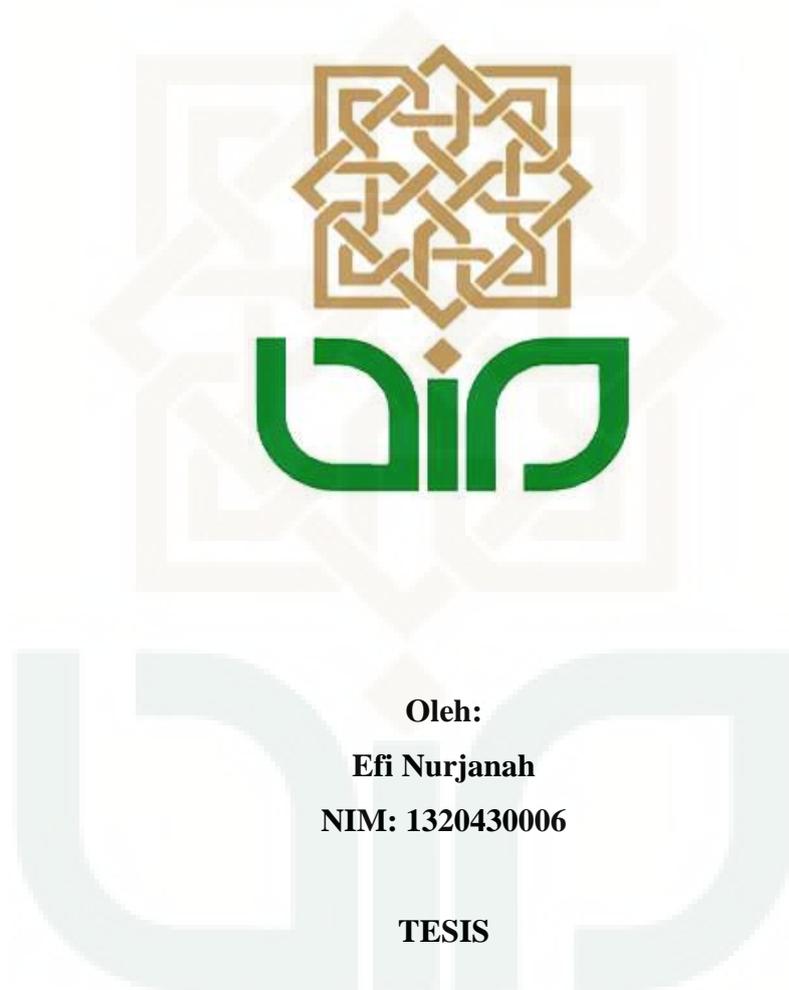


**PENGEMBANGAN PERMAINAN SUMANDU SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN BAGI KECERDASAN JAMAK  
ANAK USIA DINI DI TK DARUSSALAM PLUS**



**Oleh:**

**Efi Nurjanah**

**NIM: 1320430006**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk  
Memenuhi Salah satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
Islam**

**YOGYAKARTA**

**2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

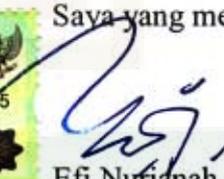
Nama : Efi Nurjanah  
NIM : 1320430006  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudlotul Athfal (PGRA)  
Konsentrasi : -

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Saya yang menyatakan,



  
Efi Nurjanah, S.Pd.I

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

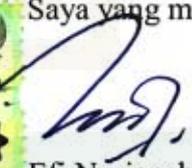
Nama : Efi Nurjanah  
NIM : 1320430006  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudlotul Athfal (PGRA)  
Konsentrasi : -

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melkaukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Saya yang menyatakan,



  
Efi Nurjanah



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN SUNAN KALIJAGA  
PASCASARJANA  
YOGYAKARTA

### PENGESAHAN

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN PERMAINAN SUMANDU  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI  
KECERDASAN JAMAK ANAK USIA DINI DI TK  
DARUSSALAM PLUS  
Nama : Efi Nurjanah, S.Pd.I  
NIM : 1320430006  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudlathul Athfal (PGRA)  
Konsentrasi : -  
Tanggal Ujian : 07 April 2015

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar M.Pd.I.



Yogyakarta, 15 April 2015

Direktur,

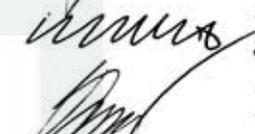
Prof. Nur Haidi, MA, M.Phil, Ph.D  
IDP.. 19711207 199503 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : Pengembangan Permainan Sumandu Sebagai Media Pembelajaran bagi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di TK Darussalam Plus

Nama : Efi Nujanah, S.Pd.I  
NIM : 1320430006  
Prodi : Pendidikan Guru RaudhatulAthfal  
Konsentrasi : -  
TanggalUjian : 7 April 2015

Telah disetujui tim penguji ujian munaqasah

Ketua : Dr. Mahmud Arif, M.Ag (  )  
Sekretaris : Dr. Hj. Siti Fathonah, M.Pd (  )  
Pembimbing/Penguji : Dr. Sangkot Sirait, M.Ag (  )  
Penguji : Dr. Karwadi, M.Ag (  )

diuji di Yogyakarta pada tanggal 7 April 2015

Waktu : 11.30-12.30 WIB  
Hasil/Nilai : 92,13  
IPK : 3,68 (Tiga koma enam delapan)  
Prediket Kelulusan : ~~Memuaskan~~/ SangatMemuaskan/ Cumlaude \*

\* Coret yang tidak perlu

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Direktur Program Pascasarjana  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu 'alaikumwa. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Permainan Sumandu sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di Tk Darussalam Plus**

Yang ditulis oleh:

Nama : Efi Nurjanah, S.Pd.I  
NIM : 1320430006  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru RaudhatulAthfal

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

*Waassamu 'alaikumwr. wb.*

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Pembimbing



Dr. Sangkot Sirait, M. Ag

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### A. Motto

“Didiklah anak-anakmu, karena mereka dilahirkan di satu zaman, bukan zamanmu”.

HR. Al-Bazzar

### B. Persembahan

Program Pascasarjana Prodi Pendidikan Guru Raudlotul Athfal (PGRA)  
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penyelesaian tesis ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk penulis melanjutkan studi S2 pada Program Pascasarjana.
2. Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta atas segala kebijakan, bantuan dan perhatian yang diberikan, beserta seluruh karyawan.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) atas segala kebijakan, bantuan, perhatian, dorongan, dan semangat yang diberikan, beserta seluruh staf-stafnya.
4. Dr. Sangkot Sirait, M. Ag. Selaku pembimbing yang telah memberikan waktu dan pikirannya secara khusus kepada peneliti untuk membimbing, memberi masukan, dan arahan dengan penuh kesabaran.
5. Kepala sekolah, guru, dan karyawan TK Darussalam Plus Tempelsari Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta atas bantuan, waktu, dan informasi yang diberikan.
6. Kedua cinta penulis; Ajimas P. Setiahadiwibowo dan Aisyah Yumna Azzalea Adiningsih, terimakasih atas segala warna rasa yang dicipta untuk penulis.

7. Keempat orangtua; Alm. Muhammad Sururuddin, Drs. H. Ngadirin Setiawan, SE, M.Si, Murah, dan Dr. Hj. Tutuk Ningsih, S.Ag. M.Pd, beserta seluruh keluarga yang senantiasa berkenan menyisipkan nama penulis dalam setiap doa-doa panjangnya..
8. Segenap teman-teman Program Studi Pendidikan Guru RaudhatulAthfal (PGRA) angkatan tahun 2013 atas segala dukungan, bantuan, semangat, dan kontribusinya.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bentuk kontribusi yang telah diberikan kepada penulis dapat bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan diberikan balasan yang berlipat ganda. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat kepada kita semua dan juga memberikan kesempatan untuk mengembangkannya pada jalan kebaikan. Amin

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Hormat saya,

Efi Nurjanah, S.Pd.I

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN DIREKTUR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	7
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Kerangka Teoritik.....	12
H. Metode Penelitian.....	20
I. Teknik Analisis Data.....	32
J. Sistematika Pembahasan.....	37
<b>BAB II PENEGASAN ISTILAH</b>	
A. Permainan Sumandu.....	38
1. Konsep Bermain secara Umum.....	38
2. Hakikat Permainan Sumandu.....	51
B. Media Pembelajaran.....	56
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	56
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	58
3. Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	60
C. Kecerdasan Jamak.....	66
1. Kecerdasan secara Umum.....	66
2. Hakikat Kecerdasan Jamak.....	70
3. Strategi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak.....	81
D. Anak Usia Dini.....	84
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	84
2. Pertumbuhan Anak Usia Dini.....	86
3. Perkembangan Anak Usia Dini.....	90
4. Karakteristik Anak Usia Dini.....	93

