

**PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI



**Oleh:**

Nur Rohmatus Samawiyah

NIM. 17160021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)



**Oleh:**

Nur Rohmatus Samawiyah

NIM. 17160021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

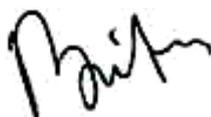
**2021**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN" yang disusun oleh Nur Rohmatus Samawiyah, NIM 17160021.

Telah diperiksa dan disetujui pada 29 November 2021.

**Dosen Pembimbing,**



**Bintoro Widodo, M.Kes**

**NIP. 197604052008011018**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Akhmad Mukhlis, M.A**

**NIP. 198802142019032011**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Nur Rohmatus Samawiyah (17160021)  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 15 November 2021 dan  
dinyatakan LULUS.  
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Ujian

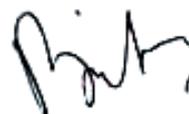
**Ketua Sidang**  
Rikza Azharona Susanti, M.Pd :  
19890805201608012017

**Sekretaris Sidang**  
Bintoro Widodo, M.Kes :  
197604052008011018

**Pembimbing**  
Bintoro Widodo, M.Kes :  
197604052008011018

**Penguji Utama**  
Dr. H. Miftahul Huda, M.A :  
197310022000031002

#### Tanda Tangan



Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Dr. H. Nur Ali, M.A**

**NIP. 196504031998031002**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

الحمد لله رب العالمين

Teriring do'a dan rasa syukur dihaturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih jauh dari kesempurnaan.

Tak lupa untuk memanjatkan shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan seluruh umat Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan dan menjadi sumber inspirasi serta motivasi dalam berbagai aspek kehidupan setiap manusia.

Kupersembahkan karya ini sebagai bentuk ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang turut andil dalam setiap proses penyelesaian skripsi, teristimewa kepada :

Kedua orang tuaku, Bapak Fatkhur Rohman dan Ibu Munawaroh yang tak pernah henti menyuarakan do'a untuk kesuksesan dan kelancaran putrinya. Tak lupa kepada kakakku, Syarifuddin dan Khoirun Nisa' serta kepada Nenek satu-satunya Siti Fatimah. Ucapan terima kasih tak terhingga atas segala bimbingan, arahan, dukungan moril maupun materil, serta cinta kasih sayang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendidik pembimbing, Bapak Bintoro Widodo, M.Kes ucapan terima kasih yang begitu banyak telah membimbing sekaligus memberi masukan juga arahan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Pihak sekolah RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Terima kasih telah memberikan berbagai macam dukungan dan saran untuk penyelesaian Tugas Akhir.

Teman-teman kontrakan dan juga sahabatku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, serta memberikan berbagai macam bantuan ketika aku sedang membutuhkannya.

Teman seperjuangan PIAUD angkatan 17, terima kasih atas cinta kasih sayang, serta motivasi selama 4 Tahun bersama yang telah kalian berikan selama ini. Semoga tetap diberikan kesehatan dan keselamatan agar dapat bertemu kembali di waktu yang lain.

## MOTTO

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya : *Musa berkata kepada Khidhr "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"* ("Surah Al-Kahfi," 2021)

*"Not every child has an equal talent or an equal ability or equal motivation, but they should have the equal right to develop their talent and their ability and their motivation, to make something of themselves.*

Tidak setiap anak memiliki bakat yang sama atau kemampuan yang sama atau motivasi yang sama, tetapi mereka harus memiliki hak yang sama untuk mengembangkan bakat dan kemampuan mereka dan motivasi mereka, untuk membuat sesuatu dari diri mereka sendiri." ("John F. Kennedy," 2021)

Bintoro Widodo, M.Kes  
Pendidik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
*Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Nur Rohmatus Samawiyah Malang, 29 November 2021  
Lamp. : -

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

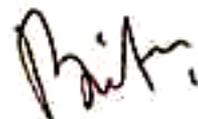
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Nur Rohmatus Samawiyah  
NIM : 17160021  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA Tarbiyatus Shiblyan Kabupaten Pasuruan

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**Pembimbing.**



**Bintoro Widodo, M.Kes**

**NIP. 197604052008011018**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 29 November 2021

Yang membuat pernyataan,



Nur Rohmatu Samawiyah

NIM. 17160021

## ABSTRAK

Samawiyah, Nur Rohmatus. 2021. *Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendidik Pembimbing Skripsi: Bintoro Widodo, M.Kes

---

---

***Kata Kunci : Media Jejak Kaki, Kecerdasan Kinestetik***

Pengembangan media jejak kaki bertujuan untuk : *Pertama*, mendeskripsikan proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. *Kedua*, menjelaskan tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) dan dalam prosesnya peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan delapan langkah-langkah pengembangan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian.

Pengembangan ini diperoleh hasil berupa : 1) Proses meliputi, a) tahap pra-observasi, b) tahap proses rancangan, c) tahap pembuatan produk, d) tahap validasi produk, e) tahap uji coba dan revisi produk. 2) Pada analisis uji *paired samples test* didapatkan hasil nilai sig 2-tailed sebesar 0,00 yaitu kurang dari 0,05 artinya media jejak kaki sangat efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik sehingga dengan adanya media jejak kaki dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

## ABSTRACT

Samawiyah, Nur Rohmatus. 2021. Development of Footprint Media to Improve Kinesthetic Intelligence of Group B Students at RA Tarbiyatus Shibyan Pasuruan Regency. Thesis. Department of Early Childhood Islamic Education (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Thesis Supervisor: Bintoro Widodo, M.Kes

---

**Keywords: Footprint Media, Kinesthetic Intelligence**

The development of footprint media aims to: First, describe the process of developing footprint media to improve the kinesthetic intelligence of students at RA Tarbiyatus Shibyan, Pasuruan Regency. Second, explain the effectiveness of footprint media to improve the kinesthetic intelligence of students at RA Tarbiyatus Shibyan, Pasuruan Regency.

This study uses Research and Development (RnD) approach also uses the Borg and Gall development model with eight development steps, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revisions, 6) product trials, 7) product revisions, 8) usage trials.

The results of this research are: 1) The process includes, a) pre-observation stage, b) design process stage, c) product manufacturing stage, d) product validation stage, e) product testing and revision stage. 2) In the analysis of the paired samples test, the results of the 2-tailed sig value of 0.00, which is less than 0.05, means that the footprint media is very effective in increasing the kinesthetic intelligence of students so that with the footprint media it can be used as one of the fun learning media to improve the kinesthetic intelligence of students.

## مستخلص البحث

السماوية ، نور رحمة. 2021. تطوير وسيلة المسحة لترقية الذكاء الحركي لطلاب المجموعة ب في مدرسة روضة الأطفال تربية الصبيان بباسوروان ريجينسي. البحث الجامعي. قسم التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.  
المشرف : بينتورو ويدودو الماجستير

---

### الكلمات المفتاحية: وسائط البصمة ، الذكاء الحركي

يهدف تطوير وسيلة المسحة إلى: أولاً، لوصف عملية تطوير وسيلة المسحة لترقية الذكاء الحركي للطلاب في مدرسة روضة الأطفال تربية الصبيان بباسوروان ريجينسي. ثانياً، لوصف فعالية وسيلة المسحة لترقية الذكاء الحركي للطلاب في مدرسة روضة الأطفال تربية الصبيان بباسوروان ريجينسي.

استخدم هذا البحث مدخل البحث والتطوير (RnD) وفي عملية البحث استخدمت الباحثة نموذج تطوير بورغ وغال (Borg and Gall) وهو ما يحتوي على ثمان خطوات التطوير، وهي: (1) الإمكان والمشكلة، (2) جمع البيانات، (3) تصميم الإنتاج، (4) تصديق التصميم، (5) مراجعة التصميم، (6) تجربة الإنتاج، (7) مراجعة الإنتاج، (8) تجربة الاستخدام.

ويستنتج هذا التطور إلى أن: (1) عملية التطوير هي أ) مرحلة ما قبل الملاحظة، ب) مرحلة عملية التصميم، ج) مرحلة تصنيع الإنتاج، د) مرحلة تصديق الإنتاج ، هـ) مرحلة تجربة الإنتاج ومراجعته. (2) في تحليل اختبار العينات المزدوجة، فيحصل منه قيمة  $\text{sig } 2\text{-}$   $\text{tailed} = 0.00$  ، وهي أقل من 0.05، تعني أن وسيلة المسحة فعالة جداً لترقية الذكاء الحركي للطلاب بحيث كان باستخدام وسيلة المسحة كأحد وسيلة التعلم الممتعة لترقية الذكاء الحركي لدى الطلاب.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan”**.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dan diridhai Allah SWT yakni Al-Dinnul Islam. Beliaulah yang menjadi *role model* bagi generasi-generasi setelahnya dan menjadi suri tauladan yang baik seluruh umatnya. yang selalu kita harapkan Syafa'atnya baik di dunia maupun di akhirat.

Sebuah kebanggaan dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis karena mampu melewati segala hambatan dan rintangan yang selalu ditemui dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih dipersembahkan kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Mukhlis, MA, selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku pendidik pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dan Rikza Azharona Susanti, M.Pd selaku pendidik validator ahli materi dan pendidik validator ahli media, tak lupa

Yulia Rohma selaku guru kelas juga sebagai validator ahli pembelajaran yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyelesaian media jejak kaki.

6. Bapak dan Ibu pendidik UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan banyak ilmu dan pembelajaran selama duduk dibangku perkuliahan.
7. Seluruh guru dan peserta didik di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan yang telah membantu selama proses penelitian.
8. Teristimewa penulis ucapkan untuk kedua orangtuaku Fatkhur Rohman dan Munawaroh, juga untuk kakak-kakakku Syarifuddin dan Khoirun Nisa' yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materil, juga tak pernah lelah untuk mendo'akan dan memberikan nasehat, bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
9. Teman-teman angkatan 2017 di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang saling memberikan motivasi untuk berjuang bersama menuju masa depan.

Akhir kata, penulis sampaikan terima kasih tak terhingga kepada semua pihak terkait, semoga kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua. Amin.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	ys	ل	=	l
ث	=	st	ص	=	hs	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Id	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	ht	و	=	w
خ	=	hk	ظ	=	hz	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	h
ذ	=	zd	غ	=	hg	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

### C. Vokal Diftong

أُو	=	aw
أَيُّ	=	ay
أُو	=	û
إَيُّ	=	î

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	viii
SURAT PERNYATAAN .....	ix
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
مستخلص البحث .....	xii
KATA PENGANTAR .....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xv
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Asumsi Pengembangan .....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	9
H. Penelitian Terdahulu .....	10

I. Definisi Operasional .....	14
J. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	17
1. Media Jejak Kaki .....	17
2. Kecerdasan Kinestetik.....	21
3. Pendidikan Islam .....	29
B. Kerangka Teoritis .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	34
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Subyek Uji coba .....	39
D. Jenis Data .....	41
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan .....	50
1. Proses Pengembangan Media Jejak Kaki .....	50
2. Deskripsi Media Jejak Kaki .....	51
3. Hasil Validasi Media Jejak Kaki .....	62
4. Revisi Produk .....	70
5. Tingkat Keefektifan Media Jejak Kaki .....	71
B. Pembahasan .....	76
1. Analisis Proses Pengembangan .....	76
2. Analisis Tingkat Keefektifan .....	79
C. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	82
1. Ahli Media .....	82

2. Ahli Materi .....	82
3. Ahli Pembelajaran .....	83
D. Penyempurnaan Produk Akhir .....	83
E. Temuan Penelitian .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran-Saran .....	86
1. Saran Pemanfaatan Produk .....	86
2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan .....	46
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Jejak Kaki .....	49
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Validator .....	63
Tabel 4.2 Data Kuantitatif Ahli Media .....	64
Tabel 4.3 Data Kualitatif Ahli Media .....	65
Tabel 4.4 Data Kuantitatif Ahli Materi .....	66
Tabel 4.5 Data Kualitatif Ahli Materi .....	67
Tabel 4.6 Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran .....	68
Tabel 4.7 Data Kualitatif Ahli Pembelajaran .....	69
Tabel 4.8 Revisi Ahli Media .....	70
Tabel 4.9 Revisi Ahli Materi .....	71
Tabel 4.10 Revisi Ahli Pembelajaran .....	71
Tabel 4.11 Hasil <i>Pretest</i> .....	72
Tabel 4.12 Hasil <i>Posttest</i> .....	73
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Paired Samples Statistics</i> .....	74
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Paired Samples Correlations</i> .....	74
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> .....	75
Tabel 4.16 Temuan Penelitian .....	84

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis .....	33
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan .....	35
Gambar 3.2 Desain Eksperimen .....	39
Gambar 4.1 Media jejak Kaki .....	52
Gambar 4.2 Media jejak Kaki (Start) .....	52
Gambar 4.3 Media jejak Kaki (Walk) .....	53
Gambar 4.4 Media jejak Kaki (Tiptoe) .....	53
Gambar 4.5 Media jejak Kaki (Jump) .....	54
Gambar 4.6 Media jejak Kaki (Run) .....	54
Gambar 4.7 Media jejak Kaki (Hop) .....	55
Gambar 4.8 Media jejak Kaki (Yay dan Finish) .....	55
Gambar 4.9 Cover Depan .....	56
Gambar 4.10 Cover Belakang .....	57
Gambar 4.11 Foto Permainan .....	57
Gambar 4.12 Kata Pengantar Tentang Kecerdasan Kinestetik .....	58
Gambar 4.13 Kata Pengantar Tentang Media Jejak Kaki .....	58
Gambar 4.14 Halaman Pertama Bagian Isi .....	59
Gambar 4.15 Halaman Kedua Bagian Isi .....	59
Gambar 4.16 Halaman Ketiga Bagian Isi .....	60
Gambar 4.17 Halaman Keempat Bagian Isi .....	60
Gambar 4.18 Halaman Kelima Bagian Isi .....	60
Gambar 4.19 Halaman Keenam Bagian Isi .....	61

Gambar 4.20 Halaman Ketujuh Bagian Isi .....	61
Gambar 4.21 Halaman Kedelapan Bagian Isi .....	62
Gambar 4.22 Spesifikasi Permainan .....	62
Gambar 4.23 Diagram <i>Pretest Posttest</i> .....	81

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Bukti Bimbingan Skripsi .....	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian .....	93
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	94
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	95
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran .....	96
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	97
Lampiran 7 Analisis Kebutuhan .....	98
Lampiran 8 Instrumen Angket Validator Ahli Materi .....	100
Lampiran 9 Instrumen Angket Validator Ahli Media .....	103
Lampiran 10 Instrumen Angket Validator Ahli Pembelajaran .....	106
Lampiran 11 Instrumen Angket Penilaian .....	109
Lampiran 12 Foto Penelitian .....	110
Lampiran 13 Foto Produk Media Jejak Kaki dan Buku Panduan .....	111
Lampiran 14 Biodata Mahasiswa .....	112

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kecerdasan memiliki pengaruh yang besar pada pertumbuhan dan perkembangan diri anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam usia keemasan atau yang biasa disebut sebagai *golden age*, usia ini merupakan masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungannya. Anak dalam usia ini memiliki peluang yang sangat tinggi untuk meningkatkan berbagai macam kecerdasan dan merupakan waktu yang sangat tepat untuk memberikan berbagai macam stimulus baik melalui melalui panca indera yang dimilikinya (Syarifuddin dkk., 2011).

