

Pengembangan Media Ular Tangga Gerak Kreasi Untuk Melatih Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Alhidayah Palembang

Fatah Muthi'ah Azhar¹, Kris Setyaningsih², Fahmi³, Febriyanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: fatahmuthiahaz@gmail.com¹, krissetyaningsih_uin@radenfatah.ac.id²,
fahmi_uin@radenfatah.ac.id³, febriyanti_uin@radenfatah.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kemampuan kecerdasan kinestetik yang sangat penting untuk dilatih dan di kembangkan sejak dini, dari hasil observasi peneliti masih menemukan siswa yang kemampuan kecerdasan kinestetik nya belum sesuai tingkat perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian menggunakan metode R&D model 4-D dari Thiagarajan, subjek dalam penelitian ini adalah RA Alhidayah Palembang dengan instrument pengumpul data berupa observasi, angket, wawancara yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa desain untuk menguji kualitas media ular tangga gerak kreasi. Penelitian ini menghasilkan produk berupa ular tangga gerak kreasi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi yaitu 86 kategori sangat valid, penilaian ahli bahasa yaitu 92 kategori valid, penilaian ahli desain yaitu 88 kategori sangat valid, sedangkan penilaian uji coba lapangan dengan angket responden tingkat keefektifan uji coba skala kecil adalah 75,71 kategori efektif dan 79,035 angket lembar wawancara kategori efektif. Sedangkan angket responden tingkat keefektifan uji coba skala besar adalah 74 kategori efektif dan 77,39 angket lembar wawancara kategori efektif.

Kata Kunci : *Media Ular Tangga Gerak Kreasi, Kecerdasan Kinestetik, RA.*

Abstract

This research is motivated by the ability of kinesthetic intelligence which is very important to be trained and developed early on, from the results of observations researchers still find students whose kinesthetic intelligence abilities are not in accordance with their level of development. This study aims to determine validity, practicality and effectiveness. Research using the 4-D R&D method from Thiagarajan, the subject in this study was RA Alhidayah Palembang with data collection instruments in the form of observations, questionnaires, interviews validated by material experts, design language to test the quality of the media of snakes and movements. This study produces products in the form of snakes and movements of creations as learning media. Based on the assessment of the material expert, namely 86 very valid categories, the assessment of linguists, namely 92 valid categories, the assessment of design experts is 88 very valid categories, while the field trial assessment with respondent questionnaire levels of small scale trials is 75.71 Effective category and 79.035 questionnaire Effective category interview sheet. While the respondent questionnaire level of the effectiveness of large -scale trials is 74 effective categories and 77.39 Effective Category Interview Sheet Questionnaires.

Keywords: *Snake Ladder Motion Creative Media, Kinesthetic Intelligence, RA.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini periode penting dalam perjalanan kehidupan bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan anak yang lainnya maka dari itu berhak mendapatkan pendidikan yang layak bagi anak. Penggunaan media dalam pembelajaran suatu sekolah pada anak usia dini menunjukkan perbedaan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Guru menggunakan media pembelajaran akan lebih mudah menyampaikan materi tersebut. Pada proses pembelajaran, anak akan merasa senang dan menjadi lebih mudah fokus dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan juga menyenangkan baginya.

(Budiartati 2007) Salah satu aspek terpenting dikembangkan pada anak usia dini yaitu kecerdasan. Gardner dalam Budiartati menegaskan bahwa kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap oleh tes intelegensi. Pada dasarnya, anak memiliki sejumlah kecerdasan (kecerdasan jamak) berupa keterampilan dan kemampuan yang mewakili berbagai cara anak dalam belajar dan berinteraksi dengan diri dan lingkungannya. Kecerdasan kinestetik, artinya peningkatan pengetahuan sensasi anak-anak, kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian tubuh untuk mengendalikan objek dan membuat perkembangan yang menggabungkan kemampuan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, keahlian, kekuatan, kemampuan beradaptasi serta kecepatan

(Afandi R 2015) Salah satu permainan tradisional adalah ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang. Berbagai model dan bentuk ular tangga sudah tersebar luas, hingga pada ranah pendidikan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media belajar. Permainan ular tangga ini termasuk permainan kooperatif, sosial, dan permainan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu.