	E. TK Darussalam Plus Tempelsari	
	Maguwoharjo Depok Sleman.....	96
	1. Profil TK Darussalam Plus.....	96
	2. Sejarah Berdirinya TK Darussalam Plus.....	97
	3. Kurikulum TK Darussalam Plus .....	100
	4. Proses Pembelajaran di TK Darussalam Plus.....	102
BAB III	MODEL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS HASIL PENGEMBANGAN PERMAINAN SUMANDU	
	A. Model Pengembangan .....	104
	1. Tahap pengembangan.....	104
	a. Perencanaan.....	104
	b. Desain.....	108
	c. Pengembangan.....	110
	2. Uji Coba Produk Permainan Sumandu.....	120
	a. Data Uji Coba Alpha Tes .....	120
	b. Data Uji Coba Beta Tes.....	126
	c. Data Evaluasi akhir .....	131
	B. ANALISIS HASIL PENGEMBANGAN PERMAINAN SUMANDU .....	135
	1. Analisis Data Uji Coba Sumandu.....	135
	a. Analisis data alpha test ahli materi.....	136
	b. Analisis data Alpha Tes ahli media .....	137
	c. Data Uji Coba Beta Tes.....	137
	d. Data Evaluasi Akhir .....	139
	2. Revisi Produk Permainan Sumandu .....	139
	a. Produk Permainan Sumandu Sebelum Revisi.. .....	139
	b. Produk Permainan Sumandu Setelah Revisi.....	142
	3. Kajian Akhir Produk Sumandu .....	145
	a. Hasil Produk Sumandu.....	145
	b. Kelebihan dan Kelemahan Produk Sumandu.....	147
BAB IV	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	151
	B. Saran.....	153

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1, Instrumen Untuk Ahli Materi .....	29
Tabel 2, Instrumen Untuk Ahli Media .....	30
Tabel 3, Instrumen Untuk Pengguna.....	31
Tabel 4, Konversi Data .....	33
Tabel 5, Panduan Konversi Data.....	36
Tabel 6, Gambar Dan Teks Materi Sumannu.....	111
Tabel 7, Desain Dan Warna Kartu Pintar.....	115
Tabel 8, Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media .....	121
Tabel 9, Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media .....	124
Tabel 10, Hasil Penilaian Uji Coba Beta Test.....	129
Tabel 11, Rincian Hasil Penilaian Uji Coba Beta Test .....	130
Tabel 12, Hasil Evaluasi Akhir .....	133
Tabel 13, Rincian Hasil Penilaian Evaluasi Akhir.....	134
Tabel 14, Konversi Data Penilaian.....	135

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1, Desain Awal Sumandu .....	110
Gambar 2, Desain Dadu Sumandu .....	116
Gambar 3, Desain Kartuku.....	117
Gambar 4, Desain Buku Panduan Permainan .....	118
Gambar 5, Media Utama (Tikar) Sumandu Sebelum Revisi .....	141
Gambar 6, Dadu Sumandu Sebelum Revisi.....	142
Gambar 7, Kartu Pintar Sebelum Revisi.....	142
Gambar 8, Kartuku Sebelum Revisi .....	142
Gambar 9, Media Utama (Tikar) Setelah Revisi.....	143
Gambar 10, Dadu Sumandu Setelah Revisi .....	144
Gambar 11, Kartu Pintar Setelah Revisi .....	144
Gambar 12, Kartuku Setelah Revisi.....	144

## ABSTRAK

Anak yang cerdas adalah dambaan setiap orang tua, namun sering kali pemahaman kita tentang “cerdas” hanya berhenti pada tinggi rendahnya IQ seseorang. Semua anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menunjukkan satu atau dua kemampuan yang menjadi keunggulannya, misalnya anak yang pandai bermain musik, pandai mengatur tutur katanya itu juga anak yang cerdas. Kecerdasan-kecerdasan tersebut adalah bagian dari *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak). Pembelajaran guna menstimulasi kecerdasan jamak khususnya pada anak usia dini hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik, dan tidak terpaksa. Sebab, dunia anak adalah dunia gembira, senang, hangat, dan ceria. Untuk itu proses pembelajaran perlu dilakukan dengan metode bermain. Namun sayangnya dalam metode bermain permainan-permainan tradisional masih menjadi hal yang tabu digunakan, termasuk juga di TK Darussalam Plus. Karena itulah peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah permainan yang peneliti beri nama Sumandu. Permainan Sumandu adalah permainan yang memadukan antara konsep permainan sunda manda dan ular tangga. Tidak hanya memadukan peneliti juga menyisipkan materi-materi Pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini.

Pengembangan permainan Sumandu dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: (1) tahap perencanaan, yaitu meliputi mendefinisikan ruang lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. (2) tahap desain meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan Sumandu. (3) tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan Sumandu, mencetak (*printout*) hasil desain permainan Sumandu, dan membuat komponen-komponen pendukung seperti kartu pintar, dadu, kartuku, dan buku panduan permainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan Sumandu secara umum baik dan layak digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan respon, dan skor penilaian dari responden dan *user* (pengguna). Rata-rata *user* memberikan komentar dan respon yang positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalamannya bermainnya pada teman-temannya. Skor penilaian yang diperoleh pada tahap uji coba alpha tes mencapai rata-rata 4,76 dari ahli materi dan 4,06 dari ahli media. Jika mengacu pada konversi skor penilaian kedua skor tersebut masuk kategori sangat baik dan baik. Kemudian pada uji coba beta test diperoleh skor rata-rata 4,61 dan masuk kategori sangat baik. Selanjutnya pada tahap evaluasi akhir diperoleh skor rata-rata 4,55 yang juga masuk kategori sangat baik. Sehingga dengan perolehan skor dan respon pemain maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk permainan Sumandu baik dan layak digunakan sebagai media Pembelajaran bagi kecerdasan jamak khususnya untuk anak usia dini.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan dan perkembangan adalah bagian penting dari setiap individu. Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing individu berbeda satu dengan yang lainnya. Jika pertumbuhan dapat diukur dengan satuan meter maka perkembangan dapat diukur dengan tingkat kemampuan, kematangan psikis, dan kejiwaan seorang anak.

Perkembangan seorang anak terjadi dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan seorang anak sangat banyak ragamnya, baik yang sifatnya internal maupun eksternal. Artinya ada faktor dari dalam diri sang anak, misalnya faktor keturunan, dan ada juga faktor dari luar dirinya, misalnya faktor lingkungan.<sup>1</sup>

Faktor eksternal inilah yang dapat kita usahakan dalam rangka membantu tumbuh kembang seorang anak. Salah satu cara yang dapat kita lakukan yaitu melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Bahkan menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan maka seseorang itu akan mempunyai pengetahuan tentang suatu wawasan. Pendidikan sebaiknya di mulai sejak anak berusia dini. Di Indonesia anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 atau 0-8 tahun menurut beberapa pakar.

---

<sup>1</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD; Tinjauan Teoritik dan Praktik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 19

Usia dini biasa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada usia delapan tahun.<sup>2</sup>

Dari teori di atas dapat kita simpulkan bahwa semua anak mempunyai potensi untuk menjadi cerdas. Anak yang cerdas adalah dambaan setiap orang tua, namun sering kali pemahaman kita tentang “cerdas” hanya berhenti pada tinggi rendahnya IQ seseorang. Anak yang cerdas bukan hanya anak yang pandai matematika saja, tetapi semua anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menunjukkan satu atau dua kemampuan yang menjadi keunggulannya, misalnya ada anak yang pandai bermain musik atau ada anak yang sangat ramah dalam bertutur kata. Anak yang pandai bermain musik, pandai mengatur tutur katanya itu juga anak yang cerdas. Kecerdasan-kecerdasan tersebut adalah bagian dari *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak). Menurut Gardner (dalam Anita Yus<sup>3</sup>) mengidentifikasi ada delapan kecerdasan, yaitu linguistik, logika matematika, spasial visual, kinestetik jasmani, musikal, intrapersonal, interpersonal, dan natural.

Menurut UU Perlindungan Anak, anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berkreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Orangtua dan

---

<sup>2</sup> Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Grafindo, 2010) hlm. 2

<sup>3</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 22

pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar.<sup>4</sup> Karena belajar adalah hak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.

Sehingga membuat anak nyaman dalam proses pendidikan anak usia dini merupakan kunci utama. Sebab, dunia anak adalah dunia gembira, senang, hangat, dan ceria., sehingga segala aktivitas yang diperuntukkan bagi anak haruslah yang senantiasa melahirkan kenyamanan. Menurut Margolin sebagaimana dikutip oleh Harun Rasyid dkk<sup>5</sup> menegaskan bahwa, ketika berinteraksi dengan anak buatlah suasana yang penuh perhatian dan menyenangkan, fokus terhadap kebutuhan anak. Dengan demikian proses pendidikan anak usia dini harus berada dalam lingkungan yang nyaman dan menyennagkan sesuai kebutuhan anak.

Karena ketika anak merasa tertekan dan terancam dalam lingkungannya, hal tersebut akan menghambat otak dan memperkecil kemampuannya. Bila otak harus menghadapi rasa frustasi, ketakutan, atau kebingungan, kinerjanya terhambat sehingga mengakibatkan perasaan tidak berdaya bagi para siswa. Sebaliknya tantangan, serta sedikit tekanan akan memperbesar potensi otak.<sup>6</sup> Termasuk juga dalam usaha menstimulasi potensi-potensi kecerdasan jamak.