Sesuai dengan hal tersebut yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (“Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003).

Dalam pandangan islam, anak diibaratkan sebagai tanaman yang tumbuh sehingga peran pendidik maupun orangtua juga diibaratkan sebagai tukang kebun yang memiliki tugas untuk menyirami, memupuk, merawat, dan

memelihara tanaman tersebut. Dari perumpamaan tersebut terlihat bahwa proses pendidikan untuk anak usia harus diberikan secara optimal agar dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Setiap anak memiliki jadwal kematangan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda, maka dari itu lingkungan sekitar sebaiknya tidak memaksakan anak untuk belajar dengan keras, akan tetapi tetap memberikan motivasi dalam semua kegiatan main untuk mengembangkan ketrampilan anak (Mansur, 2005).

Sebagai seorang pendidik yang sangat berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak tentunya harus memberikan berbagai macam metode maupun cara yang dapat mengembangkan berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu metode yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif atau yang biasa dikenal dengan APE. Media yang digunakan tidak hanya menyenangkan, namun media pembelajaran yang ideal adalah yang menyenangkan, menyehatkan, dan juga mencerdaskan (Kha, 2017). Sebagai tenaga pendidik juga harus memiliki tingkat kreatifitas dan memiliki inovasi yang tinggi agar media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak sepenuhnya menggunakan produk buatan pabrik, namun pendidik dapat menciptakan sendiri media pembelajaran yang didapat dari lingkungan sekitar.

Namun kenyataan dilapangan ditemukan adanya permasalahan pada anak usia dini di kelompok B RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan, dimana beberapa anak usia dini di kelompok tersebut belum mampu melakukan gerakan tersebut secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa anak

usia dini kurang memberikan respon terhadap variasi media pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik saat proses pembelajaran, sehingga menyebabkan adanya sebagian peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Kegiatan pembelajaran di RA Tarbiyatus Shibyan yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik masih begitu jarang dilakukan. Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh pendidik lebih terfokus pada media APE dalam, sehingga kecerdasan kinestetik yang dikembangkan melalui kegiatan yang berkaitan dengan keseimbangan tubuh dan kegiatan yang membutuhkan koordinasi antar anggota tubuh kurang terlatih dengan baik, sehingga hal tersebut sangat perlu diperhatikan agar tidak terjadi permasalahan sehingga adanya ketidaksesuaian antara usia anak dan juga perkembangan yang harus dimilikinya. Hal ini tampak dari kurangnya kegiatan yang menggunakan gerak tubuh seperti melompat, berlari, berjinjit, dan berdiri dengan satu kaki yang menyebabkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak belum tercapai secara maksimal.

Menindaklanjuti permasalahan di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu media jejak kaki. Media jejak kaki merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan gerak tubuh, melatih keseimbangan, kelincahan, kekuatan dan koordinasi antar anggota tubuh. Media jejak kaki ini dilakukan dengan berbagai gerakan yaitu melompat menggunakan 2 kaki dengan gerakan membuka dan menutup

kakinya, berjalan dengan mengikuti pola, berjalan dengan berjinjit, melompat dengan pola kombinasi, berlari dengan mengikuti pola, dan melompat dengan 1 kaki secara bergantian. Melalui media jejak kaki diharapkan menjadi salah satu cara yang menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Apabila penggunaan media jejak kaki ini dilakukan dengan baik, maka kecerdasan kinestetik akan mengalami peningkatan yang lebih baik.

Pemberian media yang bervariasi memberikan pengaruh positif yang besar, pernyataan ini dibuktikan melalui beberapa penelitian terdahulu, yaitu :

- (1) Prosiding Sri Mastuti, Ayi Sobarna, Nurul Afrianti dengan judul "Upaya Meningkatkan Kekuatan dan Koordinasi Otot Kaki Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Loncat Jejak Kaki Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa Kota Bandung" menunjukkan bahwa dengan adanya media tersebut mengalami kenaikan siklus dari 58% menjadi 92% (Mastuti dkk., 2020).
- (2) Skripsi Muhamad Muslih dengan judul "Efektivitas Latihan Berjalan di Atas Jejak Telapak Kaki dan di Atas Kayu Terhadap Keseimbangan Pada Anak Autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang" menunjukkan bahwa dengan menggunakan media tersebut kedua kelompok mengalami kenaikan keseimbangan (Muslih, 2016).
- (3) Jurnal Ilmiah Yerika Fauzia dengan judul "Efektifitas Bermain Berjalan di Atas Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keseimbangan Anak Autisme" menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sangat efektif untuk digunakan (Fauzia, 2012).

Jenis jenis kecerdasan menurut Howard Garner terdiri dari 9 macam kecerdasan, yaitu Kecerdasan Linguistik (kemampuan menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif), Kecerdasan Matematis-Logis (kemampuan menangani bilangan dan perhitungan), Kecerdasan Ruang-Spasial (kemampuan menangkap dunia ruang-spasial dengan tepat), Kecerdasan Musikal (kemampuan mengembangkan bentuk-bentuk musik dan suara), Kecerdasan Kinestetik (kemampuan menggunakan gerak tubuh), Kecerdasan Naturalis (kemampuan mengerti alam lingkungan dengan baik), Kecerdasan Intrapersonal (kemampuan pengenalan diri sendiri), Kecerdasan Interpersonal (kemampuan mengerti dan peka terhadap orang lain), dan Kecerdasan Eksistensial (kemampuan tentang eksistensi manusia) (Rahmah, 2008).

Media pembelajaran yang diberikan saat proses pembelajaran tentunya harus menyenangkan dan mampu meningkatkan berbagai macam kecerdasan peserta didik salah satunya yaitu kecerdasan kinestetik. Hal ini juga bertujuan agar kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media jejak kaki. Kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kecerdasan yang mengendalikan gerak tubuh dan memiliki keterampilan dalam menangani sebuah benda, dengan menggunakan beberapa bagian atau seluruh tubuhnya (Irwansyah, 2015).

Dalam proses belajar mengajar, dapat dikatakan berhasil apabila anak merasa senang dan mengerti dengan apa yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penulis akan menunjukkan bahwa penggunaan media jejak kaki ini dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak dengan

cara yang menyenangkan. Maka, penulis melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B Di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan ?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan ?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

2. Menjelaskan tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik secara optimal dan sesuai dengan standar tingkat pencapaian pengembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Diharapkan media jejak kaki ini dapat memudahkan tenaga pendidik dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada peserta didik.

- b. Bagi peneliti lain

Diharapkan kepada peneliti lain dapat menambah wawasan dan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai landasan dalam penelitian selanjutnya.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang menjadi dasar dari media jejak kaki ini adalah :

- a. Media jejak kaki ini dibuat dengan desain yang menyenangkan dan se-kreatif mungkin, sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk melakukan dan menggunakan media ini.
- b. Dengan melakukan kegiatan bermain sambil belajar yang menggunakan media jejak kaki, akan memudahkan siswa untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimiliki.
- c. Media pembelajaran ini hanya bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik saja dan hanya dalam lingkup aspek fisik motorik, aspek kognitif, dan aspek sosial emosional.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Agar dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka penulis membatasinya sebagai berikut :

1. Tempat penelitian ini dilakukan di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.
2. Media jejak kaki dan buku panduan media jejak kaki ini hanya dicetak satu kali dan hanya digunakan di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.
3. Objek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

## G. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk untuk tenaga pendidik dan untuk peserta didik yang berupa media jejak kaki, permainan ini diharapkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media jejak kaki dicetak menjadi Banner dengan ukuran 5 meter x 2,5 meter.
2. Media jejak kaki ini di desain dengan menggunakan aplikasi corel draw.
3. Media jejak kaki ini digunakan secara bergantian antar peserta didik.
4. Tipografi penulisan dalam media jejak kaki menggunakan jenis huruf *Forte, MV Boli, dan Segoe Print* dengan ukuran huruf 150pt.
5. Isi dari media jejak kaki yaitu pengenalan angka, pengenalan binatang, dan juga pengenalan buah-buahan.
6. Dimulai dari *start* dan di akhiri dengan *finish*.
7. Terdapat 6 macam kegiatan bervariasi diantaranya berjalan, berjinjit, berdiri dengan satu kaki, dan berlari.
8. Dilengkapi buku panduan yang dicetak dengan ukuran A5 untuk memudahkan tenaga pendidik saat menggunakan media jejak kaki.
9. Memiliki 8 lembar yang berisi cover depan belakang, kata pengantar, bagian isi dan spesifikasi produk.

10. Buku panduan media jejak kaki di desain dengan menggunakan aplikasi canva.

## **H. Penelitian Terdahulu**

Dalam sebuah penelitian, sebaiknya mencantumkan penelitian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian terdahulu ini terdapat beberapa hal yang perlu dicantumkan yaitu persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan :

1. Sri Mastuti, Ayi Sobarna, Nurul Afrianti, "*Upaya Meningkatkan Kekuatan dan Koordinasi Otot Kaki Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Loncat Jejak Kaki Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa Kota Bandung*". Prosiding Pendidikan Guru Paud, Vol. 6 No. 1 Tahun 2020, Universitas Islam Bandung. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kekuatan dan koordinasi otot anak usia 4-5 tahun belum optimal. Kemudian peneliti membuat rumusan masalah tentang bagaimana upaya meningkatkan, proses pelaksanaan, dan hasil evaluasi terhadap kegiatan loncat jejak kaki untuk meningkatkan kekuatan dan kordinasi otot kaki anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa. Dengan tujuan penelitian agar dengan adanya permainan loncat kaki ini dapat meningkatkan kekuatan dan koordinasi otot kaki. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Hasil yang

didapatkan dari Prasiklus nilai rata-rata 38% mengalami kenaikan di siklus I menjadi 58%, kemudian mengalami kenaikan lagi pada siklus II menjadi 92% (Mastuti dkk., 2020).

2. Muhamad Muslih, "*Efektivitas Latihan Berjalan di Atas Jejak Telapak Kaki dan di Atas Kayu Terhadap Keseimbangan Pada Anak Autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang*". Skripsi, 2016, Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya gangguan perkembangan kompleks yang dialami oleh anak autis yang membuat keseimbangan dalam melakukan berbagai kegiatan mengalami kesulitan. Kemudian peneliti membuat rumusan masalah tentang bagaimana efektivitas latihan berjalan diatas jejak telapak kaki dan diatas kayu terhadap keseimbangan anak autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat keefektifan kedua kegiatan dalam meningkatkan keseimbangan anak autis. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen *pre-post test design* dengan dibagi menjadi 2 kelompok, untuk kelompok 1 diberikan kegiatan berjalan diatas jejak telapak kaki dan kelompok 2 diberikan kegiatan berjalan diatas kayu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk kelompok 1 saat pre test  $5,01 \pm 1,81$  detik dan post test  $17,14 \pm 4,64$  detik. Untuk kelompok 2 saat pre test  $4,75 \pm 1,19$  detik dan post test  $16,02 \pm 2,78$  detik. Dari kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keseimbangan (Muslih, 2016).

3. Yerika Fauzia, "*Efektifitas Bermain Berjalan di Atas Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keseimbangan Anak Autisme*". Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 1 No. 1 Tahun 2012, Universitas Negeri Padang. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya salah satu siswa di SLB YPPA Bukittinggi yang memiliki ketidakseimbangan tubuh ketika melakukan berbagai kegiatan sehingga ketika diberikan kegiatan yang membutuhkan keseimbangan tubuh, siswa tersebut masih membutuhkan bantuan dari gurunya. Dari permasalahan tersebut kemudian peneliti membuat rumusan masalah apakah efektif bermain berjalan di atas jejak kaki untuk meningkatkan keseimbangan berjalan anak autisme di SLB YPPA Bukittinggi. Dengan memiliki tujuan penelitian yaitu meningkatkan keseimbangan berjalan anak autisme melalui bermain berjalan di atas jejak kaki. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah penelitian kuantitatif karena data diolah dalam bentuk analisis visual grafik serta menggunakan desain A-B-A. Hasil penelitian yang didapatkan sebelum anak diberikan perlakuan kegiatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan kelima persentase skor yang didapatkan mendatar yaitu skor 41,66%. Sedangkan setelah anak tersebut diberikan perlakuan berupa media jejak kaki maka pada pertemuan ke enam mendapatkan skor 54,16% dan terus meningkat pada pertemuan kedua belas mencapai skor 100% yang kemudian disimpulkan bahwa bermain berjalan di atas jejak kaki efektif untuk meningkatkan keseimbangan berjalan anak autisme (Fauzia, 2012).

Agar lebih mudah untuk dipahami, maka beberapa penelitian terdahulu akan di sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Desain Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.	Sri Mastuti, Ayi Sobarna, Nurul Afrianti, (Prosiding Pendidikan Guru Paud, Vol. 6 No. 1 Tahun 2020)	Upaya Meningkatkan Kekuatan dan Koordinasi Otot Kaki Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Loncat Jejak Kaki Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa Kota Bandung.	Jenis penelitian tindakan kelas	Media jejak kaki, Penelitian di jenjang RA/TK	Upaya meningkatkan kekuatan dan koordinasi otot kaki, Sasaran usia 4-5 tahun, Tanpa dilengkapi buku panduan
2.	Muhamad Muslih, (Skripsi, 2016)	Efektivitas Latihan Berjalan di Atas Jejak Telapak Kaki dan di Atas Kayu Terhadap Keseimbangan Pada Anak Autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang.	Jenis penelitian metode eksperimen	Jejak kaki	Terhadap keseimbangan , Sasaran untuk anak autis di SLB, Tanpa dilengkapi buku panduan
3.	Yerika Fauzia, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 1 No. 1 Tahun 2012)	Efektifitas Bermain Berjalan di Atas Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keseimbangan Anak Autisme.	Jenis penelitian kuantitatif,	Jejak kaki	Untuk meningkatkan keseimbangan , Sasaran untuk anak autis di SLB, Tanpa dilengkapi buku panduan

Berdasarkan tabel di atas, penelitian terdahulu yang ada memiliki fokus penelitian untuk meningkatkan kekuatan otot kaki dan juga untuk melatih keseimbangan pada anak autisme. Dapat diketahui pula bahwa dalam proses penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, eksperimen, dan penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, peneliti melanjutkan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall dengan menciptakan produk pengembangan yaitu media jejak kaki yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

### **I. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan penjelasan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep yang terdapat pada judul penelitian. Definisi operasional juga dapat berguna untuk memberikan batasan dan juga pemahaman agar penelitian ini tetap terfokus pada hasil yang diinginkan oleh peneliti. Adapun definisi operasionalnya sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang akan menghasilkan sebuah produk dan mengetahui keefektifan sebuah produk. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini menghasilkan produk berupa media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B RA dan akan diuji keefektifan produk dengan cara validasi, uji coba, dan juga revisi.
2. Media jejak Kaki adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan desain yang menarik agar anak senang ketika guru mengajak bermain

sambil belajar. Dalam penggunaannya, media ini bertujuan untuk melatih keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh sehingga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

3. Kecerdasan Kinestetik adalah sebuah kecerdasan yang menggunakan gerak tubuh, baik itu sebagian anggota tubuh atau seluruh anggota tubuhnya sebagai pusat kontrol dalam melakukan berbagai kegiatan.

