyenangkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohammad, Muhammad Asrori. 2014. *Metode dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Anawir Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Arief S Sadirman. 2016. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arifin Zainal. 2012. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad Asyar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada
- Asyhar Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Perss
- Asyhari Ardia, Helda Silvi. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol 05 No. I.
- B Uno Hamzah. 2008. *Mengelola Keerdasan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahya Eka. 2016. *Bahan Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Catur Setiowargo. 2008. *Bahan Ajar Strategi Pengembangan Kinestetik dan Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Dani. 2010. *Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala
- Danni Ula. 2016. Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual *Jurnal CARE Children Advisory Research and Education*. Vol. 4. No. 1
- Daryanto, 2017. *Media dan Sumber Belajar Paud*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

- Diana Mutia. 2016. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group
- Emzir. 2013. *Metedologi Peneliian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fadhilla M. 2019. *Buku Ajar Bemain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia
- Fauziddin M. 2016. "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Solo Kabupaten Kampar" *Jurnal Anak Usia Dini*. Vol. 2. No. 1. Diakses pada 23 Oktober 2020
- Gardner Howard. 2003. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)*. Terj. Lyndon Saputra. Jakarta: Interaksara
- Gunanti Winda, Suryani L, A Muis. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hamidulloh Ibda. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV Pilar Nusantara
- Hurlock.E.B. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi kelima. Jakarta: Erlangga
- Indrijati Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- Julia Jasmine. 2012. *Metode Mengajar Mutliple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurnia Rita. 2012. "Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini" *Educhild*. Vol. 01. No. 01
- M.Miftah. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, *Jurnal Kwangsan*. Vol. 1. No. 2

- Mardayani Komang Trisna, Mahadewi Luh Putu Putri, Magta Mutiara. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Englek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar *Kelompok Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4. No. 2
- Mini, Rose AP. 2010. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*. Jakarta: Indocamprima
- Montolalu. 2005. *Bemain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musfiroh Tadkirotun. 2015. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- N Y Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Nofialdi Sriwahyuni. 2016. Metode Pembelajaran yang digunakan PAUD Permata Bunda. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*. Vol.4, No.1
- Nuraini Yuliani. 2009. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Patiung Dahlia, Ismawati, Herawati, Ramadani Suci. 2019. “Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 2. No.1
- Paul Suparno. 2004. *Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.

- Perdani Putri Admi. 2013. "Peningkatan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada TK B" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7. No. 2
- Pratiwi Wiwik. 2017. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 5. No. 2
- Puspa Pupung, Anik Lestaningrum. 2011. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nganjuk
- Rohmah Naili. 2016, "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini" *Jurnal Tarbawi*. Vol. 13. No. 2
- Rukajat Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: CV Bidi Utama
- Santi Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Santri Ades, Idriansari Antarini, Girsang Bina Melvia. 2014. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Toddler (1-3 tahun) dengan Riwayat Bayi Rendah. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Vol. 5. No. 1
- Sari Ratih Permata. 2019. "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.01. No. 01
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono Bambang. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryana Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press

- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Syamsuddin Abin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya
- Tedjasaputra S Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Teguh Andreas. 2010. "Hubungan Antara Multiple Intelligence dengan Prestasi Belajar" *Jurnal Psikologi* Vol. 2 No. 2. Diakses tgl 1 Desember 2020
- Trisnangingsih Indah Sisilia, Wiyasa I Komang Ngurang Wiyasa, Darsana I Wayan. 2019. Pengaruh Lari Zig-Zag Berbantuan Kursi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Sila Darma, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7. No. 1
- Wahyu P.S Dyana. 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun *Jurnal Psikologi Perkembangan*. Vol. 2. No. 02
- Wijayanto Adi. 2018. Pengaruh Metode Guide Discovery dan Metode Movement Exploration serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Pembelajaran Pukulan Atas Bulu Tangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung *Jurnal Ilmu Olahraga*. Vol. 1. No. 2, (2018)
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi: Yogyakarta
- Yaumi Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*, Jakarta: Dian Rakyat
- Yus Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yus Anita. 2013. "Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak" *Jurnal Ilmiah* Vol. 8 No. 02. Diakses 10 Oktober 2020
- Zarkasih Khamim. 2016. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain" *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. Vol. 6. No. 1

BAB V

PENUTUP

E. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

7. Isi dari Permainan *Jump Hap*

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Materi dalam permainan tersebut disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Materi-materi tersebut meliputi anak dapat berjalan lurus dengan gerakan yang luwes, anak dapat melompat sesuai gambar yang tersedia, anak dapat berlari *zig-zag*, anak dapat melempar dan menangkap bola, anak dapat berjalan diatas papan yang cukup lebar. Materi-materi yang disampaikan dalam permainan dapat melatih kecerdasan kinestetik anak.