---

<sup>4</sup> Maimunah hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Cet. Ke-10, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 16

<sup>5</sup> Harun Rasyid dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gama Media, 2012), hlm. 34

<sup>6</sup> Martha Kaufeldt, *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, (Jakarta: Indeks, 2009) diterjemahkan oleh Agnes Sawir, hlm. 1

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, termasuk juga berlaku jujur, setia (*loyal*), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi.<sup>7</sup>

Sehingga metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk itu sebaiknya anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.<sup>8</sup> Karena esensi dari bermain adalah meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Pendidik sebaiknya memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut sehingga anak secara tidak

---

<sup>7</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Edisi Pertama, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 113

<sup>8</sup> Martha Kaufeldt, *Berawal dari Otak*,.... hlm. 200

sadar telah belajar banyak hal.<sup>9</sup> Secara garis besar permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan moderen dan permainan tradisional.<sup>10</sup>

Permainan moderen saat ini telah menjadi tren namun tidak halnya dengan permainan tradisional. Permainan tradisional saat ini telah menjadi barang langka. Anak lebih mengenal permainan-permainan dalam bentuk game komputer, daripada permainan-permainan tradisional. Padahal ada banyak nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Di antara nilai-nilai tersebut yaitu:<sup>11</sup> menanamkan budaya terampil kerja, menanamkan keuletan dan tebahan, menanamkan cara berpikir yang divergen (sebagai cikal bakal tampilnya pribadi kreatif), menanamkan etos kerja produktif, menanamkan jiwa aktif yang mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru (*orisinil*) dan berbeda. Sepertia ketika anak bermain tanah lempung, secara tidak langsung permainan tersebut dapat menanamkan daya kompetisi yang tinggi, nilai-nilai yang luhur, dan juga menanamkan kepercayaan diri yang kuat.

Maka diperlukan sebuah kepedulian nyata untuk dapat menjaga dan melestarikan permainan tradisional. Karena permainan tradisional adalah bagian dari budaya yang apabila tidak dijaga dan dilestarikan akan hilang dan punah. Salah satu permainan tradisional yang saat ini telah jarang kita jumpai adalah permainan Sunda Manda.

---

<sup>9</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 7

<sup>10</sup> Andang Ismail, *Education Games*, Cet. Ke-2, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), hlm. 101

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm. 103-104

Sunda manda merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang dahulu sangat populer khususnya di daerah pedesaan. Karenanya permainan Sunda Manda menyebar hampir di seluruh wilayah Indonesia hanya saja masing-masing daerah memiliki nama sebutan yang berbeda. Seperti di Kupang (NTT) dikenal dengan nama Siki Doka. Siki berasal dari kata siki lalote ,artinya melompat karena girang. Sedangkan doka artinya kaki terangkat. Jadi siki doka dapat diartikan melompat sambil kaki sebelah diangkat. Kemudian di Flores Timur dikenal dengan Kesegek, di Jawa barat engklek, di Jawa Tengah Angklik, Banyuwangi Odik, dan sebagainya.<sup>12</sup>

Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE). Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.<sup>13</sup>

Namun sayangnya saat ini masih jarang kita jumpai pendidik yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat permainan edukatif. Padahal dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat permainan

---

<sup>12</sup> Ibid, hlm. 292

<sup>13</sup> Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*, hlm. 62-63.

edukatif secara tidak langsung kita telah ikut melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa Indonesia.

Di TK Darussalam Plus kegiatan pembelajaran juga telah menggunakan metode bermain sebagai metode pembelajarannya. Seperti dengan bermain puzzle, mengurutkan benda, bernyanyi, menari, dan lain sebagainya. Namun sayangnya permainan-permainan tradisional masih menjadi hal yang tabu digunakan sebagai permainan edukatif. Karena itulah peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah permainan yang memadukan antara permainan tradisional dan moderen yang peneliti beri nama Sumandu (Sunda Manda dan Ular Tangga Edukatif) sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini. Yang kemudian akan peneliti uji cobakan di TK Darussalam Plus Tempelsari Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta.

## **B. Pembatasan Masalah**

Pengembangan permainan Sumandu akan dibatasi pada anak kelompok B usia 5-6 tahun.

## **C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa produk permainan dengan nama Sumandu. Permainan Sumandu adalah jenis permainan kompetisi hasil modifikasi peneliti yaitu memadukan antara konsep permainan sunda manda dan ular tangga.

Tidak hanya memadukan peneliti juga menyisipkan materi-materi pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini, sehingga diharapkan

permainan Sumandu dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan menyenangkan bagi kecerdasan jamak anak usia dini.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dalam setiap penelitian tentu memiliki rumusan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model pengembangan permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus?
2. Bagaimanakah kelayakan permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus?
3. Apa kelebihan dan kelemahan permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus.
2. Mengetahui kelayakan alat permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus.

3. Mengetahui kelebihan dan kelemahan alat permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus.

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran dan pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) terutama dalam stimulasi kecerdasan jamak anak usia dini.

2. Praktis

Memberi pengetahuan baru kepada pendidik, peserta didik, dan sekolah tentang Alat Permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini.

## **F. Kajian Pustaka**

Penelitian ini akan membahas tentang pengembangan alat permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini, yang sejauh penelusuran penulis belum ditemukan penelitian dengan judul tersebut. Namun demikian ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

*Pertama*, tesis yang ditulis oleh Dwi Hastuti, tahun 2013 yang berjudul *Alat Permainan Edukatif Emotional Card untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini di TK ABA Taruna Sleman Yogyakarta*. Dengan metode R&D. Di dalam tesisnya Dwi Hastuti mengembangkan Alat Permainan Edukatif berupa Emosional Card, yang mana menurut Dwi Hastuti

Emosional card dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan dan dekat dengan permasalahan yang dihadapi anak. Lewat alat permainan edukatif Emotional Card diharapkan anak usia dini dapat mengembangkan aspek sosial emosional, kognitif, dan bahasa. Hasil tesis tersebut menunjukkan alat permainan edukatif “emosional Card” terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini di TK ABA Taruna Sleman, Yogyakarta. Kelebihan APE tersebut terbuat dari bahan yang murah dan mudah di dapat, desain sederhana sehingga memungkinkan guru-guru TK membuatnya dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Gambar-gambar emosi yang dibuat juga sangat dekat dengan keseharian anak. Sedangkan kelemahannya alat permainan edukatif emosional card keberhasilannya sangat tergantung bagaimana guru menggunakannya saat pembelajaran.

*Kedua*, tesis yang ditulis oleh Aushafil Karimah, tahun 2011 yang berjudul “*Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini dengan Permainan Bahasa di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*”. Dalam tesis yang ditulis oleh Karimah tersebut kreativitas yang dimiliki oleh anak dapat terus menurun seiring perkembangan usia dan banyaknya intervensi berbagai macam hal terhadap anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada perkembangan berpikir dan imajinasi anak setelah dilakukan intervensi pembelajaran dengan beberapa permainan bahasa (melalui gambar, metode bercerita, dan bermain peran) selama kurang lebih dua minggu intervensi.

*Ketiga*, tesis yang ditulis oleh Suyadi, mahasiswa program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta konsentrasi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal pada tahun 2010 yang berjudul “ *Model Permainan Edukatif berbasis Multimedia untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*”. Dalam tesis ini dijelaskan mengenai pengembangan alat permainan edukatif berbasis multimedia. Permainan yang dikembangkan oleh Suyadi berupa animasi yang dapat dimainkan oleh anak-anak melalui komputer. Kemudian secara spesifik penelitian ini lebih ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Suyadi ini menggunakan metode R&D dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis multimedia ini banyak disukai oleh anak-anak dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kecerdasan spiritual.

*Keempat*, tesisnya Muhammad Fadlillah dengan judul “*Pengembangan Permainan Monraked sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*”. Dalam tesis M. Fadlillah ini menjelaskan tentang pengembangan permainan Monraked sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini yang terilhami dari permainan Monopoli.

Diantara keempat tesis tersebut yang paling mendekati dengan judul peneliti adalah tesisnya M. Fadlillah. Kemiripannya adalah kita sama-sama mengembangkan permainan untuk menstimulasi kecerdasan anak usia dini dan juga secara desain permainan kami sama-sama besar. Akan tetapi terdapat banyak perbedaan antara permainan yang peneliti kembangkan

dengan Monrakednya M. Fadlillah. Jika Monraked terinspirasi dari permainan monopoli, Sumandu terinspirasi dari permainan Sunda Manda dan ular tangga. Jika materi belajar Monraked menyatu dengan media permainan, materi Sumandu terpisah dengan media utama yaitu menggunakan kartu-kartu pertanyaan/perintah. Jika Monraked hanya bisa untuk mengembangkan satu kecerdasan bahkan hanya satu materi Sumandu dapat digunakan untuk semua kecerdasan dan semua materi.

Maka dari beberapa penelusuran penelitian yang telah penulis paparkan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan belum pernah dilakukan oleh orang lain.

## **G. Kerangka Teoritik**

### **1. Permainan Sumandu sebagai media pembelajaran**

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena senang bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bagi anak bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka itu akan melatih kemampuannya.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 20

Permainan bagi anak merupakan alat untuk menjelajahi dunianya. Dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Di antara nilai dan ciri tersebut yaitu:<sup>15</sup>

- a. Bermain memiliki berbagai arti. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar sendiri, naik sepeda sendiri, berenang ataupun meloncat. Betapa pun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
- b. Unsur lain adalah pengulangan. Dengan pengulangan, anak memperoleh kesempatan mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan keterampilannya yang lebih kompleks. Melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
- c. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (*vehicle*) untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti pada saat mereka menjadi remaja.
- d. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhan tanpa dihukum atau terkena teguran, contoh: ia bisa bermain peran sebagai

---

<sup>15</sup> *Ibid*, 20-21

ibu atau bapak yang galak, atau sebagai bayi atau anak yang mendambakan kasih sayang. Didalam semua permainan itu dapat menyatakan rasa benci, takut, dan gangguan emosional.