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

Sistematika pembahasan memuat ide pokok pembahasan dalam setiap bab penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk narasi, maka sistematika pembahasan dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I merupakan sebuah pendahuluan yang menjelaskan tentang penelitian yang akan dilakukan dan di dalamnya berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II mendeskripsikan tentang landasan teori. Pada landasan teori yang dilakukan oleh peneliti adalah review literatur dan kajian teori. Bab ini peneliti akan mendeskripsikan tentang media jejak kaki, kecerdasan kinestetik, dan pendidikan islam.

BAB III membahas tentang metode penelitian yang di dalamnya berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV menjelaskan tentang jawaban dari rumusan masalah yaitu hasil perkembangan, pembahasan, kajian produk yang telah direvisi, penyempurnaan produk akhir, dan temuan penelitian.

BAB V penutup dari sebuah penelitian yang membahas tentang kesimpulan, saran pemanfaatan produk, saran desiminasi produk, dan saran pengembangan lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Jejak Kaki**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam memahami media pembelajaran dapat ditinjau dari dua aspek yaitu aspek bahasa dan aspek terminologi. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media yaitu وَسَائِلٌ yang berarti pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2002). Sedangkan secara terminologi, menurut Yusufhadi Miarso dalam Musfiqon (2012) mengartikan media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja dibuat sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk menarik minat peserta didik agar menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.

###### **b. Kriteria Pemilihan Media**

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 2002) :

- 1) Media yang digunakan harus memenuhi tujuan pembelajaran.
- 2) Media disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapan pun, serta mudah dibawa dan disimpan agar bertahan lama.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran.
- 5) Media disesuaikan dengan sasaran pembelajaran.
- 6) Media harus memenuhi mutu teknis tertentu.

Sesuai dengan kriteria diatas, pemilihan media pembelajaran berguna sebagai dasar untuk menentukan apakah media tersebut layak digunakan. Apabila media sesuai dengan kriteria yang ada, maka media pembelajaran dinilai bermanfaat.

#### c. Media Jejak Kaki

Media jejak kaki merupakan alat bantu pembelajaran yang melibatkan koordinasi fisik motorik anak untuk melakukan gerakan lokomotor dan gerakan non-lokomotor. Gerakan lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan adanya perpindahan posisi seluruh tubuh seseorang, sedangkan gerakan non-lokomotor adalah menggerakkan anggota tubuh tanpa memindahkan seluruh tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Syamsiatin,

2017). Contoh gerakan lokomotor dalam media jejak kaki yaitu berjalan, berlari, dan melompat. Sedangkan contoh gerakan non-lokomotor dalam media jejak kaki yaitu berdiri dengan satu kaki, dan berjinjit.

Media jejak kaki merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan gerak tubuh, melatih keseimbangan, kelincahan, kekuatan dan koordinasi antar anggota tubuh. Media jejak kaki ini dilakukan dengan berbagai gerakan yaitu melompat menggunakan 2 kaki dengan gerakan membuka dan menutup kakinya, berjalan dengan mengikuti pola, berjalan dengan berjinjit, melompat dengan pola kombinasi, berlari dengan mengikuti pola, dan melompat dengan 1 kaki secara bergantian. Media pembelajaran jejak kaki ini digunakan sebagai salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak mengalami kebosanan dan merasa senang saat belajar.

#### d. Langkah-langkah Media jejak Kaki

- 1) Langkah awal, guru menjelaskan cara melakukan media jejak kaki tiap gambar secara detail hingga anak mengerti dan mampu melakukan apa yang diperintahkan.
- 2) Guru meminta kepada anak-anak untuk berbaris rapi didekat gambar bertuliskan START.
- 3) Satu anak diharapkan maju dan berdiri di atas gambar START, bergantian dengan teman lainnya.

- 4) Pada gambar telapak kaki, anak diharapkan untuk menirukan sesuai dengan gambar. Apabila telapak kaki menutup, maka kaki anak tersebut diharuskan untuk menutup. Begitupun sebaliknya apabila telapak kaki terbuka, maka kaki anak tersebut diharuskan ikut terbuka. Perpindahan dari gambar yang satu ke gambar yang selanjutnya dilakukan dengan cara melompat.
- 5) Setelah selesai dilakukan, anak berdiri diatas gambar bertuliskan WALK. Kegiatan yang harus dilakukan oleh anak yaitu berjalan biasa dan mengikuti pola jalanan yang tersedia.
- 6) Setelah selesai dilakukan, anak berdiri diatas gambar bertuliskan TIPTOE. Pada gambar angka, anak diharuskan untuk berjinjit dan berurutan di tiap angka sambil berhitung dari angka 1 sampai 10.
- 7) Setelah selesai dilakukan, anak berdiri diatas gambar bertuliskan JUMP. Kegiatan pada gambar binatang, anak melompat dengan 2 kaki dan melompat dengan 1 kaki sambil menyebutkan binatang apa yang ada di gambar tersebut. Perbedaannya yaitu apabila hanya terdapat 1 binatang, maka anak diharuskan melompat dengan satu kaki. Begitupun sebaliknya jika terdapat 2 binatang, maka anak diharuskan melompat dengan 2 kaki.
- 8) Setelah selesai dilakukan, anak berdiri diatas gambar bertuliskan RUN. Pada telapak di gambar RUN, anak diharuskan untuk berlari mengikuti telapak yang ada hingga sampai pada gambar HOP.

- 9) Kemudian gambar buah-buahan, anak diharapkan untuk melakukan kegiatan engklek atau berjalan dengan 1 kaki secara bergantian sambil menyebutkan nama buah-buahan yang terdapat dalam gambar tersebut.
- 10) Setelah berada pada gambar YAY, anak diharapkan untuk mengulang kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan gambar maupun perintah yang ada. Dimulai dari membuka dan menutup kaki, berjalan mengikuti pola jalanan, berjinjit, melompat dengan 1 atau 2 kaki, kemudian di akhiri dengan berlari hingga melewati gambar FINISH.

## **2. Kecerdasan Kinestetik**

### **a. Kecerdasan Majemuk**

Kecerdasan berasal dari kata cerdas yang memiliki arti sempurna dalam perkembangan akal berpikir dan sempurna dalam pertumbuhan fisiknya. Kecerdasan dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan dalam diri seseorang untuk mengerti beberapa ide kompleks, mampu belajar dari sebuah pengalaman yang telah terjadi, mampu menyelesaikan dan melaksanakan tugas dalam berbagai situasi, dan mampu menyelesaikan masalah atau hambatan dengan menggunakan pola pikir diri sendiri (Suarca dkk., 2005). Pendapat bahwa semua anak cerdas dan bahkan anak memiliki cara yang tidak selalu sama untuk menjadi cerdas adalah dasar teori dari *Multiple Intelligence* atau disebut sebagai kecerdasan majemuk.

Teori ini memandang anak sebagai individu yang unik, sedangkan mendidik akan melihat adanya berbagai variasi dalam belajar dan setiap variasi memiliki evaluasi yang berbeda. Sedangkan kecerdasan menurut Gardner diartikan sebagai kemampuan yang memiliki tiga komponen utama, yaitu :

- 1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada kehidupan nyata setiap harinya.
- 2) Kemampuan untuk menyelesaikan berbagai macam persoalan baru yang sedang dihadapi.
- 3) Kemampuan menciptakan atau memberikan tawaran jasa pada seseorang yang akan menghasilkan sebuah penghargaan dalam budaya seseorang.

Menurut Armstrongs, kecerdasan pada anak juga didasarkan pada teori *Multiple Intelligence*, yaitu :

- 1) Setiap anak memiliki kapasitas untuk memiliki sembilan kecerdasan dengan tingkat perkembangan yang berbeda yaitu sangat berkembang, cukup berkembang, dan kurang berkembang.
- 2) Semua anak dapat mengembangkan setiap kecerdasan yang dimilikinya secara optimal apabila ia memperoleh dukungan, pengayaan dan pengajaran.

- 3) Kecerdasan dapat bekerja bersamaan dalam kegiatan sehari-hari, seperti anak yang menyanyi membutuhkan kecerdasan musikal dan kinestetik.
- 4) Setiap anak memiliki cara yang berbeda dalam mengekspresikan kecerdasan yang dimilikinya, seperti anak tidak pandai meronce namun anak pandai dalam melompat (kecerdasan kinestetik) (Musfiroh, 2014).

#### b. Macam-macam Kecerdasan

Macam – macam kecerdasan majemuk yaitu :

##### 1) Kecerdasan Verbal Linguistik

Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung memiliki kelebihan dalam hal berkomunikasi baik itu secara lisan maupun secara tulisan. Pada usia dini, anak-anak yang memiliki kecerdasan ini dapat diketahui melalui kegiatan membaca buku, permainan yang berkaitan dengan huruf, senang bercerita, dan dapat mengekspresikan sesuatu melalui kata-kata.

##### 2) Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan ini dapat diketahui ketika seseorang cenderung lebih menyukai suatu hal seperti berhitung, bermain sebuah permainan yang memerlukan strategi, menganalisis hitungan, dan menggunakan algoritma. Anak usia dini yang memiliki kecerdasan logis matematis dapat diketahui ketika anak-anak menyukai segala hal mengenai angka, aktif bertanya, senang bermain konstruktif, dan senang mengklasifikasikan sebuah benda.

### 3) Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan pada seseorang di bidang arsitektur, bangunan, membuat bentuk 3 dimensi, desain interior, melukis, dan juga dekorasi. Pada usia dini, anak-anak yang memiliki kecerdasan visual spasial cenderung kreatif, senang menggambar, dapat memadukan berbagai warna, dan juga mampu menciptakan sebuah bentuk yang rumit seperti rumah maupun pesawat terbang.

### 4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi nada, instrumen, musikal, juga kemampuan menyusun melodi dan lirik. Hampir semua anak memiliki kecerdasan ini, namun ada beberapa perilaku menonjol yang dapat diketahui seperti mengenali jenis suara disekitarnya, mampu memainkan alat musik, membuat sebuah ketukan irama, dan memiliki suara merdu saat bernyanyi.

### 5) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan seseorang dalam mengontrol gerak tubuh seperti kegiatan menari, gaya atletik, motorik halus, motorik kasar, koordinasi tangan mata, dan daya tahan. Anak usia dini yang memiliki kecerdasan ini dapat diketahui ketika anak-anak memiliki kelincahan gerak yang tinggi, kelenturan gerak lokomotor, dan juga kemampuan koordinasi mata-tangan maupun mata-kaki.

### 6) Kecerdasan Interpersonal

Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai komunikasi atau berinteraksi dengan orang lain, memimpin atau mengorganisasikan sebuah kelompok, bahkan mengetahui keinginan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan ini terlihat sebagai individu yang manis dan baik hati, sangat peka terhadap lingkungan sekitar, memiliki sikap ramah, dan mudah bersosialisasi dengan lingkungan baru.

#### 7) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan ini terdapat pada seseorang yang menyukai tumbuhan dan hewan, senang mengklasifikasi dan mengoleksi flora fauna, dan mengenali berbagai macam spesies. Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyayangi binatang dan tumbuhan, baik itu berupa visual maupun dalam bentuk nyata. Anak yang memiliki kecerdasan ini juga menyukai kegiatan di alam terbuka seperti pantai, sungai, sawah, dan juga tanah lapang.

#### 8) Kecerdasan Intrapersonal

Seseorang yang memiliki kemampuan ini dapat memahami perasaan, kelemahan dan kekuatan yang berasal dari dirinya sendiri, karena mereka belajar suatu hal melalui dirinya sendiri. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini selalu menyendiri untuk melakukan introspeksi perasaan, emosi, dan juga akan memberikan berbagai macam motivasi untuk dirinya sendiri. Anak-anak yang memiliki kecerdasan ini terlihat pendiam namun

mandiri, mampu menyelesaikan tugas dengan baik, memiliki sikap percaya diri dan juga senang melakukan kegiatan seorang diri.

#### 9) Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial merupakan sebuah kemampuan berpikir terhadap suatu hal yang bersifat hakiki dan menyangkut eksistensi berbagai hal. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung memikirkan hikmah atau makna dibalik sebuah peristiwa, kemudian mengkaji ulang setiap pendapat dan pemikiran yang ada. Ciri lain dari seseorang yang memiliki kecerdasan ini adalah mereka berani menyatakan dan memperjuangkan kebenaran. Anak-anak yang cerdas eksistensial selalu mengajukan pertanyaan mendasar seperti hakikat atau tujuan dari suatu hal, kemampuan menjawab berbagai hal yang diimpikan dan dirasakan, dan juga mampu belajar mengambil hikmah dari suatu kejadian (Musfiroh, 2014).

#### c. Kecerdasan Kinestetik

Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang penting di masa *golden age* anak, karena jenis kecerdasan yang erat kaitannya dengan perkembangan fisik motorik adalah kecerdasan kinestetik. Stimulus yang diberikan untuk kecerdasan kinestetik juga akan berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan perkembangan fisik motorik. Ruang terbuka adalah tempat ideal dalam memberikan stimulus untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dan perkembangan fisik motorik secara optimal, namun

dalam prosesnya sangat dibutuhkan perencanaan yang tepat dan pengawasan yang maksimal (Musfiroh, 2014).

Kecerdasan kinestetik sangat erat kaitannya dengan kepekaan dan ketrampilan dalam mengontrol gerak tubuh. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan senang bergerak dan senang dengan kegiatan yang menggunakan gerak tubuh, mereka juga senang mengeksplorasi dunia dengan menggunakan otot-ototnya (Suarca dkk., 2005).

Kecerdasan kinestetik didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dan kemampuan menggunakan tangan untuk menciptakan sesuatu (Acesta, 2019). Kemampuan inti dalam kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan dalam menangani benda. Pada anak usia dini, kecerdasan kinestetik dapat diketahui melalui indikator sebagai berikut (Musfiroh, 2014) :

- 1) Anak terlihat sangat aktif, jarang terlihat diam maupun duduk dengan tenang, berjalan di dalam kelas ketika proses mengerjakan tugas, sering keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Anak memiliki kekuatan otot yang menonjol dibanding teman-temannya, berani menggunakan permainan papan panjatan, dan mampu melompat dengan kuat dan mendarat dengan tepat.

- 3) Anak senang menyentuh benda yang baru dilihatnya, menyentuh tombol yang ada dirumah, bermain dengan pianika, dan senang memegang cat basah.
- 4) Anak memiliki kegemaran bermain sepak bola, berenang, bersepeda, dan memiliki kemampuan berlari yang baik.
- 5) Anak unggul dalam berbagai kegiatan fisik atau olahraga.
- 6) Anak pandai menirukan gerakan yang dilakukan oleh orang lain.
- 7) Anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir (usia 2-4 tahun), melukis dengan jari, kegiatan menanam, dan mengecat (usia 4-6 tahun).
- 8) Anak memiliki gerakan yang baik saat menari (3-6 tahun).
- 9) Anak memiliki kemampuan keseimbangan yang baik dari teman sebayanya, tidak mudah jatuh saat meniti di papan titian, dan senang dengan kegiatan fisik yang menantang (3-6 tahun).
- 10) Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, mampu berdiri dengan satu kaki lebih lama dari teman sebayanya.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik cenderung memiliki perilaku aktif yang lebih besar, dan mereka juga memiliki tingkatan koordinasi tangan dan mata yang sangat baik dibanding teman sebayanya.