Ular tangga menjadi budaya permainan yang anak tetapi, sesuai dengan era milenial bisa sudah di modifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga, meskipun gagal, anak tetap bersemangat untuk mencobanya kembali. Inilah yang kemudian membuat anak mendapatkan pengalaman mencoba bersama teman-teman. Dengan ciri khas permainan ular tangga ini akan membawakan segudang manfaat dan tujuan yang dapat menstimulasi atau merangsang anak dalam kemampuan berbagai kecerdasan, khususnya kecerdasan kinestetik. permainan ular tangga dapat dikembangkan dan dikreasikan berbagai macam kegiatan didalamnya, salah satu contohnya yaitu bermain menjadi poin dalam permainan ular tangga, dan menjalankan perintah yang ada dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik, maka bisa menjadi sebuah permainan memiliki nilai.

Menurut Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Rika Fitria dengan judul tentang *"Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Metode Permainan Tradisional Di TK PGRI Sukarame"*. Hasil permainan tradisional bakiak dan lompat karet adalah permainan yang secara turun-temurun dan dapat membawa kebahagiaan dan kesenangan pada saat dimainkan, dapat menyehatkan tubuh, menjalin sosialisasi dengan teman sebaya dan kerja sama mapun tolong-menolong. Penggunaan metode permainan tradisional dalam mengoptimalkan kecerdasan kinestetik ini memberikan pengetahuan serta pengalaman secara langsung kepada anak. Dimana anak terlibat secara langsung dalam kegiatan permainan tradisional.

Berdasarkan observasi di RA Alhidaya Palembang dimana pendidik di TK tersebut menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang dimana mengharuskan anak dalam belajar seperti membaca, berhitung dan menulis dengan lembar kerja anak. Ada beberapa kekurangan LKA, sebagai berikut, tidak bisa menampilkan gerak serta bagi siswa yang memiliki kemampuan yang rendah akan mengalami kesulitan

dan tertinggal dari temannya. Dari beberapa kekurangan LKA jika dilakukan secara terus menerus akhirnya dapat mengakibatkan anak menjadi cepat bosan, tidak focus, tidak peduli dengan sesama dan tidak memahami penjelasan dari guru dengan baik. Sehingga perkembangan dan kemampuan anak dalam belajar menjadi terkesan kurang menarik dan menghambat perkembangan anak. permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dan menganalisis secara mendalam. maka, peneliti mengajukan penelitian dengan judul, "pengembangan media ular tangga gerak kreasi untuk melatih kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di ra alhidayah Palembang".

Peneliti bermaksud untuk memperkenalkan media untuk melihat bagaimanakah pengembangan media ular tangga gerak kreasi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di ra alhidayah Palembang yang valid ? bagaimanakah pengembangan media ular tangga gerak kreasi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di ra alhidayah Palembang yang praktis. tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan media ular tangga gerak kreasi untuk melatih kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di ra alhidayah Palembang yang valid. pengembangan media ular tangga gerak kreasi untuk melatih kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di ra alhidayah Palembang yang praktis.

Landasan Teori

(Yusufhadi 2004) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

(Suppiah 2018) "Snakes and Ladders is also a game of complete chance—each student has an equal chance of landing on good or bad practices, therefore the game is equally fair to all" menjelaskan bahwa permainan media ular tangga juga merupakan permainan peluang penuh setiap siswa memiliki keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang. media ular tangga merupakan bentuk kongkrit, dengan memadukan permainan ular tangga dengan media pembelajaran berkolaborasi. Media ular tangga permainan mengandung unsur pembelajaran adanya konteks permainan saling berinteraksi mengikuti aturan main. Ular tangga disini merupakan sarana yang dipakai sebagai alat bantu untuk mempelancar dalam kegiatan melatih kecerdasan kinestetik yang disampaikan.

(Acesta 2019) Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan dalam memanfaatkan seluruh bagian tubuh dengan benar seperti menggunakan tangan, jari, lengan, dan tubuh lainnya dalam menangani masalah, membuat sesuatu, atau dalam mengirimkan barang lain. Kecerdasan ini menggunakan seluruh anggota tubuh dalam memecahkan masalah untuk mengekspresikan ide, gagasan yang ditunjuk melalui praktek, seperti berlari, menari, meloncat, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya dan sebagainya. Kecerdasan kinestetik membuat seseorang terampil menggunakan anggota tubuhnya melakukan berbagai gerakan motorik kasar dan motorik halus.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). (Sugiono 2012) Metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu cara untuk melakukan suatu penelitian untuk merancang, memproduksi serta menguji suatu produk yang telah dihasilkan. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal* (bertahap bisa *Multy years*) Penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses pengembangan pada bidang pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian penelitian terdahulu yang menggunakan berbagai metode dan melewati beberapa tahapan dengan berbagai siklus.

Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software atau perangkat lunak maupun *hardware* atau perangkat keras seperti buku, modul, lembar kerja peserta didik ataupun media pembelajaran. Produk yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga dari media cetak yaitu benner untuk melatih kecerdasan kinestetik pada anak usia dini 5-6tahun di RA Alhidayah Palembang.

Dan model pengembangan ini menggunakan model 4-D (*Four-D Models*) ialah model yang sederhana dan sistematis. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran, yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan). Menggunakan Sample sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel. Istilah dari sampel jenuh adalah sensus. Metode sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Sensus yang diperiksa adalah kelompok B1 yang berjumlah 15 anak.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengukur kriteria validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu media ular tangga. Data kevalidan diperoleh dari angket respon ahli, kemudian peneliti beralih dari data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan *Skala Likert*. Skala likert digunakan untuk mengukursikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. (Sugiono 2009)

1. Analisis Data Validitas

Data kevalidan diperoleh dari angket respon validator dan guru. Analisis angket respon guru akan dilakukan dengan cara menghitung jumlah tanggapan positif guru terhadap media ular tangga gerak kreasi yang telah dikembangkan. Untuk menghitung data nilai akhir hasil kevalidan dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus berikut. Angket validasi terkait kesesuaian dan desain pada produk yang dikembangkan memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kriteria kevalidan produk yang dihasilkan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung skor adalah:

$$V = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

V : Tingkat kevalidan

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

2. Analisis Data Kepraktisan

Data Kepraktisan data kepraktisan diperoleh dari angket wawancara dan instrument penelitian. Analisis angket respon peserta didik dengan menghitung jumlah peserta didik memberikan respon positif atau menjawab "YA" Untuk menghitung data nilai akhir hasil kepraktisan dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus berikut. Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kriteria kepraktisan, berikut tabel skor penilaian Cara menghitung data nilai akhir hasil kepraktisan dianalisis dalam skala (0-100)

dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Tingkat kepraktisan

F :Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu media ular tangga gerak kreasi untuk melatih kecerdasan kinestetik anak di RA Alhidayah Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) diawali dengan tahap 1 (*Define*) yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatas media dalam pembelajaran khususnya kecerdasan kinestetik. Tahap 2 (*Desain*) setelah dianalisis permasalahan baru mendesain media ular tangga gerak kreasi. Tahap 3 (*Development*) tahap pengembangan meliputi dengan menggunakan validasi yang dilakukan validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi dan implementasi uji coba pada RA Alhidayah Palembang dengan 15 anak. Tahap 4 (*Disseminate*) yaitu tersusun produk akhir media ular tangga gerak kreasi, penyebaran hanya di RA Alhidayah Palembang

Berdasarkan pemilihan validator dan praktisi ditentukan dengan berdasarkan keahlian dibidang yang sesuai dengan media ular tangga gerak kreasi yang telah dikembangkan, yaitu ada 3 dosen dan 3 guru, Ibu Desvi Wahyuni, M.Pd yang berlatar belakang pendidikan lulusan Magister PAUD ahli di bidang materi kecerdasan jamak berdasarkan penilaian materi pada media ular tangga gerak kreasi yang telah dikembangkan menunjukkan nilai tingkat kevalidan yang diberikan oleh validator ahli materi adalah 86 yang berada pada kategori sangat valid. Ibu Dwi Sartika, M.Pd yang berlatar belakang pendidikan lulusan Magister PAUD ahli di bidang bahasa berdasarkan penilaian bahasa pada media ular tangga gerak kreasi yang telah dikembangkan menunjukkan nilai tingkat kevalidan yang diberikan oleh validator ahli bahasa adalah 92 yang berada pada kategori valid. Ibu Elsa Cindrya, M.Pd yang berlatar belakang pendidikan lulusan Magister PAUD ahli di bidang desain berdasarkan penilaian desain pada media ular tangga gerak kreasi yang dikembangkan menunjukkan nilai tingkat kevalidan yang diberikan oleh validator ahli desain adalah 88 yang berada pada kategori sangat valid. Sedangkan hasil oleh guru RA Alhidayah Palembang, menunjukkan nilai tingkat kepraktisan 99 yang berada pada kategori sangat valid. Dari hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga gerak kreasi yang telah dikembangkan oleh peneliti telah validasi digunakan dan diuji.