Sedangkan secara garis besar permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan moderen.<sup>16</sup> Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (*games*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan aspek rekreatif untuk mengisi waktu luang.<sup>17</sup>

Permainan moderen biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi mesin. Permainan moderen juga biasanya lebih bersifat atraktif dan elektris, oleh karenanya permainan moderen terkadang dianalogikan sebagai permainan elektronik.<sup>18</sup>

Strategi penyampaian mengacu kepada cara-cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan sekaligus untuk menerima serta merespon masukan dari peserta didik. Oleh karena itu, media merupakan komponen strategis penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh si pelajar dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar itu.

---

<sup>16</sup> Andang ismail, *Education Games.....* hlm. 101

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Ibid*,hlm. 105-106

Sebagaimana dikemukakan oleh Dengeng yang dikutip oleh Trianto<sup>19</sup> media pembelajaran adalah komponen strategis penyampain yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan.

Sumandu adalah permainan tradisional yang dimoderenkan. Sumandu terinspirasi dari permainan Sunda Manda yang notabeneanya adalah jenis permainan tradisional akan tetapi dalam desainnya menggunakan program dan cetak komputer, dan menggunakan dadu layaknya permainan ular tangga .

Jadi permainan Sumandu adalah permainan hasil modifikasi peneliti yang menggabungkan antara Sunda Manda dan ular tangga. Di samping memadukan namun ada juga sisi edukasi yang peneliti sisipkan. Sehingga tidak hanya unsur senang saja yang dapat peserta didik peroleh akan tetapi peserta didik juga dapat sekaligus belajar. Maka dari itu diharapkan permainan Sumandu dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak peserta didik khususnya anak usia dini.

## 2. Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligent)

Menurut Gardner (dalam Sujiono<sup>20</sup>) menyatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.

---

<sup>19</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI'* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 227

<sup>20</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, cet. Ke-5, (Jakarta: Indeks, 2012), hlm. 176

Kecerdasan merupakan sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya. Dan kecerdasan juga merupakan potensi untuk menemukan pemahaman baru.

Kecerdasan multiple atau jamak adalah berbagai kecerdasan yang dapat dikembangkan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pada anak. Kecerdasan-kecerdasan tersebut antara lain verbal-linguistic, logical-mathematical, visual-spasial, bodily-kinesthetic, musical, intrapersonal, interpersonal, dan naturalist.<sup>21</sup> Berikut sekilas tentang ke delapan kecerdasan menurut Gardner:

a. Kecerdasan Linguistik

Merupakan kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, atau tulisan.<sup>22</sup> Ciri-cirinya yaitu:

- 1) Berpikir lancar melalui kata-kata
- 2) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata
- 3) Memahami arti dan urutan kata

b. Logika matematika

Merupakan kemampuan menggunakan menggunakan logika-matematika dalam memecahkan berbagai masalah.<sup>23</sup> Ciri-ciri orang dengan kecenderungan kecerdasan tersebut di antaranya yaitu:<sup>24</sup>

- 1) Menggunakan sistem angka yang abstrak

---

<sup>21</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: SIKLUS, 2011), hlm. 24

<sup>22</sup> *Ibid*

<sup>23</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi.....* hlm. 24

<sup>24</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar.....* hlm. 184

- 2) Menemukan hubungan antara perilaku, objek, dan ide-ide
- 3) Menggunakan keterampilan beralasan secara berurutan

c. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan berpikir tiga dimensi.<sup>25</sup> Ciri-ciri yang melekat pada jenis kecerdasan ini di antaranya yaitu:<sup>26</sup>

- 1) Berpikir melalui gambar
- 2) Memvisualisasikan presentasi 3 dimensi
- 3) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif

d. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan keterampilan gerak, menari, olah raga.<sup>27</sup> Ciri yang melekat pada jenis kecerdasan ini di antaranya yaitu:

- 1) Berpikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif
- 2) Tahu kapan dan bagaimana berreaksi
- 3) Meningkatkan keterampilan fisik

e. Kecerdasan Musikal

Merupakan kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama.<sup>28</sup> Ciri-cirinya yaitu:<sup>29</sup>

- 1) Berpikir melalui suara dan irama
- 2) Mereproduksi musik dan notasi dalam lagu

---

<sup>25</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi*..... hlm. 24

<sup>26</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar*..... hlm. 184

<sup>27</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi*..... hlm. 24

<sup>28</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi*..... hlm. 24

<sup>29</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar*..... hlm. 184

3) Sering memainkan instrumen

f. Intrapersonal,

Kecerdasan Intrapersonal merupakan kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri.<sup>30</sup> Ciri-cirinya yaitu:<sup>31</sup>

- 1) Kesadaran diri/kritis tinggi
- 2) Kesadaran akan kelebihan dan kelemahan individu
- 3) Merefleksikan kemampuan berpikir/proses belajar

g. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain.<sup>32</sup> Ciri-cirinya yaitu:<sup>33</sup>

- 1) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain
- 2) Memiliki hubungan yang baik dengan orang lain, menghibur dalam berbagai perspektif
- 3) Memegang peran dalam kepemimpinan

h. Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan Naturalistik merupakan jenis kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan.<sup>34</sup> Adapun ciri-ciri yang menonjol pada jenis kecerdasan ini adalah:<sup>35</sup>

- 1) Memahami dunia alamiah
- 2) Membedakan, mengklasifikasikan, dan menggunakan ciri-ciri

---

<sup>30</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi*..... hlm. 24

<sup>31</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar*..... hlm. 184

<sup>32</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi*..... hlm. 24

<sup>33</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar*..... hlm. 184

<sup>34</sup> Aden Ranggiasanka, *Serba\_serbi*..... hlm. 24

<sup>35</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar*..... hlm. 184

### 3) Berinteraksi dengan makhluk hidup dan tumbuhan.

Kecerdasan-kecerdasan tersebut barulah sebatas potensi. Yang mana bila potensi tersebut tidak mendapat stimulus (rangsangan) yang cukup maka memungkinkan potensi tersebut tidak dapat berkembang secara optimal. Karena itulah diharapkan permainan “Sumandu” mampu menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan jamak tersebut.

### 3. Anak Usia Dini

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun<sup>36</sup>.

Menurut UNESCO, pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know, learning to do, learning to live together*. Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.<sup>37</sup>

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan

---

<sup>36</sup> Maimunah Hasan, *PAUD...* hlm. 15

<sup>37</sup> Asef Umar Fakhruddin, “*Sukses menjadi Guru TK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)*”, (Bening: Jogjakarta, 2010), hlm. 18

kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.<sup>38</sup>

## H. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>39</sup>

Tujuan utama metode R&D dalam bidang pendidikan menurut Gay, Mills, dan Airasian sebagaimana dikutip oleh Prof. Dr. Emzir<sup>40</sup> adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif yang dapat digunakan di sekolah-sekolah. Mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi, media, dan sistem-sistem manajemen.

### 2. Model Pengembangan

Dalam kegiatan pengembangan produk permainan Sumandu ini haruslah betul-betul memperhatikan perkembangan anak usia dini. Hal

---

<sup>38</sup> Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD( Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Referensi, 2013) hlm. 4

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.407

<sup>40</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 263

tersebut dimaksudkan agar dalam penggunaan alat permainan Sumandu ini benar-benar dapat memberikan nilai manfaat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu agar pengembangan ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal, pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model-model pengembangan yang telah ada.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangannya Alessi dan Trollip. Dalam model ini Alessi dan Trollip mengemukakan tiga langkah pengembangan sebagaimana dikutip oleh Setyoadi<sup>41</sup>, yaitu: *Planning, Design, and Development*. Dalam hubungannya dengan pengembangan permainan Sumandu, ketiga langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa langkah yaitu:

- 1) Mendefinisikan indikator kecerdasan jamak kelas B di TK Plus Darussalam yang juga mengacu pada kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini usia 5-6 tahun.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik melalui kegiatan wawancara dan observasi langsung di TK Darussalam Plus Tempelsari Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta.

---

<sup>41</sup> Setyoadi Purwanto, *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. 20

- 3) Membuat dokumen perencanaan mengenai materi-materi yang diperlukan dalam membuat produk Sumandu. Seperti materi pembelajaran, indikator perkembangan kecerdasan anak usia dini, kertas, tinta, benang, kain flanel, dakron, desain produk (*soft copy*), dan lain-lain.
- 4) Mengumpulkan sumber-sumber atau bahan-bahan melalui internet dan toko sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Melakukan curah gagasan mengenai produk yang dikembangkan dengan dosen pembimbing dan pihak-pihak terkait, seperti ahli materi maupun ahli media.

b. Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti melakukan beberapa langkah yang meliputi:

- 1) Melakukan analisis konsep dan ide-ide yang berhubungan dengan materi-materi yang akan dikembangkan dalam permainan Sumandu.
- 2) Menerjemahkan hasil analisis sesuai dengan kebutuhan yang ada dan mengacu pada fokus penelitian yang dilakukan.
- 3) Mendeskripsikan desain awal Sumandu berdasarkan analisis konsep dan ide yang telah dilakukan.

c. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini peneliti melakukan beberapa langkah yang meliputi:

- 1) Menyiapkan desain permainan Sumandu secara manual, kemudian membawa desain tersebut pada ahli desain untuk diprogram dalam komputer untuk mendesain pola permainan Sumandu yang dibutuhkan agar terlihat menarik dan indah.
- 2) Menyiapkan bahan (kertas, tinta, kain flanel, gambar, dan lain-lain) dan materi yang akan diolah dalam permainan Sumandu
- 3) Membuat aturan dan tatacara bermain Sumandu untuk dijadikan panduan dalam melakukan permainan.
- 4) Melakukan alpha test dengan melibatkan ahli materi dan ahli media melalui pengisian angket yang telah peneliti buat.
- 5) Melakukan revisi produk yang telah diujikan oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh produk yang lebih baik.
- 6) Melakukan beta test dengan melibatkan 5 orang peserta didik atau guru-guru yang mewakili TK Plus “Darussalam” Yogyakarta.
- 7) Melakukan evaluasi mengenai produk yang telah dihasilkan.