Berdasarkan indikator di atas, maka peneliti menggunakan beberapa indikator yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan dan juga sebagai dasar peneliti untuk menentukan instrumen penilaian. Indikator yang

digunakan lebih terfokus untuk mengetahui apakah peserta didik tersebut dapat menirukan gerakan yang telah dicontohkan, memiliki kemampuan berlari, kemampuan keseimbangan dan ketahanan fisik yang lebih baik dari teman sebayanya.

### **3. Pendidikan Islam**

#### **a. Pengertian Pendidikan Islam**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (“Kamus Besar Bahasa Indonesia,” 2021) arti dari pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan menurut Marimba dan Mansur (2005) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh seorang guru terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik agar terbentuk kepribadian utama.

Dari berbagai pengertian itu maka pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses bimbingan yang dilakukan untuk mengubah kepribadian seseorang atau sekelompok orang terhadap perkembangan jasmani dan rohaninya sebagai bekal kepribadian utama di masa depan melalui sebuah pengajaran.

#### **b. Metode Pendidikan Islam**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (“Kamus Besar Bahasa Indonesia,” 2021) metode merupakan cara yang digunakan untuk melakukan sesuatu agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang ditentukan. Penggunaan

metode sangat berperan penting dalam sebuah pendidikan, karena apabila metode yang digunakan tepat dan sesuai maka kemampuan dan perkembangan peserta didik dapat mencapai kematangan yang sempurna. Berikut beberapa metode pembelajaran dalam Islam (Aryani, 2015):

#### 1) Metode dengan Keteladanan

Keteladanan dalam proses pembelajaran merupakan metode yang sangat penting untuk diperhatikan, karena yang akan dijadikan seorang teladan oleh peserta didik dalam pembelajaran adalah pendidik. Pendidik menjadi faktor yang sangat penting untuk menentukan perkembangan dan jiwa peserta didik. Dengan demikian pendidik perlu menggunakan metode yang baik terutama pada etika sosial yang terpuji. Pendidik juga perlu untuk menanamkan nilai moral, nilai watak, harkat, martabat kemanusiaan, dan juga memberikan contoh untuk menjadi kepribadian yang baik.

#### 2) Metode dengan Latihan dan Pengalaman

Dalam metode ini seorang pendidik sangat perlu untuk mengajakan disertai dengan latihan dan pengalaman seperti tata cara bersuci, shalat, berpuasa, dan doa sehari-hari dengan etika yang terpuji. Metode ini juga diberikan agar anak dapat menambah pengetahuan melalui materi yang disampaikan secara nyata dengan melakukan latihan secara langsung, maka akan membekas dalam pikiran peserta didik bagaimana tata cara yang baik dan yang benar.

#### 3) Metode dengan Permainan

Anak usia dini merupakan usia yang dalam memberikan materi sebaiknya dengan cara yang menyenangkan, terutama dengan adanya media permainan akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Sehingga bermain dijadikan sebagai dasar dalam mengajarkan pendidikan pada anak usia dini (Sujiono, 2009).

### c. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media yang berarti pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2002). Sesuai pengertian tersebut maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perantara yang menjadi alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran.

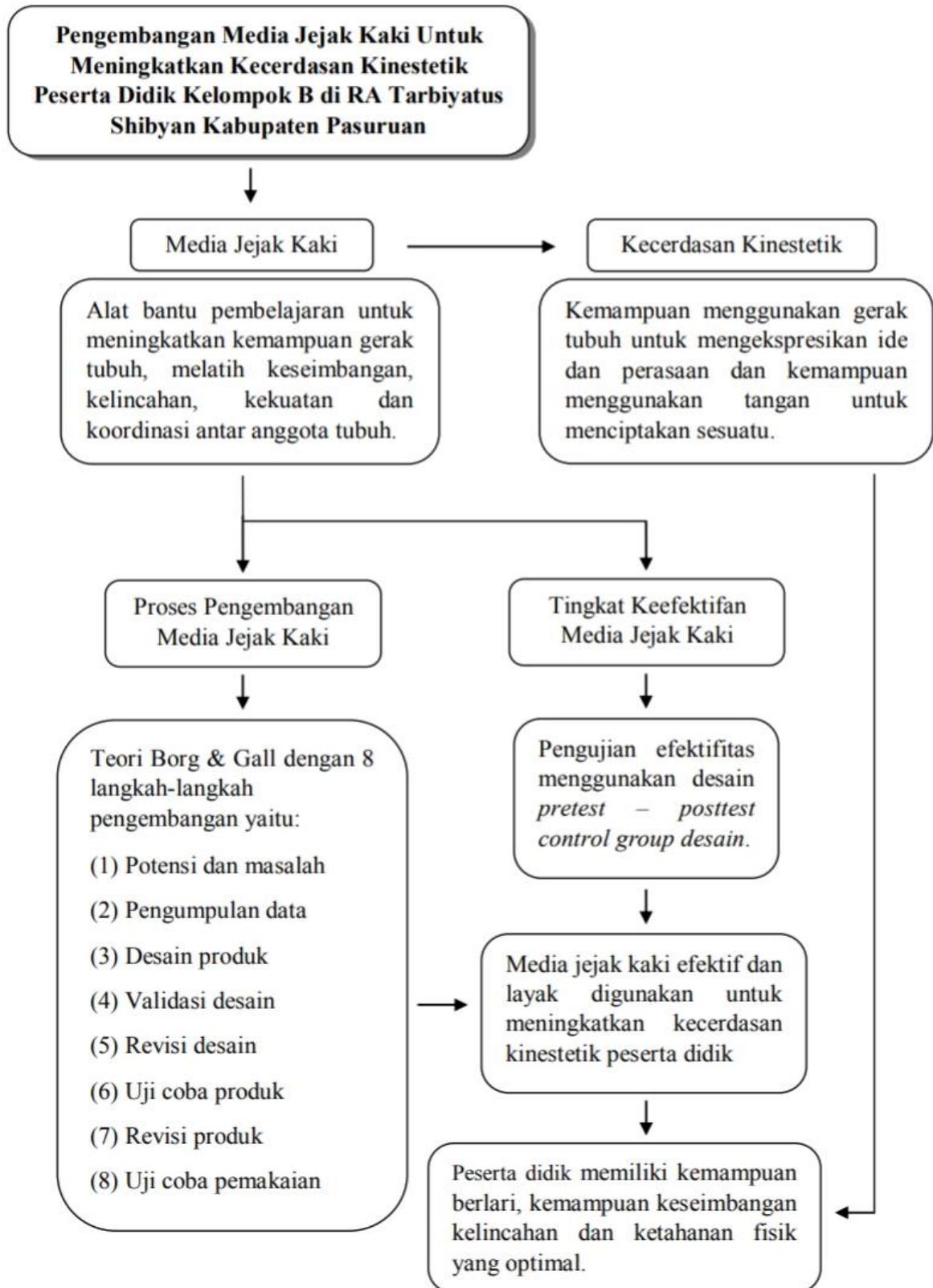
Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam islam menjadi sebuah keharusan karena sebagai bentuk respon atas kemajuan teknologi yang ada. Hanya saja media pembelajaran tetap dijadikan sebagai alat bantu pendidik dan tidak dapat menggantikan peran utama pendidik dalam proses pembelajaran (Jauhari, 2018).

## **B. Kerangka Teoritis**

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti terlebih dahulu melihat kondisi awal peserta didik dan melihat media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Media jejak kaki ini dibuat melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pembuatan, dan penilaian. Dalam tahapan perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada kemudian mencari solusi dari permasalahan tersebut. Setelah menemukan solusi dari permasalahan, selanjutnya peneliti menentukan isi dalam permainan yang akan dibuat. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan pembuatan, permainan yang dibuat bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada dan tingkat kesulitan dalam permainan juga disesuaikan sesuai dengan usianya. Setelah desain permainan telah dibuat maka langkah yang terakhir yaitu tahap penilaian, penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Jika terdapat saran untuk melakukan perubahan maka produk permainan ini akan di revisi oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan, dan apabila telah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, maka produk permainan akan diuji cobakan kepada calon pengguna.

Dalam proses penelitian, terutama untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik peneliti menggunakan media jejak kaki sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat keefektifan media jejak kaki. Untuk mengetahui apakah media jejak kaki ini tergolong media pembelajaran yang efektif atau tidak, peneliti menggunakan penilaian terhadap media dan juga terhadap peserta didik. Apabila media jejak kaki ini memiliki tingkat keefektifan yang baik maka media jejak kaki dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Teoritis

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

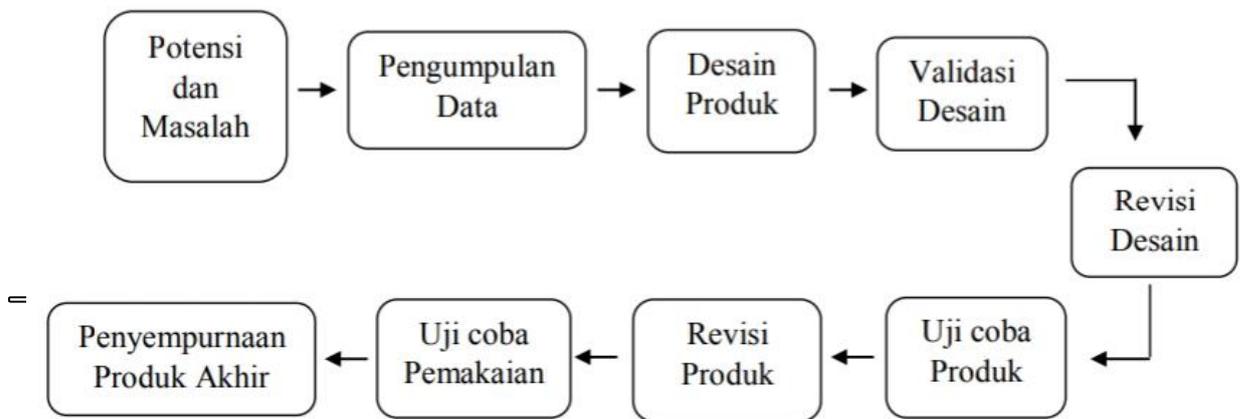
#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* untuk menghasilkan suatu produk yang dapat diuji tingkat keefektifannya yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu melalui media jejak kaki.

Model pengembangan adalah sebuah dasar untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif yang mendeskripsikan atau menggambarkan langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 8 dari 10 langkah-langkah pengembangan. Menurut (Ardhana, 2001) menyatakan bahwa setiap pengembangan diperbolehkan untuk memilih langkah-langkah yang paling tepat untuk digunakan, peneliti juga dapat melakukan modifikasi dari langkah-langkah Borg dan Gall. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini dibatasi untuk skala kecil, dan juga dimungkinkan untuk menggunakan lima langkah-langkah yang dilaksanakan secara sistematis. Langkah-langkah pengembangan yang tidak

digunakan oleh peneliti yaitu revisi produk dan produksi massal. Untuk revisi produk dilakukan hanya satu kali saja, karena dengan dua kali revisi sudah bisa dinyatakan layak untuk di uji cobakan. Untuk produksi massal, peneliti merasa kesulitan apabila produk ini dipasarkan karena akan membutuhkan biaya yang cukup mahal dan membutuhkan waktu yang cukup lama, sebagai berikut (Sugiyono, 2016) :



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu :

### 1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melihat proses pembelajaran kinestetik di RA Tarbiyatus Shibyan untuk mengetahui masalah atau kesulitan yang dialami oleh peserta didik.

## 2. Pengumpulan data

Langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pada proses ini peneliti mengumpulkan segala informasi dan data yang akan diolah untuk proses pengembangan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di RA Tarbiyatus Shibyan menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik guru kelas belum pernah menggunakan media jejak kaki dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

## 3. Desain Produk

Dalam desain produk ini peneliti membuat desain produk media jejak kaki. Sebelum peneliti membuat desain, beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu alat dan bahan yang digunakan untuk membuat desain produk dan juga kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada media jejak kaki.

## 4. Validasi Desain

Apabila desain produk permainan telah dibuat, maka peneliti melakukan penilaian terhadap desain tersebut. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah permainan tersebut telah layak untuk digunakan meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Pada tahap validasi desain ini peneliti menggunakan angket untuk menilai desain yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan guru.

## 5. Revisi Desain

Setelah validasi desain yang dilakukan oleh beberapa ahli, maka akan dihasilkan kritik dan saran yang mendukung. Peneliti melakukan perbaikan produk permainan sesuai dengan masukan dari ahli materi, ahli desain, dan guru.

## 6. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk, peneliti melakukan uji coba lapangan kepada enam peserta didik di kelompok B. Pada proses uji coba produk, peneliti juga memperhatikan kekurangan atau kelemahan yang terdapat pada produk permainan tersebut.

## 7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk permainan, peneliti memperbaiki kekurangan atau kelemahan produk permainan agar menjadi produk permainan yang lebih efektif dan lebih layak untuk digunakan meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Tarbiyatus Shibyan.

## 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah memperbaiki kekurangan dan kelemahan, maka peneliti melakukan uji coba pemakaian media jejak kaki terhadap enam peserta didik. Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan gerak peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan dari media jejak kaki tersebut.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk akhir, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media jejak kaki dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik secara optimal atau masih diperlukan perbaikan lebih lanjut. Apabila masih diperlukan perbaikan lebih lanjut maka peneliti memperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan. Dalam uji coba pemakaian ini peneliti memperoleh produk akhir dan mendapatkan hasil bahwa media jejak kaki telah efektif dan layak untuk digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik, sehingga diperoleh produk akhir yang sempurna.

Pada tahap desain uji coba yang dilaksanakan pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan beberapa tahap yaitu tahap uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Masing-masing tahapan akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Tahap Uji Perorangan

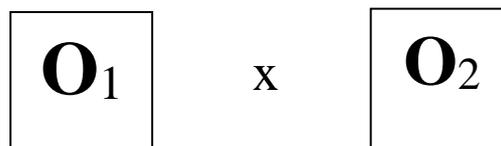
Tahap uji perorangan dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui dan meninjau produk yang dihasilkan dengan memberikan masukan maupun saran-saran perbaikan. Uji ahli ditujukan kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran.

b. Tahap Uji Kelompok Kecil

Tahap uji kelompok kecil merupakan uji coba yang dilakukan kepada enam peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan sebagai pengguna produk permainan.

### c. Tahap Uji Lapangan

Tahap uji lapangan dilakukan apabila produk yang dihasilkan telah layak untuk digunakan dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses uji lapangan ini dapat dilakukan dengan model desain eksperimen, salah satu bentuk desain eksperimen yang digunakan oleh peneliti yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah sebuah penelitian yang memberikan perlakuan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat dengan cara membandingkan keadaan sebelum menggunakan produk dengan keadaan setelah menggunakan produk (*before-after*) (Sugiyono, 2016b). Dengan demikian maka dapat digambarkan seperti berikut :



**Gambar 3.2 Desain Eksperimen**

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai sebelum menggunakan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.

O<sub>2</sub> : Nilai setelah menggunakan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.

X : Media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik (sistem kerja baru)

### C. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu ahli materi, ahli

desain, dan ahli pembelajaran. Ahli materi dan ahli desain yaitu salah satu pendidik di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang ahli di bidangnya, sedangkan ahli pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu guru kelas kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan.