Tingkat kepraktisan media papan pintar huruf yang digunakan dalam proses belajar mengajar diukur dengan menggunakan angket responden peserta didik dalam bentuk wawancara dan instrumen penelitian. Pada tahap ini, diperoleh data kepraktisan melalui lembaran wawancara peserta didik dan lembaran angket responden instrument penelitian peserta didik yang diisi oleh peneliti ketika wawancara dan melakukan kegiatan di kelas dengan memberikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat peserta didik pada lembar wawancara dan angket responden peserta didik. Untuk mendapatkan data respon ataupun tanggapan mengenai media ular tangga gerak kreasi yang telah diujicobakan pada peserta didik RA Alhidayah Palembang, peneliti mewawancarai peserta didik dengan cara duduk disebelah anak satu persatu dan memberikan pertanyaan tentang media ular tangga gerak kreasi setelah melakukan kegiatan belajar menggunakan media ular tangga gerak kreasi dikelas.

Berdasarkan angket lembar wawancara dan angket responden peserta didik, tingkat kepraktisan pada uji coba skala kecil adalah 76 untuk angket lembar wawancara dan 79,035 untuk angket responden peserta didik sedangkan tingkat kepraktisan pada uji coba skala besar adalah 74 untuk angket lembar wawancara dan 77,39 untuk angket responden peserta didik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media ular tangga gerak kreasi yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran media ular tangga gerak

kreasi untuk melatih kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun berada pada kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif sehingga layak untuk diuji cobakan atau digunakan pada anak. Dengan menggunakan media ular tangga gerak kreasi anak akan lebih tertarik untuk kecerdasan kinestetik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media ular tangga gerak kreasi yang dikembangkan dengan model penelitian 4-D dari Thiagarajan. Hasil dari semua tahap, dapat diambil kesimpulan bahwa Pada media ular tangga gerak kreasi terdapat 38 macam kegiatan yang sesuai dengan materi dan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian di RA Alhidayah Palembang media ular tangga gerak kreasi sangat disukai oleh peserta didik di RA tersebut. merasa sangat senang, antusias dan bersemangat dalam belajar kecerdasan kinestetik dengan menggunakan media ular tangga gerak kreasi.

1. Media ular tangga gerak kreasi yang dikembangkan untuk melatih kecerdasan kinestetik anak usia dini 5-6 tahun di RA Alhidayah Palembang dengan tema binatang mencapai tingkat kevalidan dari ahli materi 86 yang berada pada kriteria sangat valid, tingkat kevalidan ahli bahasa adalah 92 yang berada pada kriteria sangat valid, dan tingkat kevalidan ahli desain 88 yang berada pada kriteria sangat valid, sehingga media ular tangga gerak kreasi dinyatakan sangat valid untuk digunakan dan diujicobakan di lapangan.
2. Pada tingkat kepraktisan uji coba skala kecil dalam bentuk wawancara adalah 76 dengan kategori praktis dan uji coba skala kecil dalam bentuk instrumen penelitian adalah 79,035 dengan kategori praktis. Sedangkan pada uji coba skala besar adalah hasil uji coba skala besar dalam bentuk wawancara adalah 74 dengan kategori praktis, uji coba skala besar dalam bentuk instrumen penelitian adalah 77,39 kategori praktis. sehingga media ular tangga gerak kreasi ini dinyatakan praktis untuk digunakan oleh peserta didik dalam media pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. INoP,Jurnal Inovasi Pembelajaran. Acesta, Arrofa. 2019. *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta pengembangan*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Budiartati, E. 2007. *Pembelajaran melalui bermain berbasis kecerdasan jamak pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, FIP Unnes.
- Fitria,Rika. 2018. *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Permainan Tradisional Di TK PGRI Sukarame*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan.
- Suppiah Nachiappan.2014.Snake and Ladder Gamnes in Cognition Development on Students wits Learning Difficulties. American Research Institute.
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta cetakan ke-4. Ridwan dan Engkos Ahmad Kuncoro, 2007. *Cara Menggunakan dan Memakai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.Yuvitasari Intan. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata pada Anak Kelompok A*. Yogyakarta.