### 3. Uji Coba Produk Sumandu

#### a. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba ini ada tiga langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

##### 1) Uji coba alpha test

Uji coba alpha test adalah uji coba yang dilakukan pada tahap hasil produk awal dengan melibatkan dua orang penguji yaitu ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini yang

menjadi ahli materi adalah guru kelas B3 TK Darussalam Plus, sedangkan ahli media adalah dosen/ahli permainan edukatif.

Kedua penguji ini akan memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan melalui instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Apabila produk telah diberi penilaian, selanjutnya produk direvisi untuk melakukan uji coba.

## 2) Uji coba beta test

Uji coba beta test adalah uji coba yang dilakukan setelah uji coba alpha test yang melibatkan pengguna produk yaitu peserta didik kelas B3 di TK Darussalam Plus Tempelsari Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta.

Dalam uji coba beta test ini peneliti mengambil 5 orang peserta didik atau guru yang mewakili. Kemudian subyek uji coba diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk tahap akhir yang telah dikembangkan dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Apabila produk tersebut telah diberi penilaian dan dinyatakan baik, selanjutnya akan dilakukan evaluasi tahap akhir untuk menguji kelayakan produk yang dihasilkan.

## 3) Evaluasi akhir

Evaluasi akhir adalah evaluasi tahap akhir dari produk yang dihasilkan guna untuk mengetahui kualitas produk permainan Sumandu yang dihasilkan.

Pada tahap evaluasi akhir ini peneliti melibatkan seluruh peserta didik kelas B3 TK Darussalam Plus Yogyakarta. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas bermain anak ketika menggunakan produk permainan Sumandu kemudian mendokumentasikannya.

Selanjutnya setelah peserta didik selesai bermain, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah peneliti siapkan. Dalam pengisian angket peserta didik diwakili oleh pendamping atau pendidik TK Darussalam Plus dengan didasarkan pada hasil pengamatan terhadap peserta didik dalam bermain permainan Sumandu.

b. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan permainan Sumandu ini terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu:

1) Subyek alpha test

Subyek alpha test terdiri dari dua orang ahli, yakni satu ahli materi dan satu ahli media. Kedua ahli ini dipilih sesuai dengan kompetensi masing-masing, sehingga dapat memberikan penilaian maksimal untuk menghasilkan produk yang layak dan berkualitas.

Untuk ahli materi akan diwakili oleh ibu Yuli Susanti, S.Pd.AUD., selaku pendidik sekaligus wali kelas B3 TK Darussalam Plus Tempelsari Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta. Kemudian untuk ahli media diwakili oleh Bapak

Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I, selaku dosen pengampu mata kuliah Alat Permainan Edukatif dan Desain Interior di Sekolah Tinggi Pendidikan Islam (STPI) Bina Insan Mulia Yogyakarta.

2) Subyek beta test

Untuk subyek beta test yaitu diambil dari pengguna produk yang dikembangkan yakni 5 peserta didik di kelas B3 TK Darussalam Plus. Namun dalam hal pengisian angket peserta didik diwakili oleh pendamping peserta didik di TK Darussalam Plus.

3) Subyek evaluasi akhir

Untuk subyek evaluasi akhir yaitu diambil dari seluruh peserta didik kelas B3 TK Darussalam Plus. Namun dengan adanya keterbatasan peserta didik dalam memahami instrumen dalam angket, sehingga peserta didik dalam pengisian maupun memberikan penilaian diwakili oleh pendamping masing-masing peserta didik kelas B TK Darussalam Plus dengan berdasarkan pengamatan selama pembelajaran menggunakan permainan Sumandu.

4. Jenis data

Jenis data awal yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk dari ahli materi, Ahli media, dan pengguna yang kemudian dikonversi ke data kualitatif.

## 5. Teknik pengumpulan data

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti membuat dan menggunakan instrument pengumpulan data sebagai berikut:

### a. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul informasi/data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.<sup>42</sup>

Dalam wawancara ini peneliti akan bertanya secara langsung kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna untuk mendapatkan informasi, masukan maupun saran yang selengkap-lengkapny yang berhubungan dengan pengembangan permainan Sumandu.

### b. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.<sup>43</sup> Observasi penelitian dilakukan dengan terjun secara langsung ke lapangan, guna mengamati tingkah laku individu atau proses berlangsungnya kegiatan menstimulasi kecerdasan jamak dengan menggunakan media permainan Sumandu yang telah dikembangkan.

Untuk itu peneliti dalam proses observasi ini memakai observasi non-partisipasi, yakni peneliti berada di luar garis atau hanya sebagai

<sup>42</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm.

<sup>43</sup> Ibid, hlm. 159

penonton belaka dan mengamati kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk.

c. Dokumentasi

Metode Dokumentasi ialah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>44</sup>

d. Angket

Angket (*kuesioner*) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini yang responden adalah ahli materi, ahli media, dan pengguna.

1) Instrumen ahli materi

Instrumen ahli materi adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperruntukkan kepada ahli materi sebagai validator aspek materi yang terdapat dalam permainan Sumandu. Aspek yang dinilai oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1

Instrumen ahli materi

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian
-----	------------------	-----------

<sup>44</sup> Ibid, hlm. 181

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian....* hlm. 142

		1	2	3	4	5
<b>Aspek materi pokok</b>						
1.	Kesesuain materi permainan Sumandu dengan tujuan pembelajaran kecerdasan jamak anak usia dini					
2.	Kesesuaian materi yang diberikan dalam permainan Sumandu dengan tingkat perkembangan anak usia dini					
3.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					
4.	Ketepatan dalam menggunakan tanda baca					
<b>Aspek Informasi Pendukung</b>						
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan Sumandu					
6.	Bahan permainan Sumandu tidak berbahaya dan aman bagi anak-anak					
<b>Aspek tampilan</b>						
7.	Ketepatan pertanyaan dengan materi pembelajaran					
8.	Kesesuaian jumlah simbol tangga dan ular					
9.	Gambar terlihat jelas dan menarik					
10.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					
11.	Ketepatan penggunaan warna					
12.	Ketepatan penggunaan jenis huruf					
13.	Ukuran cukup besar					
14.	Kesesuaian ukuran dadu					
<b>Aspek materi tambahan</b>						
15.	Melatih kemampuan fisik-motorik anak usia dini					
16.	Melatih kemampuan kognitif anak usia dini					
17.	Melatih kemampuan sosio-emosional anak usia dini					

2) Instrumen untuk ahli media

Instrumen ahli media adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperruntukkan kepada ahli media sebagai validator aspek media yang dikembangkan dalam permainan Sumandu. Aspek yang dinilai oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2

Instrumen untuk ahli media

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Informasi Pendukung</b>						
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan Sumandu					
2.	Bahan permainan Sumandu tidak berbahaya dan aman bagi anak-anak					
<b>Aspek tampilan</b>						
3.	Ketepatan penempatan simbol ular					
4.	Ketepatan penempatan simbol tangga					
5.	Kesesuaian jumlah simbol tangga dan ular					
6.	Gambar terlihat jelas dan menarik					
7.	Tulisan dan angka dapat dibaca dengan mudah					
8.	Ketepatan penggunaan warna					
9.	Ketepatan penggunaan jenis huruf					
10.	Ukuran cukup besar					
11.	Kesesuaian ukuran dadu					
12.	Kesesuaian ragam warna pada dadu					
13.	Kesesuaian model dadu					
14.	Kesesuaian pertanyaan dengan materi pembelajaran					
15.	Kesesuaian ragam pilihan warna pada kartu pintar					

16.	Ketepatan penggunaan jenis huruf pada kartu pintar					
17.	Kesesuaian ragam pilihan warna pada “kartuku”					

### 3) Instrumen untuk pengguna

Instrumen untuk pengguna adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperruntukkan kepada pengguna produk selaku validator dari pemakai produk yang dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh pengguna produk dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3.

#### Instrumen untuk pengguna

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat bermain Sumandu dengan mudah					
2.	Saya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kartu pertanyaan dengan baik dan benar					
3.	Saya suka dengan penyajian materi dalam permainan Sumandu					
4.	Pilihan materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan kecerdasan jamak saya.					
5.	Saya suka dengan dadu yang besar dan warna-warni					
6.	Saya suka dengan warna-warna dalam permainan Sumandu					
7.	Saya suka dengan gambar yang ada dalam permainan Sumandu					
8.	Saya suka dengan ukuran permainan Sumandu yang besar					
9.	Permainan Sumandu membantu saya dalam proses belajar					
10.	Saya ingin memberitahukan keberadaan permainan Sumandu kepada teman saya					

11.	Saya menjadi suka belajar dengan permainan Sumandu					
12.	Pengetahuan saya bertambah dengan permainan Sumandu					
13.	Saya ingin permainan Sumandu ditambah dengan materi-materi lain untuk meningkatkan kecerdasan saya					

## I. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui apakah pengembangan produk ini telah memiliki kelayakan dan kualitas yang baik sebagai alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini, maka diperlukan penganalisaan data.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket melalui ahli materi, ahli media, dan pengguna terhadap produk permainan Sumandu yang dikembangkan kemudian dideskripsikan. Analisis data untuk melihat kualitas permainan Sumandu terhadap kecerdasan jamak anak usia dini adalah sebagai berikut:

### 1. Data kualitatif

Penganalisaan data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Setelah data dianalisis selanjutnya diambil suatu kesimpulan tentang kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan.