### 1. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang minimal Magister dan menguasai materi tentang kecerdasan anak usia dini khususnya kecerdasan kinestetik untuk kelompok B. Selain itu ahli media juga seseorang yang bersedia untuk menjadi validator produk Pengembangan Media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.

### 2. Ahli Desain

Ahli desain yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah seseorang yang memiliki kompetensi di bidang desain dan juga memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Ahli desain juga bersedia menjadi validator untuk memberikan saran dan masukan untuk media jejak kaki.

### 3. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu seseorang yang memiliki pengalaman mengajar di RA/TK, khususnya pengalaman mengajar di kelompok B. Ahli pembelajaran dipilih untuk memberikan penilaian terhadap media jejak kaki.

#### **D. Jenis Data**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk permainan. Data yang dihasilkan berguna sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, dan daya tarik pada produk permainan yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

##### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi dan wawancara, juga didapatkan melalui masukan dan saran dari para ahli.

##### **2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif didapatkan melalui lembar penilaian berbentuk angket yang telah diberikan kepada para ahli.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Pada pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket sebagai berikut :

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan kepada subyek penelitian, dan dari hasil pengamatan tersebut peneliti mencatat, menganalisis dan membuat kesimpulan. Dalam observasi ini, peneliti menggunakan observasi nonpartisipan yaitu kegiatan

mengobservasi namun peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat kegiatan yang dilakukan (Sugiyono, 2016b).

Observasi akan dilakukan di RA Tarbiyatus Shibyan untuk mengetahui kondisi awal proses belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan, dan kegiatan apa saja yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lain yang berkaitan dengan aspek yang sedang diteliti (Widodo, 2017). Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data berupa dokumen-dokumen yang dapat menunjang selama proses penelitian yang tidak diperoleh dengan teknik pengumpulan data lainnya, seperti daftar hadir peserta didik yang menjadi objek penelitian dan juga foto saat proses penelitian.

Pada dokumentasi ini peneliti mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B.

## 3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab untuk mendapatkan informasi atau data. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun secara tidak terstruktur (Widodo, 2017). Wawancara juga dapat digunakan untuk mendapatkan informasi atau

data yang dibutuhkan lebih cepat. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru di RA Tarbiyatus Shibyan untuk mengetahui apakah dalam pembelajaran guru pernah menggunakan media jejak kaki.

#### 4. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang didalamnya berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang dibuat oleh peneliti berdasarkan variabel penelitian yang diberikan kepada para responden (Widodo, 2017). Sedangkan menurut Sugiyono, angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016b). Angket dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun secara tidak langsung.

Angket ini bertujuan untuk mengetahui informasi lengkap mengenai produk permainan dari responden, dan juga sebagai bahan acuan bagi peneliti untuk memperbaiki produk berdasarkan tanggapan maupun saran dari angket tersebut. Angket yang digunakan peneliti memiliki dua bagian, yaitu bagian pertama berisi skala angka dengan 4 alternatif jawaban sedangkan bagian kedua berisi saran dan tanggapan dari validator.

Angket yang berupa skala angka dijabarkan sebagai berikut :

- a. Skor 1 : jika tidak sesuai, tidak baik, tidak relevan, tidak memiliki daya tarik, tidak dapat mengukur kemampuan, tidak dapat meningkatkan kecerdasan.

- b. Skor 2 : jika kurang sesuai, kurang baik, kurang relevan, kurang memiliki daya tarik, kurang dapat mengukur kemampuan, kurang dapat meningkatkan kecerdasan.
- c. Skor 3 : jika sesuai, baik, relevan, memiliki daya tarik, dapat mengukur kemampuan, dapat meningkatkan kecerdasan.
- d. Skor 4 : jika sangat sesuai, sangat baik, sangat relevan, sangat memiliki daya tarik, sangat dapat mengukur kemampuan, sangat dapat meningkatkan kecerdasan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan hal penting yang harus dilakukan peneliti apabila telah mendapatkan berbagai macam data untuk proses penelitian. Analisis data juga bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti. Dalam proses ini akan terlihat hasil penelitian yang telah dilakukan melalui proses observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket.

Analisis data merupakan suatu proses mengolah data yang telah didapatkan kemudian disusun secara sistematis sekaligus memilah data untuk mengetahui data yang akan digunakan dan data yang tidak perlu digunakan, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2016b). Penelitian Pengembangan Media jejak kaki ini menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa

saran dan masukan dari beberapa ahli kemudian dianalisis melalui tiga tahap, yaitu :

### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh saat proses di lapangan cukup banyak, untuk itu peneliti perlu melakukan reduksi data. Reduksi data berarti merangkum, memilih data pokok yang akan digunakan, memfokuskan pada hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan melakukan reduksi data, maka data yang telah dikumpulkan akan memberikan gambaran yang lebih jelas. Reduksi data juga membantu peneliti untuk lebih mudah dalam mendapatkan hasil dari data yang diperoleh.

### 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah kedua setelah melakukan reduksi data yaitu melakukan penyajian data. Pada langkah ini peneliti dapat melakukan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Dengan melakukan penyajian data, peneliti dapat memahami data yang dihasilkan dan merencanakan tahap selanjutnya.

### 3. *Conclusion Drawing* (Kesimpulan)

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif yaitu membuat kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang didapatkan dapat diharapkan mampu menjawab rumusan masalah yang ada. Selanjutnya analisis data yang berupa skor dilakukan pengolahan data dengan dijadikan menjadi bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2016b) :

$$PR = \frac{SR}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

PR = *Percentile Rank* / Persentase

SR = *Simple Rank* / Jumlah skor yang didapatkan

N = Skor maksimal yang diharapkan

Untuk menentukan tingkat kevalidan serta dasar pengambilan keputusan untuk melakukan revisi media jejak kaki yang memiliki kriteria berikut ini (Arikunto, 2012) :

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

<b>Persentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>
84% - 100%	Sangat Valid / Tidak Revisi
68% - 84%	Valid / Tidak Revisi
52% - 68%	Cukup Valid / Revisi
36% - 52%	Kurang Valid / Revisi
20% - 36%	Sangat Kurang Valid / Revisi

Berdasarkan tabel di atas, pengembangan media jejak kaki dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik dinyatakan valid dan tidak melakukan revisi apabila skor minimal yang didapatkan yaitu 68% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini media jejak kaki akan dirancang dengan memenuhi kriteria valid, dan akan dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

Data yang didapatkan dari hasil uji lapangan yang menggunakan model desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-Group Pretest-Posttest Design* menggunakan rumus *paired sample t-test* (uji-t) untuk mengetahui perbandingan kecerdasan kinestetik peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki, peneliti menggunakan perhitungan uji-t dengan rumus (Sugiyono, 2016b) :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata sampel 2

$S_1$  = Simpangan baku sampel 1

$S_2$  = Simpangan baku sampel 2

$S_1^2$  = Varian sampel 1

$S_2^2$  = Varian sampel 2

$r$  = Korelasi antara dua sampel

Untuk mengetahui perbedaan signifikan terhadap peserta didik sebelum dan sesuai diberikan media jejak kaki, peneliti menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05 dengan penjelasan sebagai berikut :

- a.  $H_0$  = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.

b.  $H_a$  = Adanya perbedaan signifikan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.

Sedangkan untuk menghindari kesalahan dalam analisis uji-t, peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* dengan menggunakan pedoman uji *paired sample t-test*, yaitu :

- a. Jika nilai signifikan  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.
- b. Jika nilai signifikan  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa tidak adanya peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.

Dalam proses pengembangan media jejak kaki terutama pada tahap uji coba pemakaian, peneliti menggunakan instrumen penilaian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan gerak peserta didik pada media jejak kaki. Instrumen penilaian dirancang dan disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Berikut merupakan indikator dari instrumen penilaian yang digunakan oleh peneliti :

**Tabel 3.2 Indikator Penilaian Jejak Kaki**

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>MATERI / KEGIATAN</b>
1.	Anak mampu mengontrol gerakan kaki sehingga menghasilkan gerakan yang tepat	Anak dapat melakukan gerakan melompat diawali dengan posisi tubuh tegak dan posisi kaki yang lurus, kemudian melompat dengan menggunakan 2 kaki dengan cara buka tutup
2.	Anak mampu melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan baik	Anak dapat berjalan dan berlari dengan mengikuti pola yang ada seperti lurus, zigzag, maupun bervariasi tanpa keluar dari pola dan tanpa terjatuh
3.	Anak mampu melakukan gerakan untuk melatih kekuatan pada kaki anak	Anak dapat berjinjit menggunakan ujung telapak kaki dengan posisi tubuh tegak tanpa terjatuh, dengan mengikuti pola dan dalam waktu yang sesuai hitungan
4.	Anak mampu melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan dan kelincahan	Anak dapat melakukan gerakan berdiri menggunakan satu kaki baik itu kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian, dengan posisi tubuh berdiri tegak pada satu kaki sedangkan kaki yang lain diangkat
5.	Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak dapat mengkombinasikan berbagai gerakan yang ada seperti melompat, berjalan, berlari, dan berdiri dengan satu kaki tanpa terjatuh

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

##### **1. Proses Pengembangan Media Jejak Kaki**

Proses penyajian data yang digunakan dalam media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik ini menggunakan beberapa macam uji coba sehingga mampu mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil data dari uji coba yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk memvalidasi media jejak kaki. Sebelum peneliti melakukan uji coba, terlebih dahulu peneliti melakukan penilaian produk pengembangan yang dilakukan melalui 4 tahap.

Tahap pertama penilaian dilakukan oleh ahli media yaitu salah satu pendidik di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk pengembangan. Tahap kedua penilaian dilakukan oleh ahli materi yaitu salah satu pendidik di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk mengetahui kesesuaian materi pada produk pengembangan dengan usia peserta didik. Tahap ketiga penilaian dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu salah satu guru kelas kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan. Tahap keempat penilaian diperoleh dari hasil validasi data dengan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif

diperoleh dari angket penilaian, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran dari validator.

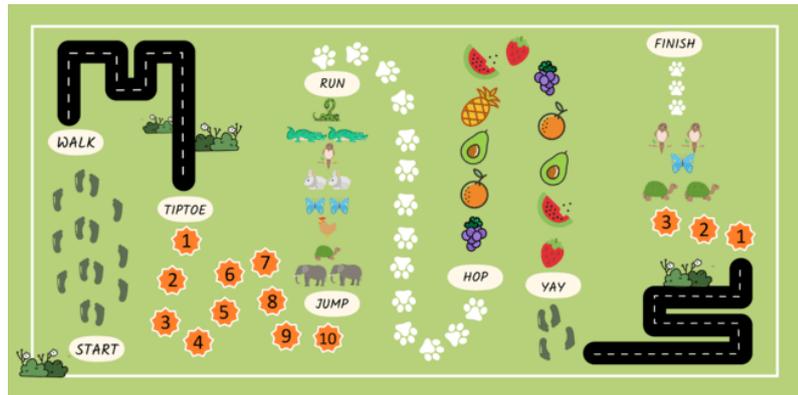
Pada penelitian dan pengembangan ini terdapat dua masalah berdasarkan rumusan masalah. Pertama, mengenai proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Kedua, mengenai tingkat efektifitas media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

## **2. Deskripsi Media jejak Kaki**

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media jejak kaki. Dalam media ini terdapat 2 macam produk pengembangan yaitu media jejak kaki dan buku panduan media jejak kaki. Media jejak kaki dicetak dalam ukuran 2.5m x 5m dengan berbentuk banner. Isi dari media ini yaitu pengenalan angka 1-10, pengenalan binatang, pengenalan warna, dan juga pengenalan buah-buahan. Media ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Media ini dilakukan secara bergantian antar peserta didik agar pemain lebih fokus ketika menggunakan media jejak kaki, sedangkan buku panduan media jejak kaki dicetak dalam ukuran kertas A5 berisi 14 halaman yang berupa cover depan, cover belakang, foto permainan, kata pengantar, bagian isi, dan spesifikasi permainan.

### **a. Media jejak Kaki**

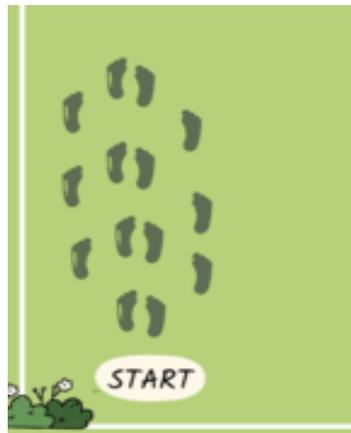
Media jejak kaki memiliki 7 macam kegiatan yang dimulai dari *start* dan di akhiri dengan *finish*.



Gambar 4.1 Media jejak Kaki

1) START

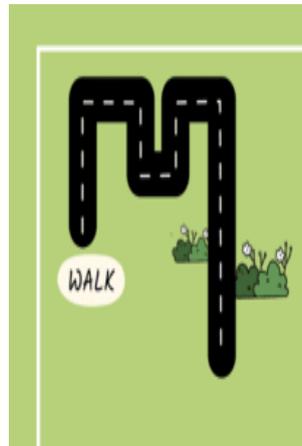
Anak melompat menggunakan dua kaki dengan cara membuka dan menutup kaki dengan tepat dan tidak terjatuh.



Gambar 4.2 Media jejak Kaki (START)

2) WALK

Anak berjalan biasa dengan mengikuti pola jalanan secara zig-zag, dilakukan dengan tepat dan tidak keluar dari pola jalanan.



**Gambar 4.3 Media jejak Kaki (WALK)**

### 3) TIPTOE

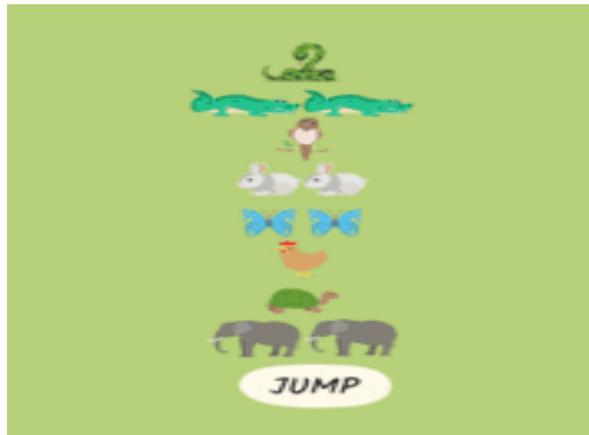
Anak berjalan berjinjit dengan berurutan di tiap angka sambil berhitung dari angka 1 hingga 10, dilakukan dengan tepat dan tidak terjatuh.



**Gambar 4.4 Media jejak Kaki (TIPTOE)**

### 4) JUMP

Anak melompat dengan dua kaki dan satu kaki sesuai dengan jumlah binatang yang ada, dilakukan dengan tepat dan tidak terjatuh.



**Gambar 4.5 Media jejak Kaki (JUMP)**

5) RUN

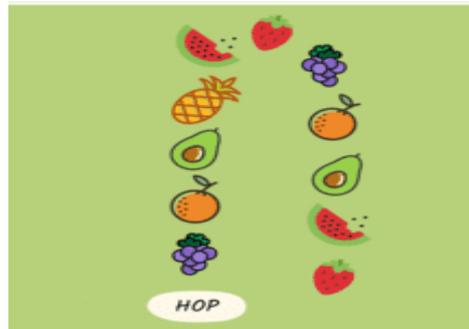
Anak berlari mengikuti alur telapak kaki yang ada dengan tidak keluar dari alur dan tidak terjatuh.