8. Kelayakan Permainan *Jump Hap*

Penulis melakukan uji coba kelayakan terhadap permainan *jump hap* untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media yang telah dikembangkan. Uji coba tersebut dilakukan dengan dua tahapan, yakni uji coba ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap uji kelayakan dengan ahli, penulis melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media. Uji coba kelayakan dengan para ahli dilakukan dengan dua kali tahapan.

Uji kelayakan dengan para ahli tahap pertama dilakukan dengan menggunakan instrumen dan video pengenalan permainan yang telah dibuat oleh penulis. Validator pertama ahli materi adalah ibu Errifa Susilo, M.Pd., proses validasi dilakukan secara *online* pada tanggal 8 April 2021. Beliau memberikan nilai pada permainan yang dikembangkan penulis dengan sebesar 80% dengan kategori layak untuk

diuji cobakan sesuai saran. Validator kedua ahli materi adalah Ibu Dian Mustikawati, M.Pd., proses validasi juga dilakukan secara *online* pada tanggal 15 April 2021 dengan memberikan nilai sebesar 78% dengan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Validator ketiga adalah Ibu Nidha Fauzia, S.Pd., proses validasi dilakukan secara *offline*, penulis mendapatkan nilai sebesar 70% dengan kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Tahap validasi ahli media juga melibatkan tiga validator. Validator pertama ahli media adalah Ibu Reni Sulistiana, M.Pd., yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 secara *online*. Penulis mendapatkan nilai sebesar 76% dengan kategori layak diuji cobakan. Validator kedua ahli media adalah Ibu Siti Istatik Choirony, S.Ag., M.Pd., pada tanggal 20 April secara *offline* bertempat di masjid Al Muslimun Tulungagung. Nilai yang diberikan sebesar 74% dengan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Validator ketiga ahli media adalah Ibu Dika Putri Rahayu M.Pd., proses validasi ini dilakukan secara *online*. Penulis mendapatkan nilai sebesar 78% dengan kategori layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Setelah tahap pertama uji kelayakan ke para ahli media dan ahli materi, penulis melakukan perbaikan pada permainan sesuai dengan saran dari para ahli. Langkah setelah melakukan perbaikan, penulis kembali melakukan uji kelayakan permainan tahap II kepada para ahli. Nilai atau skor yang diperoleh dari validator materi pertama tahap II sebesar 97,6% dan mengalami kenaikan 17,6% dari sebelumnya, dari validator kedua ahli materi tahap II mendapatkan skor sebesar 96,4% dan mendapatkan kenaikan sebanyak 18,4%, dan dari validator ketiga mendapatkan skor sebesar 81,17% serta mendapatkan kenaikan skor sebesar 11,17%. Penulis mendapatkan kategori sangat layak untuk diuji cobakan tanpa perbaikan dari ketiga validator ahli materi tersebut. Validator ahli media pertama pada uji kelayakan tahap II memberikan skor 92,5, pada validator kedua penulis mendapatkan nilai 92,5% dan

pada validator ketiga penulis mendapatkan skor 95%. Penulis memperoleh kategori sangat layak dari ketiga validator tersebut, sehingga permainan tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik dan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik.

Uji coba kedua merupakan uji coba lapangan dengan uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Uji coba lapangan kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik dan pada uji coba lapangan kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik Paud Al Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung yang berjumlah 26 siswa. Pada uji lapangan kelompok kecil penulis mendapatkan nilai sebesar 74.6% dengan kategori layak dan pada uji lapangan kelompok besar penulis mendapatkan nilai sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Hasil dari uji coba kelayakan oleh para ahli dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa permainan *jump hap* sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung.

9. Respon Anak Terhadap Permainan *Jump Hap*

Selama proses uji coba lapangan, baik kelompok kecil atau kelompok besar. Anak menunjukkan respon positif terhadap permainan yang dikembangkan penulis. Hal tersebut dikarenakan permainan baru dikenal oleh anak dikemas dengan warna dan kegiatan yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan senang ketika memainkan permainan *jump hap*.

F. Saran

Saran yang dianjurkan berdasarkan hasil dari penelitian di atas adalah sebagai berikut :

5. Bagi Pendidik

Penyampaian materi kecerdasan kinestetik pada proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan kegiatan yang menarik dan

menyenangkan untuk anak sehingga anak dapat mengatasi kejenuhan anak

6. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mendorong dan memberikan motivasi kepada pendidik bahwa penggunaan kegiatan yang menyenangkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