### 2. Data kuantitatif

Hasil angket berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan angket pengguna diubah menjadi data interval. Angket disediakan lima

pilihan untuk memberikan tanggapan terhadap produk permainan Sumandu yaitu:

- a. Penilaian kualitas permainan Sumandu sangat baik dengan angka 5
- b. Penilaian kualitas permainan Sumandu baik dengan angka 4
- c. Penilaian kualitas permainan Sumandu cukup baik dengan angka 3
- d. Penilaian kualitas permainan Sumandu kurang dengan angka 2
- e. Penilaian kualitas permainan Sumandu sangat kurang dengan angka 1

Tabel 4

Konversi data

(Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan skala 5)

Nilai	Skor	Kriteria
5	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat baik
4	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
3	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i + 1,8 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat kurang

Keterangan:

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal ( $S_{bi}$ ) :  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Penelitian ini mempunyai nilai kelayakan produk minimal B yang berkategori “baik”, sebagai hasil penelitian baik dari ahli materi, ahli media, dan respon pengguna. Jika hasil penelitian akhir secara keseluruhan dengan nilai minimal “B” (baik), maka produk permainan Sumandu layak digunakan.

Perhitungan rata-rata skor dalam penilaian terhadap produk permainan Sumandu yang telah dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

X = Rata-rata skor

$\sum X$  = Jumlah skor

N = Jumlah responden

3. Skor akhir dalam perhitungan dikonversi menjadi data kualitatif skala 5, untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif pedomannya sebagai berikut:<sup>46</sup>

$$\text{Skor maksimal ideal} = 5$$

$$\text{Skor minimal ideal} = 1$$

$$X_i = \frac{1}{2}(5 + 1)$$

$$= 3$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(5-1)$$

$$= 0,67$$

---

<sup>46</sup> Dhiarti Tejaningrum, *Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual Spasial pada Anak Usia Dini Autis*, (Tesis; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014), hlm. 49

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,21$$

$$= X > 4,21$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,67) < X < 4,21$$

$$= 3 + 0,40 < X \leq 4,21$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

$$\text{Skala 3} = 2,60 < X \leq 3,40$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 2,60$$

$$= 3 - 1,21 < X \leq 2,60$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,79$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima dapat diringkas sebagai berikut:

Tabel 5  
Panduan Konversi Data

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$X > 4,21$	Sangat baik (A)
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik (B)
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup (C)
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang (D)
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang (E)

Tabel konversi skor di atas mengandung penjelasan bahwa apabila skor penilaian lebih dari 4,2 maka produk permainan Sumandu sangat baik. Apabila skor penilaian lebih besar dari 3,4 atau sama dengan 4,2 maka produk permainan Sumandu dapat dikategorikan baik. Kemudian apabila skor penilaian yang diperoleh lebih besar dari 2,6 atau sama dengan 3,4 maka produk permainan Sumandu masuk kategori cukup. Apabila skor penilaian lebih besar dari 1,79 atau sama dengan 2,6 maka produk permainan Sumandu masuk kategori kurang baik, dan apabila skor penilaiannya kurang atau sama dengan 1,79 maka produk permainan Sumandu masuk kategori sangat tidak baik.

Konversi di atas akan dijadikan landasan dalam mendeskripsikan hasil tes pengukuran yang dilakukan melalui pre-test dan post-test perkembangan kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus yang disesuaikan dengan lingkup perkembangannya.

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan merupakan kerangka dari penelitian yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun susunan sistematika penulisan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal dari tesis ini berisi halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan direktur, persetujuan tim penguji, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bab pertama adalah pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, dan Kegunaan Penelitian, kemudian Telaah Pustaka, Kerangka Teoritik, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

Bab kedua, merupakan pembahasan tentang penegasan istilah permainan Sumandu, media pembelajaran, kecerdasan jamak, dan anak usia dini, dan TK Darussalam Plus

Bab ketiga adalah menguraikan tentang model pengembangan dan analisis hasil pengembangan permainan Sumandu. Seperti mengenai kelayakan/kualitas, kelebihan, dan kelemahan permainan Sumandu dengan mengacu pada analisa hasil penelitian.

Bab empat, adalah penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

Sedangkan bagian akhir tesis ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data di atas, maka penelitian dan pengembangan permainan Sumandu ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan Sumandu dilakukan dengan tiga tahapan.

*Pertama*, tahap perencanaan, pada tahap ini yang peneliti lakukan yaitu meliputi mendefinisikan ruang lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. *Kedua*, tahap desain. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti laksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan Sumandu. Kemudian tahap terakhir atau tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan Sumandu, mencetak (*printout*) hasil desain permainan Sumandu, dan membuat komponen-komponen pendukung seperti kartu pintar, dadu, kartuku, dan buku panduan permainan.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan Sumandu secara umum baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan

respon, antusiasme, dan skor penilaian dari responden dan user (pengguna). Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya. Skor penilaian yang diperoleh melalui tahap uji coba alpha tes mencapai rata-rata 4,76 dari ahli materi dan 4,06 dari ahli media. Jika mengacu pada konversi skor penilaian kedua skor tersebut masuk kategori sangat baik dan baik. Kemudian pada uji coba beta test diperoleh skor rata-rata 4,61 dan masuk kategori sangat baik. Selanjutnya pada tahap evaluasi akhir diperoleh skor rata-rata 4,55 yang juga masuk kategori sangat. Sehingga dengan perolehan skor dan respon pemain maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk permainan Sumandu baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak khususnya untuk anak usia dini.

3. Produk permainan Sumandu yang peneliti kembangkan selain mempunyai banyak kelebihan, namun juga tidak sedikit kelemahannya. Untuk kelebihan produk Sumandu antara lain yaitu; (1) produk permainan Sumandu merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak tidak merasa jika anak sedang belajar, (2) materi pembelajaran dalam permainan Sumandu tidak melekat dengan media utama sehingga dapat diganti/dirubah sesuai dengan tingkat kebutuhan pemain/anak, (3) produk permainan Sumandu dapat dimainkan individu maupun

kompetisi (bermain bersama), (4) produk permainan Sumandu terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak, (5) produk permainan Sumandu mudah untuk disimpan karena dapat digulung sehingga tidak memakan tempat dan mudah dibawa sehingga dapat dimainkan diberbagai tempat, (6) tanpa kartu pintar (kartu pertanyaan) produk permainan Sumandu secara tidak langsung tetap menstimulasi kecerdasan jamak pemain, dan (7) produk permainan Sumandu dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak maupun dewasa.

Sedangkan untuk kelemahan produk permainan Sumandu antara lain yaitu; (1) komponen utama dalam produk permainan Sumandu berukuran besar, sehingga untuk menggunakannya diperlukan tempat yang cukup luas, (2) kemenangan dalam permainan Sumandu tidak selalu karena pemain dapat menjawab/menyelesaikan perintah dalam kartu pintar namun bisa jadi karena keberuntungan, (3) permainan Sumandu tidak efektif untuk dimainkan pada kelompok besar, dan (4) dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan, sehingga jika tidak dikelola dengan baik dapat menguras energi pemain dan putus asa

## **B. Saran**

Dalam kesempatan ini peneliti memberikan beberapa saran mengenai pemanfaatan produk permainan Sumandu sebagai berikut:

## 1. Sekolah

- a. Produk Sumandu adalah produk yang layak dimiliki sekolah sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini.
- b. Sekolah hendaknya memperbanyak media-media pembelajaran terutama media permainan yang dapat menstimulasi kecerdasan peserta didik sehingga setiap peserta didik dapat terstimulus dengan maksimal.
- c. Sekolah hendaknya memberi edukasi yang cukup kepada seluruh civitas akademik dan wali tentang ragam potensi kecerdasan yang dimiliki setiap anak (peserta didik).
- d. Sekolah hendaknya memberikan motivasi kepada seluruh pendidik untuk mengembangkan atau membuat berbagai media pembelajaran dan memberikan reward bagi pendidik yang kreatif, inovatif, dan berprestasi.

## 2. Pendidik

- a. Pendidik hendaknya dapat memanfaatkan produk permainan Sumandu sebagai salah satu media pembelajaran.
- b. Pendidik untuk lebih mengembangkan materi-materi dalam kartu pintar sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didiknya.
- c. Pendidik hendaknya dapat memandu dan membimbing peserta didik dalam bermain permainan Sumandu.