**Gambar 4.6 Media jejak Kaki (RUN)**

6) HOP

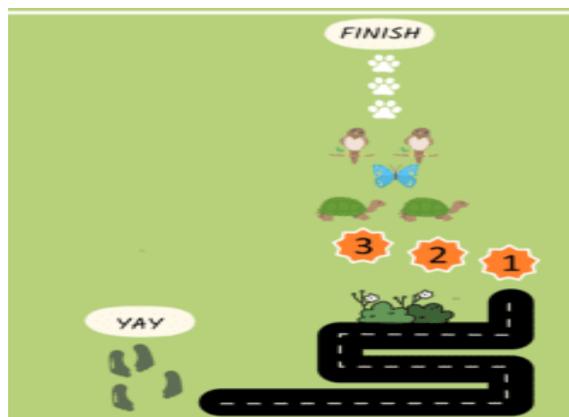
Anak melakukan engklek atau berjalan dengan satu kaki sedangkan kaki yang satunya dilipat ke belakang. Dilakukan dengan bergantian antara kaki satu dengan kaki yang satunya.



**Gambar 4.7 Media jejak Kaki (HOP)**

### 7) YAY dan FINISH

Anak melakukan kegiatan pengulangan sesuai dengan apa yang telah dilakukan sebelumnya. Dimulai dengan membuka menutup kaki, berjalan biasa, berjinjit, melompat dengan satu atau dua kaki, dan di akhiri dengan berlari.



**Gambar 4.8 Media jejak Kaki (YAY dan FINISH)**

#### b. Buku Panduan Media jejak Kaki

Buku panduan media jejak kaki dicetak dengan ukuran kertas A5 dan memiliki 14 halaman. Buku panduan ini di desain menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan huruf dan ukuran yang berbeda-beda.

### 1) Cover Depan

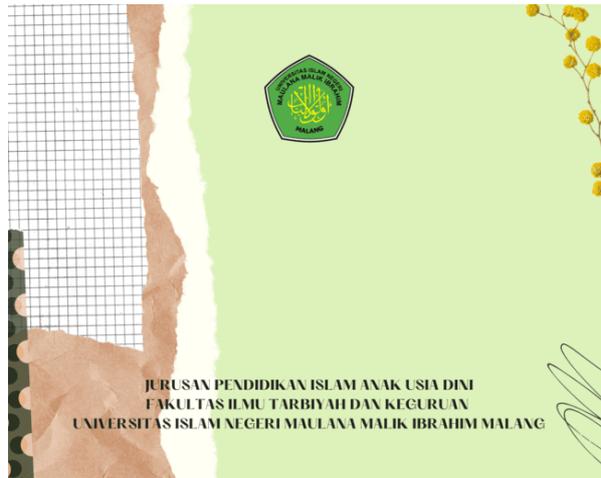
Cover depan dibuat dengan latar belakang warna hijau untuk menyesuaikan warna latar belakang pada media jejak kaki. Bagian atas berisi nama penulis menggunakan font *open sans* dengan ukuran 20 dan disertakan sebagian foto media jejak kaki. Untuk bagian bawah pada cover depan berisi tulisan label buku yang menggunakan font *beth ellen* dengan ukuran 59 dan juga berisi nama permainan menggunakan font *holiday* dengan ukuran 44.



**Gambar 4.9 Cover Depan**

### 2) Cover Belakang

Cover belakang berisikan logo Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada bagian atas dan pada bagian bawah berisi nama jurusan, nama fakultas, dan nama universitas yang diketik menggunakan font *hatton* dengan ukuran font 15.



**Gambar 4.10 Cover Belakang**

### 3) Foto Permainan

Foto permainan terdapat pada halaman depan setelah cover depan, berisi nama permainan dan foto permainan secara penuh. Untuk nama permainan menggunakan font *gilda display* dengan ukuran 40.



**Gambar 4.11 Foto Permainan**

#### 4) Kata Pengantar

Pada halaman kata pengantar ini terdiri dari dua halaman, untuk halaman pertama berisi penjelasan singkat tentang kecerdasan kinestetik dan untuk halaman kedua berisi tentang penjelasan media jejak kaki. Halaman pada kata pengantar ini menggunakan font *alegreya* dengan ukuran font 16.



**Gambar 4.12 Kata Pengantar Tentang Kecerdasan Kinestetik**



**Gambar 4.13 Kata Pengantar Tentang Media jejak Kaki**

## 5) Bagian Isi

Halaman pertama untuk bagian isi berisi tentang langkah-langkah media jejak kaki.



**Gambar 4.14 Halaman Pertama Bagian Isi**

Halaman kedua berisi tentang kegiatan pertama pada media jejak kaki, dimulai dari START dengan melakukan kegiatan membuka dan menutup kaki.



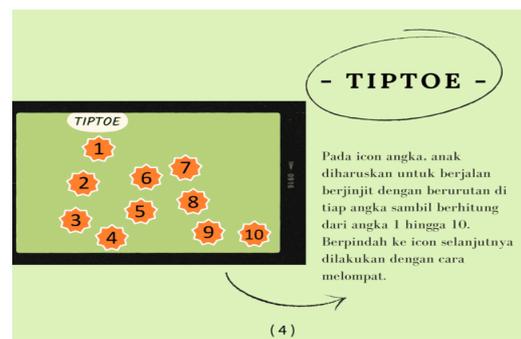
**Gambar 4.15 Halaman Kedua Bagian Isi**

Halaman ketiga berisi tentang kegiatan kedua yang dilanjutkan dengan WALK yaitu melakukan kegiatan berjalan biasa.



**Gambar 4.16 Halaman Ketiga Bagian Isi**

Halaman keempat berisi tentang kegiatan ketiga yaitu TIPTOE dengan melakukan kegiatan berjalan berjinjit.



**Gambar 4.17 Halaman Keempat Bagian Isi**

Halaman kelima berisi tentang kegiatan keempat yaitu JUMP dengan melakukan kegiatan melompat menggunakan dua kaki dan satu kaki.



**Gambar 4.18 Halaman Kelima Bagian Isi**

Halaman keenam berisi tentang kegiatan main kelima yaitu RUN dengan melakukan kegiatan berlari.



**Gambar 4.19 Halaman Keenam Bagian Isi**

Halaman ketujuh dilanjutkan dengan HOP yaitu kegiatan engklek atau berjalan dengan satu kaki secara bergantian.



**Gambar 4.20 Halaman Ketujuh Bagian Isi**

Halaman kedelapan adalah kegiatan terakhir yaitu YAY yang merupakan pengulangan dari kegiatan sebelumnya seperti membuka dan menutup kaki, berjalan biasa, berjalan berjinjit, melompat dengan satu atau dua kaki, kemudian di akhiri dengan berlari hingga mencapai FINISH.



**Gambar 4.21 Halaman Kedelapan Bagian Isi**

### 6) Spesifikasi Permainan

Pada halaman spesifikasi permainan ini berisi tentang perincian permainan mulai dari ukuran, bentuk, dan juga tata cara main.



**Gambar 4.22 Spesifikasi Permainan**

### 3. Hasil Validasi Media jejak Kaki

Kelayakan sebuah produk merupakan hal penting yang harus dilalui agar suatu produk dapat digunakan oleh masyarakat luas. Salah satu cara yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yaitu dengan melakukan validasi produk kepada para ahli, sedangkan untuk mengetahui

tingkat efektifitas media jejak kaki ini peneliti terlebih dahulu melakukan validasi produk dalam 3 tahapan. Tahap pertama, validasi produk kepada ahli media. Tahap kedua, validasi produk kepada ahli materi. Tahap ketiga, validasi produk kepada ahli pembelajaran. Berikut merupakan kriteria penilaian angket yang diajukan kepada validator :

**Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Validator**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

Hasil penilaian terhadap produk pengembangan media jejak kaki yang berupa data kualitatif didapatkan dari saran atau masukan dari para ahli, saran atau masukan bertujuan sebagai penunjang perbaikan agar media jejak kaki benar-benar layak dan efektif untuk digunakan. Berikut merupakan data yang diperoleh melalui validasi dari beberapa ahli :

a) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kepada ahli media yang dilakukan oleh pendidik dari Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) terkait media jejak kaki dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik menggunakan penilaian dalam bentuk angket yang didalamnya berisi data kuantitatif dan data kualitatif. Beberapa hal yang perlu dinilai kepada ahli media yaitu tentang gambar permainan, kombinasi warna, tingkat kemenarikan permainan,

tingkat keamanan permainan, penggunaan ukuran huruf dan juga model huruf.

1) Data Kuantitatif

Hasil penilaian oleh ahli media dalam bentuk data kuantitatif.

**Tabel 4.2 Data Kuantitatif Ahli Media**

No.	Pernyataan	SR	N	PR (100%)	Tingkat Kevalidan
1.	Pemilihan gambar permainan yang menarik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
2.	Pemilihan kombinasi warna yang menarik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
3.	Kesesuaian penggunaan jenis huruf dan mudah di baca	3	4	75	Valid / Tidak Revisi
4.	Kesesuaian ukuran huruf pada permainan	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
5.	Kesesuaian penempatan gambar sehingga tidak mengganggu proses permainan	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
6.	Kemenarikan desain permainan	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
7.	Permainan di cetak menggunakan bahan yang aman dan tidak menyakiti	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
Jumlah		27	28	96	Sangat Valid / Tidak Revisi

Hasil akhir perhitungan persentase yang didapatkan yaitu :

$$\begin{aligned}
 PR &= \frac{27}{28} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli media mencapai 96% dengan memperoleh kategori sangat valid dan tidak revisi.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media kepada penulis terkait produk media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

**Tabel 4.3 Data Kualitatif Ahli Media**

Nama Validator Ahli Media	Masukan dan Saran
Rikza Azharona Susanti, M.Pd	Media dicetak dengan ukuran 2.5m x 5m pada bahan banner.
	Sertakan buku pedoman pelaksanaan kegiatan, sehingga ketika guru / orang lain ingin praktek tidak bingung cara pakai dan kegunaannya.

Hasil penilaian oleh ahli media ini dijadikan sebagai landasan perbaikan produk media jejak kaki agar dapat menyempurnakan produk permainan sebelum diuji coba kepada peserta didik.

## b) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kepada ahli materi yang dilakukan oleh pendidik dari Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) terkait media jejak kaki dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik menggunakan penilaian dalam bentuk angket yang didalamnya berisi data kuantitatif dan data kualitatif. Beberapa aspek yang perlu dinilai oleh ahli materi meliputi

kesesuaian permainan dengan usia peserta didik, kejelasan dalam perintah, tingkat keefektifan, dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

1) Data Kuantitatif

Hasil penilaian oleh ahli materi dalam bentuk data kuantitatif.

**Tabel 4.4 Data Kuantitatif Ahli Materi**

No.	Pernyataan	SR	N	PR (100%)	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian permainan dengan usia peserta didik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
2.	Perintah dalam permainan mudah dipahami peserta didik	3	4	75	Valid / Tidak Revisi
3.	Kesesuaian permainan dengan perkembangan peserta didik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
4.	Kesesuaian permainan dengan nama permainan	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
5.	Permainan yang menyenangkan bagi peserta didik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
6.	Permainan dapat mengkoordinasikan gerakan antara kaki dan mata dengan baik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
7.	Kesesuaian permainan dengan permasalahan yang ada	3	4	75	Valid / Tidak Revisi
Jumlah		26	28	92	Sangat Valid / Tidak Revisi

Hasil akhir perhitungan persentase didapatkan dari rumus :

$$\begin{aligned}
 PR &= \frac{26}{28} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mencapai 92% dengan memperoleh kategori sangat valid dan tidak revisi.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi kepada penulis terkait produk media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

**Tabel 4.5 Data Kualitatif Ahli Materi**

Nama Validator Ahli Materi	Masukan dan Saran
Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd	Diperhatikan keamanan saat bermain.
	Kata "gesit" pada indikator permainan lebih baik diubah menjadi "tepat"
	Silahkan melanjutkan penelitian, sukses selalu.

Hasil penilaian oleh ahli materi ini dijadikan sebagai landasan perbaikan produk media jejak kaki agar dapat menyempurnakan produk permainan sebelum diuji coba kepada peserta didik.

## c) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi kepada ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas kelompok B dari RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan terkait media jejak kaki dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik menggunakan penilaian dalam bentuk angket yang didalamnya berisi data

kuantitatif dan data kualitatif. Beberapa hal yang perlu dinilai oleh ahli pembelajaran yaitu permainan membantu dalam proses belajar anak, permainan memiliki daya tarik pada peserta didik, permainan tidak menyulitkan, dan permainan sesuai dengan tujuan pengembangan.

1) Data Kuantitatif

Hasil penilaian oleh ahli pembelajaran dalam bentuk data kuantitatif.

**Tabel 4.6 Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran**

No.	Pernyataan	SR	N	PR (100%)	Tingkat Kevalidan
1.	Penggunaan permainan membantu guru dalam proses pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
2.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
3.	Permainan mampu menarik minat peserta didik untuk memainkan hingga selesai	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
4.	Permainan mampu meningkatkan perkembangan peserta didik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
5.	Gambar yang digunakan dalam permainan terlihat jelas	3	4	75	Valid / Tidak Revisi
6.	Gambar permainan sesuai dengan perintah permainan	3	4	75	Valid / Tidak Revisi
7.	Pemilihan kegiatan main sesuai usia peserta didik	4	4	100	Sangat Valid / Tidak Revisi
Jumlah		26	28	92	Sangat Valid / Tidak Revisi

Hasil akhir perhitungan persentase didapatkan dari rumus :

$$\begin{aligned} PR &= \frac{26}{28} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mencapai 92% dengan memperoleh kategori sangat valid dan tidak revisi.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran kepada penulis terkait produk media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

**Tabel 4.7 Data Kualitatif Ahli Pembelajaran**

Nama Validator Ahli Pembelajaran	Masukan dan Saran
Yulia Rohma, S.Pd	Gambar permainan yang digunakan jaraknya terlalu jauh sehingga sedikit menyulitkan peserta didik.
	Untuk kegiatan membuka telapak kaki, sebaiknya hanya menggunakan satu gambar telapak kaki saja.
	Selamat melanjutkan penelitian dan semoga sukses.

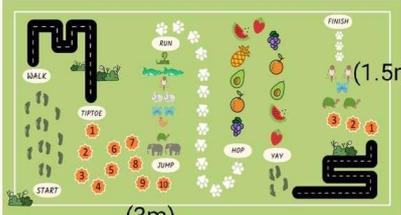
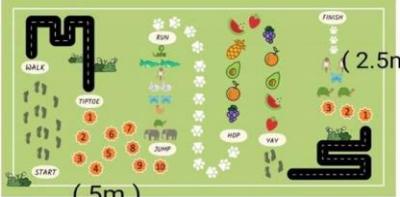
Hasil penilaian oleh ahli materi ini dijadikan sebagai landasan perbaikan produk media jejak kaki agar dapat menyempurnakan produk permainan sebelum diuji coba kepada peserta didik.

#### 4. Revisi Produk

Revisi produk merupakan perbaikan produk media jejak kaki berdasarkan hasil analisis data dan hasil uji coba produk kepada peserta didik kelompok B yang menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan perbaikan. Revisi produk ini sangat dibutuhkan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.