3. Peserta didik

- a. Peserta didik diharapkan mampu mengikuti aturan main dalam permainan Sumandu.
- b. Peserta didik diharapkan berhati-hati dan menjaga produk permainan Sumandu saat bermain agar produk awet dan terjaga.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aniendya Christianna, “Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya”, *Share, Vol. 1, No. 1, December 2013*.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, cet. Ke-15, Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asnawir& Usman, M. Masyiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta; Ciputat Pers, 2002.
- Chatib, Munif, *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*, Bandung: Kaifa, 2009.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Jakarta*: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, 2008.
- Dharmamulya, Sukirman dkk, *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta; Depdikbud Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya, 1992.
- Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD; Tinjauan Teoritik dan Praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012. Fakhruddin, Asef Umar, “Sukses menjadi Guru TK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)”, Bening: Jogjakarta, 2010.

- Gardner, Howard, *Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktik*, Alih Bahasa Alexander Sindoro, Tangerang: Interaksara, 2013.
- Hasan, Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Cet. Ke-10, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Hidayah, Rifa, *Psikologi Pengasuhan Anak*, Malang; UIN Malang Press, 2009.
- Ismail, Andang, *Education Games*, cet. Ke-2, Yogyakarta; Pro-U Media, 2012.
- Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Yogyakarta; Pinus Book Publisher, 2010.
- Kaufeldt, Martha, *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, diterjemahkan oleh Agnes Sawir, Jakarta: Indeks, 2009.
- Kurniasih, Imas, “*Mendidik SQ Anak Menurut Nabi Muhammad SAW*”, Yogyakarta: Pustaka Marwa, 2010.
- Latif, Mukhtar dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Cet. Ke-IV, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Mussen, Paul Henry dkk, *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Edisi Keenam, Jilid I, Alih Bahasa Meitasari Tjandra, Jakarta; Erlangga, 2005.
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Edisi Pertama, Cet. Ke-2, (Jakarta: Kencana, 2012).
- Nasiruddin, *Cerdas Ala Rasulullah: Metode Rasulullah Mencetak Anak Ber-IQ Tinggi*, (Jogjakarta: A+Plus Books, 2009).
- Noorlaila, Iva, *Panduan Lengkap Mengajar Paud*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010).

- Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grafindo, 2010.
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 200.
- Purwanto, Setyoadi, *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tesis Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Rahman, Hibana S., *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002.
- Rahman, M. Fauzi, *Islamic Parenting*, Jakarta; Erlangga, 2011.
- Ranggiasanka, Aden, *Serba\_serbi Pendidikan Anak*, Yogyakarta: SIKLUS, 2011.
- Rasyid dkk, Harun, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gama Media, 2012.
- Semiawan, Conny R., *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: Indeks, 2008.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Permainan Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2000.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suhelayati&Karimah, Aushafil, *Penilaian Otentik dan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Prodi Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Islam Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.
- Sujiono, Yuliani Nurani&Sujiono, Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta; Indeks, 2010.
- \_\_\_\_\_, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, cet. Ke-5, (Jakarta: Indeks, 2012. 20
- Suyadi& Ulfah, Maulidya, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2013.

- \_\_\_\_\_, *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan, Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1997.
- Tedjasaputra, Mayke S., *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Pt. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2005.
- Tejaningrum, Dhiarti, *Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual Spasial pada Anak Usia Dini Autis*, Tesis; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI* Jakarta: Kencana, 2011.
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahyudin, Uyu & Agustin, Mubiar, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011).
- Wikipedia.org
- Wulan, Ratna, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (Bayi-Pra-Sekolah)*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2011.
- Yamin, Martinis & Sanan, Jamilah Sabri, *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: Referensi, 2013.
- Yus, Anita, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Zaman, Badru dkk., *Media dan Sumber Belajar TK* Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.



KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama : Efi Nurjanah  
NIM : 1320430006  
Prodi : PGRA  
Dosen Pembimbing : Dr. Sanghot Siraat, M. Ag.

No.	Tgl. Bimbingan	Catatan Revisi	Tanda tangan
1.	7-10-2014	* Perbaikan proposal tesis - judul (+ lokasi penelitian) - Rumusan masalah - kajian pustaka	
2.	3-12-2014	* Angket - Pertanyaan pada angket untuk lebih dipertajam * Desain Sumandu - Garis untuk ganti warna	
3.	25-2-2015	* Penggantian Bab II "kajian Teori" → "Penegaran Istitlah" * Isi Tesis menjadi 4 bab * Revisi bab 4 & 5 (jadi 1 Bab)	
4.	11-3-2015	* Bab 4 untuk lebih di kualitatifkan	
5.	13-3-2015	* Footnote & teknis penulisan diperbaiki	
6.	27-3-2015	* ACC	

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Dosen Pembimbing :

Dr. Sanghot Siraat, M. Ag.

Mahasiswa

Efi Nurjanah



YAYASAN PONDOK PESANTREN ~~AS-SUNNI~~ DARUSSALAM  
**TAMAN KANAK-KANAK DARUSSALAM PLUS**

Status: Terakreditasi B, Nomor Penetapan 28.2/BAP/TU/X/2011  
Tempelsari Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta 55282, Telp. 0274-8247822, 08122751879

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 33/Tk Dp/III/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Darussalam Plus, Tempelsari Maguwoharjo Kecamatan Depok Kabupaten Sleman menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Efi Nurjanah, S.Pd.I  
Jabatan : Mahasiswa Pascasarjana PGRA UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta  
Nim : 1320430006  
Judul Tesis : "Pengembangan Permainan Sumandu Sebagai  
Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini Di TK Darussalam Plus"  
Waktu Penelitian : Juli 2014 – Maret 2015

Benar-benar telah melakukan **penelitian** untuk menyelesaikan tesis dengan judul tersebut di atas di lembaga kami dalam jangka waktu seperti tersebut di atas

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar digunakan sebagaimana mestinya



Dikeluarkan di : Sleman  
Pada tanggal : 27 Maret 2015

Kepala TK,

Richanah, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
**PASCASARJANA**

Jln. Marsda Adisucipto Yogyakarta, 55281 Telp. (0274) 519709 Fax (0274) 557978  
e-mail: pps@uin-suka.ac.id. website: http://pps.uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.02/PPs/PP.00.9/3 478/2014  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah TK Darussalam Plus  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan studi Program Magister bagi mahasiswa Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, bersama ini kami mengharap bantuan Bapak / Saudara untuk memberikan Bantuan Kepada mahasiswa :

Nama : Efi Nurjanah, S.Pd.I  
N I M : 1320430006  
Program : Magister  
Program Studi : PGRA  
Judul Tesis/Disertasi : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN SUMANDU  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
MENSTIMULASI KECERDASAN JAMAK  
ANAK USIA DINI  
Semester : III (tiga)  
Tahun Akademik : 2014/2015  
Jabatan/Pekerjaan : Mahasiswa

untuk menyelesaikan studi di Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di bawah bimbingan Dr. Sangkot Sirait, M.Ag  
Atas bantuan dan kerjasama yang diberikan, disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 12 Desember 2014



Direktur  
Ketur. Prodi PGMI & PGRA

Dr. Mahmud Arif, M.Ag  
NIP. 19720419 199703 1 003

**Tembusan:**

1. Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
2. Asisten Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
3. .Pentinggal

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Efi Nurjanah  
Tanggal Lahir : 11 Januari 1987  
Agama : Islam  
Tempat tinggal sekarang : Jl. Ponpes No. 8D Bokoharjo, Banjeng RT  
06 RW 36, Maguwoharjo Depok Sleman.

### B. Riwayat Pendidikan

1. Lulusan SD N 1 Logede Kebumen, Jawa Tengah. Berijazah (2000).
2. Lulusan Mts. Dipo Kerti Ponorogo, Jawa Timur. Berijazah (2003).
3. Lulusan MA. Salafiyah Kebumen, Jawa Tengah. Berijazah (2006).
4. Lulusan STAIN Purwokerto, Jawa Tengah. Berijazah (2011).

### C. Pengalaman Organisasi

1. Reporter Buletin Adz-Dzaki, Ponorogo (2003-2005)
2. Ketua Buletin Adz-Dzaki, Ponorogo (2005)
3. Ketua Pradani Gudep Dipo Kerti, Ponorogo (2005)
4. Anggota Muda KMPA Faktapala STAIN Purwokerto, (2006-sekarang)
5. Devisi Internal Remaja Masjid Agung Purwokerto, (2007-2009)

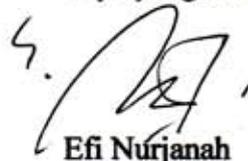
### D. Pengalaman Bekerja

1. Dari tahun 2007 s/d 2011 menjadi guru di Jarimatika Cabang Banyumas
2. Dari tahun 2011 s/d 2012 menjadi manager Keuangan di Jarimatika Cabang Banyumas.

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 26 Maret 2015

Saya yang bersangkutan



Efi Nurjanah



# SUMANDU

Sunda Manda & Ular Yanggo Bihkottif

## JUARA

10 Cinta Lingkungan



11 Menabang Pohon Sembarangan



9 Membuang SAMPAH Pada Tempatnya



7 Pemanasan Global



8 Kita Mau Jadi Anak Sholeh-Sholehah



6 Berbohong



4 Rajin Sholat



5 Jadi Sarjana



3 Rajin Belajar



2 Banjir



1 Rajin Belajar



Mulai Semangat Yaa...!!!