##### a) Revisi Ahli Media

**Tabel 4.8 Revisi Ahli Media**

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
<p>Tidak ada buku panduan media jejak kaki</p>	

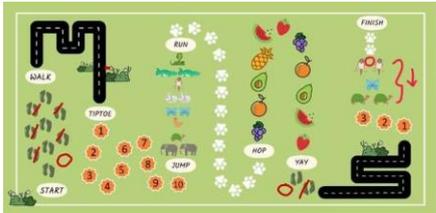
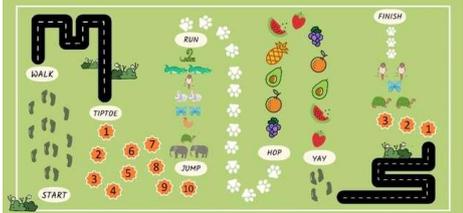
## b) Revisi Ahli Materi

Tabel 4.9 Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi												
<p>Nama Media Pembelajaran : Permainan Jejak Kaki</p> <p>Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun</p> <p>Apa? Kebermanak : Kinesistik</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>INDIKATOR</th> <th>MATI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Menggambar anggota tubuh anak menggunakan gambar yang sesuai</td> <td>Anak dapat me- nentukan gambar yang dia pilih kemudian anak menggambar satu</td> </tr> </tbody> </table>	NO	INDIKATOR	MATI	1.	Menggambar anggota tubuh anak menggunakan gambar yang sesuai	Anak dapat me- nentukan gambar yang dia pilih kemudian anak menggambar satu	<p>Nama Media Pembelajaran : Permainan Jejak Kaki</p> <p>Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun</p> <p>Apa? Kebermanak : Kinesistik</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>INDIKATOR</th> <th>MATI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Anak mampu menggambar kaki</td> <td>Anak da- pat meng- gambar satu da- kemudian meng- gambar satu</td> </tr> </tbody> </table>	NO	INDIKATOR	MATI	1.	Anak mampu menggambar kaki	Anak da- pat meng- gambar satu da- kemudian meng- gambar satu
NO	INDIKATOR	MATI											
1.	Menggambar anggota tubuh anak menggunakan gambar yang sesuai	Anak dapat me- nentukan gambar yang dia pilih kemudian anak menggambar satu											
NO	INDIKATOR	MATI											
1.	Anak mampu menggambar kaki	Anak da- pat meng- gambar satu da- kemudian meng- gambar satu											

## c) Revisi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.10 Revisi Ahli Pembelajaran

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

## 5. Tingkat Keefektifan Media Jejak Kaki

Langkah yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu dengan cara menganalisis data yang didapatkan dari hasil *pretetst posttest* selama proses penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana

kecerdasan kinestetik yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk data *pretetst*, peneliti memperhatikan peserta didik ketika menunjukkan berbagai gerakan seperti berjalan, berjinjit, berdiri dengan satu kaki, dan berlari sebelum mendapatkan perlakuan dari media jejak kaki. Sedangkan untuk data *posttest*, peneliti memperhatikan gerakan peserta didik setelah diberikan perlakuan dari media jejak kaki. Data *pretest posttest* disesuaikan dengan indikator pada tabel 3.2 yang telah dibuat pada instrumen penilaian.

**Tabel 4.11 Hasil *Pretest***

Indikator	Nama						Jumlah
	MRF	AAR	BAG	MA	MSA	MZAM	
Mengontrol gerakan kaki sehingga menghasilkan gerakan yang tepat	1	1	1	2	2	2	9
Melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan baik	2	2	1	1	2	1	9
Melakukan gerakan untuk melatih kekuatan pada kaki	1	1	2	2	1	1	8
Melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan dan kelincahan	2	1	2	2	1	2	10
Melakukan permainan fisik dengan aturan	2	2	2	2	2	1	11
Jumlah	8	7	8	9	8	7	47
Skor	40%	35%	40%	45%	40%	35%	39%

Tabel 4.12 Hasil *Posttest*

Indikator	Nama						Jumlah
	MRF	AAR	BAG	MA	MSA	MZAM	
Mengontrol gerakan kaki sehingga menghasilkan gerakan yang tepat	4	4	4	3	4	4	23
Melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan baik	4	4	3	4	4	4	23
Melakukan gerakan untuk melatih kekuatan pada kaki	4	3	4	4	4	3	22
Melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan dan kelincahan	3	3	4	4	3	4	21
Melakukan permainan fisik dengan aturan	4	4	4	4	4	3	23
Jumlah	19	18	19	19	19	18	112
Skor	95%	90%	95%	95%	95%	90%	93%

Untuk menentukan skor tiap peserta didik maka digunakan rumus persentase, dimana skor maksimal tiap peserta didik yang harus didapatkan yaitu 20 dikarenakan nilai maksimal untuk tiap soal bernilai 4. Sedangkan untuk nilai maksimal skor keseluruhan peserta didik yang harus didapatkan yaitu 120 dikarenakan nilai maksimal yang harus didapatkan tiap peserta didik yaitu 20.

Dari hasil *pretest posttest* yang didapatkan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan memberikan pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik. Akan tetapi hal ini belum dapat dijadikan dasar yang kuat untuk mengetahui tingkat keefektifan media jejak kaki. Oleh karena itu peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* untuk

menghitung uji hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* dengan mengambil dua rata-rata yang berbeda dari subyek yang sama. Ketentuan uji *paired sample t-test* yaitu "Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima".

**Tabel 4.13 Hasil Uji Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	SKOR_PRETEST	7,83	6	,753	,307
	SKOR_POSTTEST	18,67	6	,516	,211

Berdasarkan data diatas, nilai rata-rata (mean) pada *pretest* yaitu 7,8 sedangkan nilai rata-rata (mean) pada *posttest* yaitu 18,6. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa media jejak kaki mendapatkan nilai rata-rata lebih besar dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan media jejak kaki. Sehingga dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media jejak kaki dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

**Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	SKOR_PRETEST & SKOR_POSTTEST	6	,857	,029

Berdasarkan data korelasi diatas, didapatkan nilai signifikan dari data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,02 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari

0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua data tersebut memiliki korelasi atau memiliki hubungan yang signifikan.

**Tabel 4.15 Hasil Uji Paired Samples Test**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		95% Confidence							
		Std. Error							
		Interval of the Difference							
		Sig. (2-tailed)							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	tailed
1	SKOR_PRETEST - SKOR_POSTTEST	- ,408	,167		-	-	-	5	,000
		10,833			11,262	10,405	65,000		

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,00 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan media jejak kaki dan sesudah diberikan media jejak kaki. Kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan perhitungan uji-t yang menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* yaitu  $0,00 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media jejak kaki dan kecerdasan kinestetik setelah diberikan perlakuan menggunakan media jejak kaki. Dengan demikian bahwa media jejak kaki ini secara efektif dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

## **B. Pembahasan**

### **1. Analisis Proses Pengembangan**

Produk pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B dibuat berdasarkan kurangnya variasi media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Dengan adanya media jejak kaki ini sebagai hasil dari produk pengembangan diharapkan dapat membantu pendidik sebagai variasi kegiatan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

Penelitian dan pengembangan ini berawal dari peneliti saat melakukan pra-observasi di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan dan mendapati bahwa kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik dinilai cukup kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga kecerdasan kinestetik peserta didik belum tercapai secara maksimal. Kemudian peneliti melakukan observasi di kelompok B untuk mengetahui kegiatan seperti apa yang dilakukan oleh pendidik dalam proses meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

Peneliti mendapatkan hasil bahwa kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik yaitu berupa kegiatan olahraga meliputi keseimbangan berdiri dengan satu kaki namun masih mudah terjatuh, berlari di tempat, dan juga melompat. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melakukan pengembangan media jejak kaki yang bertujuan untuk

meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan.

Kecerdasan kinestetik juga dapat disebut sebagai kecerdasan olah tubuh, karena seseorang yang memiliki kecerdasan ini mampu melakukan tugas dengan baik setelah melihat orang lain melakukannya, dan mampu mengekspresikan gagasan dan emosinya melalui gerakan. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh, mudah menangkap dan memahami akan sebuah perintah. Namun, seseorang yang memiliki kecerdasan ini sering merasa tidak tenang dan cenderung akan merasa bosan ketika duduk dalam jangka waktu yang lama (Acesta, 2019).

Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik dapat diketahui dari kegiatan sehari-harinya, berikut beberapa ciri yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut memiliki kecerdasan kinestetik antara lain: a) Terlihat tidak bisa diam dan selalu ingin melakukan sesuatu, b) Menyukai kegiatan fisik seperti melompat-lompat, c) Suka mengutak-atik benda yang ada disekitarnya, d) Senang bergerak ketika sedang duduk, e) Terampil dalam mengerjakan kerajinan tangan (Dewi dkk., 2021).

Media jejak kaki dibuat dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan tingkatan usianya, media ini didesain secara menarik agar peserta didik merasa senang saat memainkannya. Beberapa karakteristik dalam media jejak kaki yang dikembangkan oleh peneliti, antara

lain: a) Media jejak kaki dicetak dalam banner, b) Memiliki berbagai macam gambar yang menarik, c) Perintah yang diberikan mudah dipahami peserta didik, d) Media jejak kaki dilakukan secara bergantian.

Produk pengembangan media jejak kaki telah melakukan penyempurnaan melalui berbagai macam saran dan masukan dari para ahli. Aspek yang dinilai sebagai dasar melakukan revisi produk pengembangan meliputi unsur kemenarikan, kejelasan, kevalidan dan keefisienan. Prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media jejak kaki terdapat beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap pra-observasi untuk analisis situasi awal
- b. Tahap proses rancangan pengembangan media jejak kaki
- c. Tahap pembuatan media jejak kaki
- d. Tahap validasi media jejak kaki kepada para ahli
- e. Tahap uji coba dan revisi produk pengembangan

Hasil masukan dan tanggapan dari para ahli akan menjadi dasar peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk pengembangan sebelum melakukan uji coba pada peserta didik. Apabila saat uji coba masih menemukan kekurangan, maka peneliti melakukan perbaikan dan kembali melakukan uji coba pada peserta didik.

Hasil dari produk pengembangan ini adalah media jejak kaki yang dicetak dalam bentuk banner dan memiliki 7 macam perintah yang bervariasi

dalam permainan. Dalam pengembangan media jejak kaki ini telah terbukti bahwa adanya ketertarikan dari peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar.

## **2. Analisis Tingkat Keefektifan**

Keefektifan berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil yang berupa usaha atau tindakan (“Kamus Besar Bahasa Indonesia,” 2021). Sesuatu hal dapat disebut efektif apabila tujuan atau sesuatu yang diinginkan dapat tercapai. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pada produk pengembangan yang telah dibuat, maka peneliti melakukan uji coba produk yang diberikan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan dengan menggunakan model desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui perbandingan efektifitas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media jejak kaki (Sugiyono, 2016b). Pada proses uji coba, peneliti menggunakan tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Dalam uji coba perorangan, peneliti memberikan angket kepada beberapa ahli untuk melakukan validasi produk pengembangan.

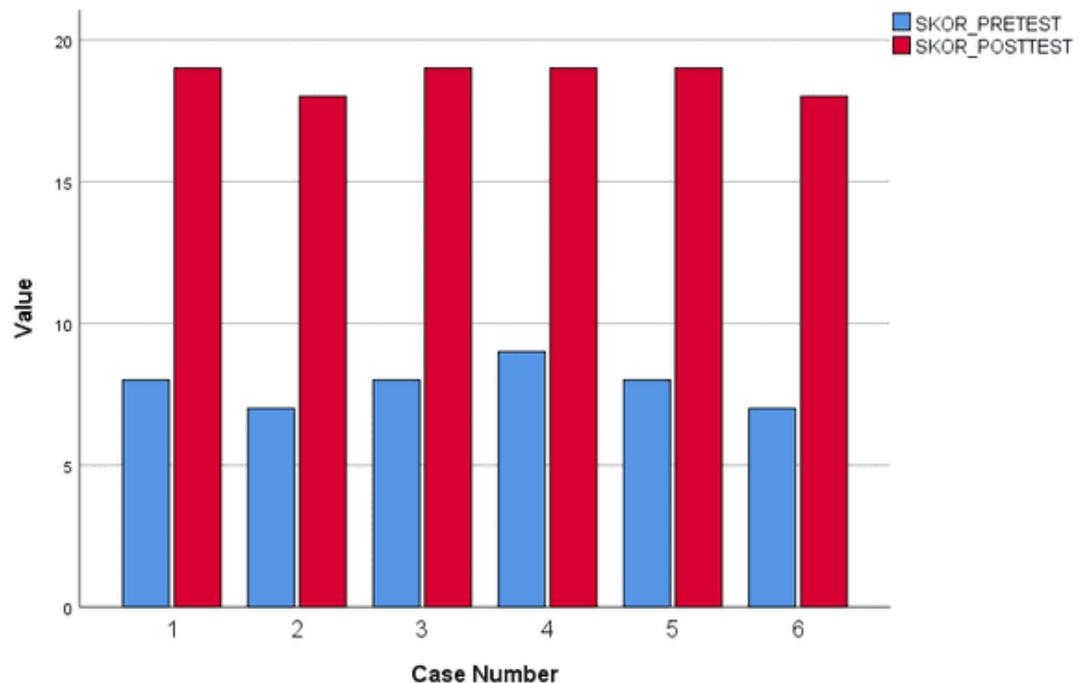
Selanjutnya yaitu tahap uji coba kelompok kecil, tahapan ini peneliti melakukan uji coba kepada enam peserta didik untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan media jejak kaki dengan cara meminta kepada peserta didik untuk melakukan gerakan melompat, berjalan, berjinjit, berdiri dengan satu kaki, dan juga berlari. Hasil *pretest* yang didapatkan yaitu peserta didik belum mengenal gerakan berjinjit, berjalan belum sesuai aturan,

dan untuk gerakan berdiri dengan satu kaki peserta didik mudah terjatuh. Tahap terakhir yaitu uji coba lapangan, pada tahap ini peserta didik terlebih dahulu diberikan contoh beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada produk pengembangan media jejak kaki. Hasil yang didapatkan yaitu peserta didik mengenal gerakan berjinjit dengan tepat, mampu berjalan sesuai pola dengan aturan, dan memiliki keseimbangan yang baik dalam berdiri dengan satu kaki tanpa terjatuh.

Hasil yang didapatkan belum cukup kuat untuk memberikan kesimpulan ada atau tidaknya pengaruh pemberian media, sehingga peneliti melakukan analisis data *pretest posttest* menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat keefektifan media jejak kaki dengan cara menguji perbedaan rata-rata dari dua sample berpasangan. Dari analisis tersebut akan mendapatkan hasil bahwa ada atau tidak adanya pengaruh media jejak kaki terhadap kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

*Berdasarkan hasil pretest pada tabel 4.12 diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh adalah 7,8 dan standar deviasi sebesar 0,75. Sedangkan hasil posttest diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh adalah 18,6 dan standar deviasi sebesar 0,51. Sesuai dengan data diatas, maka hasil yang didapatkan setelah pemberian media jejak kaki kecerdasan kinestetik peserta didik jauh lebih meningkat dibandingkan kecerdasan kinestetik peserta didik sebelum*

diberikan media jejak kaki. Pernyataan ini dibuktikan dengan diagram hasil nilai *pretest posttest* sebagai berikut:



**Gambar 4.23 Diagram *Pretest Posttest***

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Ketentuan dalam uji *paired sample t-test* adalah "Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima". Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata *pretest* ke rata-rata *posttest* yaitu dari 7,8 menjadi 18,6. Selanjutnya hasil analisis korelasi berdasarkan tabel 4.13 sebesar 0,85 dengan nilai signifikan 0,02. Hasil uji *paired samples test* pada tabel 4.14 didapatkan hasil standar deviasi sebesar 0,48 dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,00. Menurut ketentuan uji *paired sample t-test* nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diberi nama jejak kaki ini secara efektif memberikan pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik.