## PANDUAN WAWANCARA

No	Daftar Pertanyaan
1.	Seperti apakah kurikulum yang diterapkan di TK Darussalam Plus?
2.	Apakah ibu sudah paham apa yang dimaksud dengan kecerdasan jamak?
3.	Kecerdasan-kecerdasan apa sajakah yang telah mulai distimulasi pada peserta didik khususnya anak usia 5-6 tahun (TK B)?
4.	Apa sajakah media-media yang telah digunakan dalam rangka menstimulasi kecerdasan jamak peserta didik?
5.	Apa sajakah media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan jamak yang dimiliki oleh TK Darussalam? Dan apakah menurut ibu media-media tersebut selama ini sudah terpenuhi dengan baik?
6.	Apakah media Sumandu sudah dimiliki oleh TK Darussalam?
7.	Apakah ibu sudah mengetahui permainan Sumandu sebelumnya?
8.	Bagaimanakah tanggapan ibu mengenai permainan Sumandu?
9.	Menurut ibu apa kelebihan permainan Sumandu dalam menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini?
10.	Menurut ibu apa kelemahan-kelemahan permainan Sumandu?
11.	Apakah materi-materi yang ada dalam permainan Sumandu sudah sesuai dengan perkembangan kecerdasan jamak anak usia dini (5-6 tahun)?
12.	Apakah sudah layak atau sesuai permainan Sumandu dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini?

## LEMBAR OBSERVASI

Untuk penelitian tesis yang berjudul:

### **Pengembangan Permainan Sumandu sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini di TK Darussalam Plus**

No	Aktivitas yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Peserta didik dapat bermain Sumandu dengan mudah		
2	Peserta didik bermain Sumandu dengan senang dan penuh keceriaan		
3	Peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan Sumandu		
4	Peserta didik dapat berhitung dan melangkah (melompat) dengan baik		
5	Peserta didik sangat tertarik dengan permainan Sumandu		

## DAFTAR PERTANYAAN PADA KARTU PINTAR

No	Jenis Kecerdasan	Bentuk Stimulus	Indikator	Teknis Pertanyaan/Perintah
1.	Linguistik	a. Rangsangan untuk berbicara dan bercerita  b. Menyanyikan lagu anak-anak	a. Penggunaan kata kerja dasar b. Penggunaan keterangan objek/subyek  c. Mulai membaca tulisan	1) Ceritakan aktivitas sarapanmu pagi ini! 2) Ceritakan apa saja aktivitasmu setelah bangun tidur! 3) Menyanyikan lagu “Dua Mata Saya” 4) Menyanyikan lagu “satu-satu aku sayang ibu” 5) Menyanyikan lagu “Potong bebek angsa” 6) Bacalah! Roti 7) Bacalah! Buku 8) Bacalah! Bola 9) Bacalah! Baju 10) Bacalah! Roda 11) Bacalah! Palu 12) Bacalah! Soto 13) Bacalah! Cita
2.	Logika matematika	a. Mengidentifikasi benda, warna, fungsi benda.	a. Mengidentifikasi warna di sekitarnya  b. Membedakan bentuk	1) Apa warna sepatumu? 2) Apa warna pintu kelas ini? 3) Apa warna dinding kelas ini? 4) Bentuk apakah ini? <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px auto;"></div> 5) Bentuk apakah ini?

		<p>b. Mengidentifikasi waktu</p> <p>c. Bermain angka</p>	<p>c. Menjelaskan waktu dalam rentang seminggu</p> <p>d. Menghitung angka satuan</p>	<div data-bbox="1193 208 1347 327" data-label="Image"> </div> <p>6) Bentuk apakah ini?</p> <div data-bbox="1134 387 1337 499" data-label="Image"> </div> <p>7) Hari apa setelah hari senin?</p> <p>8) Hari apa setelah hari jumat?</p> <p>9) Sebutkan nama-nama hari sesuai urutannya mulai dari hari minggu!</p> <p>10) Hitunglah ada berapa apelnya?</p> <div data-bbox="1142 1072 1414 1261" data-label="Image"> </div> <p>11) Ada berapa orang yang sedang sholat?</p> <div data-bbox="1142 1391 1382 1621" data-label="Image"> </div> <p>12) Hitunglah ada berapa cabainya?</p> <div data-bbox="1142 1749 1401 1944" data-label="Image"> </div> <p>13) Hitunglah ada</p>
--	--	--	--	---

			<p>e. Mengenal lambang bilangan 1-20</p>	<p>berapa kurcaciya?</p>  <p>14) Angka berapakah ini? 2</p> <p>15) Angka berapakah ini ? 5</p> <p>16) Angka berapakah ini? 9</p> <p>17) Angka berapakah ini? 6</p> <p>18) Angka berapakah ini? 3</p> <p>19) Angka berapakah ini? 8</p> <p>20) Angka berapakah ini? 11</p> <p>21) Angka berapakah ini? 17</p>
3.	Musikal	a. Bernyanyi	<p>a. Mampu bernyanyi lagu pendek dengan irama yang pas.</p> <p>b. Menikmati dan membedakan bentuk-bentuk musik dan suara.</p>	<p>1) Nyanyikan sebuah lagu yang kamu hapal!</p> <p>2) Nyanyikan sebuah lagu yang kamu hapal!</p> <p>3) Suara apakah ini? (wek..wek..wek)</p> <p>4) Suara apakah ini? (meong...meong...meong)</p> <p>5) Suara apakah ini? (krik..krik...krik...)</p>

				<p>6) Lagu apakah ini? (guru menyanyikan sebuah lagu sambil menggumam)</p> <p>7) Lagu apakah ini? (guru menyanyikan sebuah lagu sambil menggumam)</p>
4.	Kinestetik	<p>a. Motorik Halus</p> <p>b. Motorik Kasar</p>	<p>a. Mampu menggunakan kuas, pensil, krayon untuk membuat coretan, bentuk, atau gambar</p> <p>b. Menyepak bola ke arah yang ditentukan</p> <p>c. Bergerak sesuai instruksi</p>	<p>1) Buatlah sebuah lingkaran dengan pensil!</p> <p>2) Gambarlah sebuah jendela!</p> <p>3) Buatlah bola dari kertas koran ini dengan cara meremasnya!</p> <p>4) Sobeklah kertas ini menjadi 5 sobekan!</p> <p>5) Sepaklah bola ini ke arah pintu!</p> <p>6) Sepaklah bola ini ke arah kanan?</p> <p>7) Sepaklah bola ini ke arah kiri!</p> <p>8) Maju 3 langkah!</p> <p>9) Mundur 2 langkah!</p> <p>10) Geser ke kanan 3 langkah!</p> <p>11) Geser ke kiri 2 langkah!</p> <p>12) Bagaimanakah gerakan pohon yang</p>

			<p>d. Melempar bola ke arah yang di tetapkan</p> <p>e. Menangkap dan melempar bola dengan cepat.</p>	<p>terkena angin?</p> <p>13) Bagimanakah gerakannya bebek?</p> <p>14) Bagimanakah gerakannya ayam?</p> <p>15) Bagimanakah gerakannya jerapah?</p> <p>16) Lemparkan bola ini ke arah bu guru!</p> <p>17) Tangkap bola ini!</p>
5.	Eksistensial/Spritu al	<p>a. Mengajarkan rajin beribadah, rajin berdoa, berkata jujur, sopan, ramah, tepat janji,</p>	<p>b. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</p> <p>c. Menyebutkan macam-macam kitab suci</p> <p>d. Menyebutkan tempat-tempat ibadah</p> <p>e. Selalu mengucapkan terimakasih jika mendapat sesuatu</p> <p>f. Mau memohon dan memberi maaf</p>	<p>1) Bacalah doa sebelum belajar!</p> <p>2) Bacalah doa sebelum makan!</p> <p>3) Bacalah doa setelah tidur!</p> <p>4) Apa kitab sucinya orang Islam?</p> <p>5) Apa nama tempat ibadahnya orang Islam?</p> <p>6) Apa yang kita ucapkan jika kita diberi hadiah oleh orang lain?</p> <p>7) Apa yang kita lakukan jika kita berbuat salah pada orang lain?</p> <p>8) Apa yang kita lakukan jika ada teman yang berbuat</p>

				salah dan meminta maaf?
--	--	--	--	-------------------------

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Efi Nurjanah  
Tanggal Lahir : 11 Januari 1987  
Agama : Islam  
Tempat tinggal sekarang : Jl. Ponpes No. 8D Bokoharjo, Banjeng RT 06 RW 36, Maguwoharjo Depok Sleman.

### B. Riwayat Pendidikan

1. Lulusan SD N 1 Logede Kebumen, Jawa Tengah. Berijazah (2000).
2. Lulusan Mts. Dipo Kerti Ponorogo, Jawa Timur. Berijazah (2003).
3. Lulusan MA. Salafiyah Kebumen, Jawa Tengah. Berijazah (2006).
4. Lulusan STAIN Purwokerto, Jawa Tengah. Berijazah (2011).

### C. Pengalaman Organisasi

1. Reporter Buletin Adz-Dzaki, Ponorogo (2003-2005)
2. Ketua Buletin Adz-Dzaki, Ponorogo (2005)
3. Ketua Pradani Gudep Dipo Kerti, Ponorogo (2005)
4. Anggota Muda KMPA Faktapala STAIN Purwokerto, (2006-sekarang)
5. Devisi Internal Remaja Masjid Agung Purwokerto, (2007-2009)

### D. Pengalaman Bekerja

1. Dari tahun 2007 s/d 2011 menjadi guru di Jarimatika Cabang Banyumas
2. Dari tahun 2011 s/d 2012 menjadi manager Keuangan di Jarimatika Cabang Banyumas.

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 26 Maret 2015

Saya yang bersangkutan

Efi Nurjanah