### **C. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

#### **1. Ahli Media**

Penambahan buku panduan sebagai dasar untuk mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan media jejak kaki adalah suatu hal yang sangat penting untuk diperbaiki. Apabila tidak ada buku panduan, kemungkinan besar yang akan terjadi adalah tenaga pendidik kesulitan apabila ingin menggunakan media jejak kaki tanpa didampingi oleh peneliti.

Ukuran dalam media yang dicetak dalam banner juga salah satu hal yang perlu diperhatikan, ukuran yang digunakan harus sesuai dan membuat peserta didik merasa nyaman ketika menggunakan media jejak kaki. Apabila ukuran terlalu kecil maupun terlalu besar, maka peserta didik akan mengalami kesulitan saat menggunakan media jejak kaki.

#### **2. Ahli Materi**

Keamanan peserta didik ketika bermain merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, apabila media memiliki keamanan yang rendah maka media tersebut tidak layak untuk diberikan kepada peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan peserta didik ketika menggunakan media jejak kaki dengan selalu

menggunakan alas kaki agar peserta didik mampu melakukan gerakan dengan lincah dan tidak terjatuh.

### **3. Ahli Pembelajaran**

Gambar yang digunakan sangat berpengaruh terhadap daya tarik peserta didik, dan jarak antara gambar satu dengan gambar yang lain juga perlu untuk diperhatikan. Oleh karena itu, gambar yang digunakan haruslah diletakkan dengan tepat dengan jarak yang tidak terlalu dekat juga tidak terlalu jauh.

### **D. Penyempurnaan Produk Akhir**

Penyempurnaan produk pengembangan media jejak kaki dipandang perlu dilakukan apabila masih terdapat permasalahan yang sama dan belum dikatakan efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Penyempurnaan ini didasarkan dari hasil analisis uji coba lapangan dan juga dari hasil *pretest posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini apabila peneliti selanjutnya akan melakukan pengembangan produk lebih lanjut maka dibutuhkan perbaikan untuk menghindari timbulnya permasalahan yang baru dan juga agar produk pengembangan yang telah ada akan lebih akurat dan lebih baik. Hasil dari penyempurnaan produk akhir ini yaitu suatu produk pengembangan yang dapat diukur tingkat keefektifannya dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik agar meningkat secara optimal.

### E. Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini bertujuan sebagai ringkasan dari penelitian produk pengembangan agar memudahkan para pembaca untuk memahami hasil penelitian. Berikut tabel temuan penelitian:

**Tabel 4.16 Temuan Penelitian**

No	Rumusan Masalah	Temuan Penelitian
1.	Proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan	a) Tahap pra-observasi untuk analisis kebutuhan awal b) Tahap proses rancangan Pengembangan Media jejak kaki c) Tahap pembuatan media jejak kaki d) Tahap validasi media jejak kaki kepada para ahli e) Tahap uji coba dan revisi produk pengembangan
2.	Tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan	Menggunakan rumus <i>paired sample t-test</i> dengan aplikasi <i>IBM SPSS Statistics 25</i> dengan ketentuan "Jika nilai signifikan < 0,05 maka Ho ditolak, jika nilai signifikan > 0.05 maka Ho diterima". Hasil uji <i>paired samples test</i> dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,00. Menurut ketentuan uji <i>paired sample t-test</i> nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian Pengembangan Media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu:

1. Proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik ini menggunakan prosedural dari Borg dan Gall. Untuk mengukur tingkat kevalidan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik, peneliti menggunakan hasil dari validasi oleh para ahli melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi oleh para ahli mendapatkan hasil sangat valid, baik itu dari data kuantitatif maupun data kualitatif. Hasil validasi dari ahli media yaitu 96% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi yaitu 92% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi dari ahli pembelajaran yaitu 92% dengan kriteria sangat valid. Beberapa masukan dan saran dari para ahli sangat dibutuhkan untuk perbaikan produk pengembangan. Saran dari ahli media yaitu penambahan buku pedoman dan ukuran banner yang akan dicetak. Saran dari ahli materi yaitu diperhatikan keamanan saat melakukan media jejak kaki dan saran dari ahli pembelajaran yaitu diperhatikan kembali jarak antara gambar satu dengan gambar yang lain.

2. Media jejak kaki memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data *pretest posttest* menggunakan rumus *paired samples t-test* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Hasil yang diperoleh dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,00 atau kurang dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media jejak kaki. Hal ini membuktikan bahwa media jejak kaki telah efektif dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

## **B. Saran-Saran**

Saran-saran ini meliputi saran pemanfaatan produk, saran diseminasi produk dan juga saran pengembangan lebih lanjut, berikut saran-saran yang diberikan:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

- a. Produk pengembangan yang dihasilkan meskipun mendapatkan hasil validasi dari para ahli dengan kategori sangat valid, hal itu belum tentu menghasilkan tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi antara tenaga pendidik dan peserta didik, sehingga dibutuhkan persiapan dan koordinasi yang baik untuk mendapatkan hasil yang efektif.
- b. Produk pengembangan media jejak kaki ini dibuat untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik, namun tidak menutup kemungkinan

bahwa media jejak kaki ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik yang lainnya.

- c. Media jejak kaki ini dilengkapi dengan buku panduan, maka dari itu apabila guru kelas lain ingin menggunakan permainan ini tidak akan merasa kesulitan dan kebingungan untuk melakukan media jejak kaki.

## **2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

Beberapa saran yang diberikan oleh peneliti untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

- a. Media jejak kaki dibuat dan dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian dan telah direvisi oleh para ahli. Namun, apabila media jejak kaki ini ingin lebih baik maka media jejak kaki harus dikembangkan dan direvisi lebih lanjut.
- b. Media jejak kaki dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik sesuai dengan usianya.
- c. Besar harapan peneliti agar peneliti selanjutnya bisa memperluas ide dan kreatifitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2019). *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya*. Media Sahabat Cendekia.
- Ardhana, W. (2001). *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani, N. (2015). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 1 No. 2.
- Dewi, R. V. K., Mustaring, D. I., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Simulasi Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Fauzia, Y. (2012). *Efektifitas Bermain Berjalan di Atas Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keseimbangan Anak Autisme*. 1 No. 1.
- Irwansyah, D. (2015). *Hubungan Kecerdasan Kinestetik Dan Kecerdasan Interpersonal Serta Intrapersonal Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di MTSN Kuto Baro Aceh Besar*. 3 No. 1.
- Jauhari, Moh. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. 1 No. 1.
- John F. Kennedy. (2021). *Goodreads*.  
[https://www.goodreads.com/author/quotes/3047.John\\_F\\_Kennedy](https://www.goodreads.com/author/quotes/3047.John_F_Kennedy)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2021). *KBBI*. Hasil Pencarian - KBBI Daring (kemdikbud.go.id)

- Kha, U. (2017). *Tiga Kriteria Permainan Yang Baik Untuk Anak*. (<https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20170427055928/Tiga-Kriteria-Permainan-yang-Baik-untuk-Anak>)
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Mastuti, S., Sobarna, A., & Afrianti, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kekuatan dan Koordinasi Otot Kaki Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Loncat Jejak Kaki Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa Kota Bandung. *Universitas Islam Bandung*, 6 No. 1.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya.
- Musfiroh, T. (2014). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka.
- Muslih, M. (2016). *Efektivitas Latihan Berjalan di Atas Jejak Telapak Kaki dan di Atas Kayu Terhadap Keseimbangan Pada Anak Autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmah, S. (2008). *Teori Kecerdasan Majemuk Howard Gardner dan Pengembangannya Pada Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. 5 No. 1.
- Suarca, K., Soetjningsih, S., & Ardjana, IGA. E. (2005). *Kecerdasan Majemuk Pada Anak*. 7 No. 2.
- Sugiyono, Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar PAUD*. Indeks.
- Surah Al-Kahfi. (2021). *Tafsir Web*. <https://tafsirweb.com/4892-quran-surat-al-kahfi-ayat-66.html>

Syamsiatin, E. (2017). *Bermain dan Permainan AUD*. Universitas Terbuka.

Syarifuddin, Herdianto, & Ernawati. (2011). *Pendidikan Prasekolah*. Perdana Publishing.

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Kemdikbud*.  
uu\_no\_20\_tahun\_2003.pdf (kemdikbud.go.id)

Widodo, Dr. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Bukti Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TADBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (041) 553798 Faksimile (041) 553798 Malang  
http://iain-malang.ac.id email: fak@iain-malang.ac.id

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Nama : Nur Rehmatus Samawiyah  
NIM : 17160021  
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik di RA Turbiyatus Shihyan  
Dosen Pembimbing : Bintoro Widodo, M Kes  
NIP : 197604052008011018

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1	22 Maret 2021	Revisi Bab 1, 2, 3	<i>Bintoro</i>
2	26 April 2021	Instrumen Penelitian	<i>Bintoro</i>
3	3 Mei 2021	Angket Validasi	<i>Bintoro</i>
4	21 Juni 2021	Konsultasi Validator	<i>Bintoro</i>
5	15 November 2021	Bab 4	<i>Bintoro</i>
6	22 November 2021	Bab 4 dan 5	<i>Bintoro</i>
7	24 November 2021	Bab 1, 2, 3, 4, 5	<i>Bintoro</i>
8	29 November 2021	ACC Skripsi	<i>Bintoro</i>

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

**Bintoro Widodo, M. Kes**  
NIP. 197604052008011018

Malang, 25 November 2021

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIAUP

**Ahmad Mukhlis, M. A**  
NIP. 198802142019032011

## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

27/8/2021

<https://fik.uin-malang.ac.id/persuratan/mahasiswa/penelitianinstansi-cetak.php?nodeata=481>

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
Website [www.fik.uin-malang.ac.id](http://www.fik.uin-malang.ac.id) E-mail [fik@uin-malang.ac.id](mailto:fik@uin-malang.ac.id)

Nomor : 481/Un.03.1/TL.00.1/08/2021 25 Agustus 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala RA Tarbiyatus Shibyan  
di  
Pasuruan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nur Rohmatus Samawiyah  
NIM : 17160021  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : Ganjil Tahun Akademik 2020/2021  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan  
Lama Penelitian : 19 Agustus 2021 sampai dengan 30 September 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini;
2. Arsip.

## Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telp: (0341) 551354 Faks: (0341) 572533  
 Website: [www.fik.unisma.ac.id](http://www.fik.unisma.ac.id) E-mail: [fid@unisma.ac.id](mailto:fid@unisma.ac.id)

Nomor : 180/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 14 Juni 2021  
 Lampiran : -  
 Hal : Validasi Ahli Media

Kepada  
 Yth. Bapak / Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd  
 di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nur Rohmatus Samawiyah  
 NIM : 17160021  
 Program Studi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 : Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan  
 Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA  
 Judul Skripsi : Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan  
 Validasi : Ahli Media  
 Dosen Pembimbing : Bintoro Widodo, M.Kes

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang  
 Akademik,  
  
 Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini;
2. Arsip.

## Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
 Website: [www.fik.unma.ac.id](http://www.fik.unma.ac.id) E-mail: [fik@unma.ac.id](mailto:fik@unma.ac.id)

Nomor : 238/Un.03.1/PT..00.1/07/2021 14 Juli 2021  
 Lampiran : -  
 Hal : Validasi Ahli Materi

Kepada  
 Yth. Bapak / Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd  
 di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Schubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nur Rohmatus Samawiyah  
 NIM : 17160021  
 Program Studi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 : Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan  
 Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA  
 Judul Skripsi : Tarbiyatus Shiblyan Kabupaten Pasuruan  
 Validasi : Ahli Materi  
 Dosen : Bintoro Widodo, M.Kes  
 Pembimbing

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang  
 Akademik,  
  
 Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini;
2. Arsip.

## Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran

30/8/2021 <https://fthk.uin-malang.ac.id/persuratan/mahasiswa/validator-cetak.php?nodata=291>



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
 Website [www.fthk.uin-malang.ac.id](http://www.fthk.uin-malang.ac.id) E-mail: [fthk@uin-malang.ac.id](mailto:fthk@uin-malang.ac.id)

---

Nomor : 291/Un.03.1/TL.00.1/08/2021 29 Agustus 2021  
 Lampiran : -  
 Hal : Validasi Ahli Pembelajaran

Kepada  
 Yth. Bapak / Ibu Yulia Rohma, S.Pd  
 di Tempat

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nur Rohmatius Samawiyah  
 NIM : 17160021  
 Program Studi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 : Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan  
 Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA Tarbiyatus  
 Judul Skripsi : Shiblyan Kabupaten Pasuruan  
 Validasi : Ahli Pembelajaran  
 Dosen Pembimbing : Bintoro Widodo, M.Kes

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
 Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini;
2. Arsip.

## Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**ROUDLOTUL ATHFAL**  
**"TARBIYATUS SHIBYAN"**

NSM : 101235140105  
 JL. Ponpes. Salafiyah Sladi – Kejayan – Pasuruan

**SURAT KETERANGAN**

No.007/RA-TS/IX/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SOFIYAH,S.Pd  
 Tempat,tanggal lahir : Pasuruan,06 Maret 1986  
 Jabatan : Kepala RA  
 Unit Kerja : RA TARBIYATUS SHIBYAN  
 Alamat : JL.Ponpes Salafiyah RT.01 RW.01 Ds. Sladi Kejayan Pasuruan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : NUR ROHMATUS SAMAWIYAH  
 NIM : 17160021  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jenis Penelitian : Research and Development (RnD)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan  
 Dosen Pembimbing : Bintoro Widodo,M.Kes  
 Tanggal Penelitian : 1 September – 28 September 2021

Yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan tugas Penelitian pada tanggal 1 September s/d 28 September 2021 di RA TARBIYATUS SHIBYAN JL.Ponpes Salafiyah RT.01 RW.01 Ds. Sladi Kec.Kejayan Kab.Pasuruan dengan BAIK

Demikian surat keterangan ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 30 September 2021

Kepala RA TARBIYATUS SHIBYAN

  
**SOFIYAH,S.Pd**

## Lampiran 7 Analisis Kebutuhan

### **ANALISIS KEBUTUHAN**

#### **“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Tahapan awal yang dilakukan untuk pengumpulan data yaitu : Pertama, melakukan pra-observasi untuk mengetahui kondisi awal proses belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan, dan kegiatan apa saja yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B. Kedua, melakukan wawancara kepada salah satu guru kelas kelompok B untuk mengetahui macam-macam media yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Ketiga, melakukan dokumentasi yaitu mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B. Keempat, memberikan angket kepada para ahli guna mengetahui tingkat kelayakan media jejak kaki.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti membuat media pembelajaran yang menarik dan juga interaktif yang dapat mendukung selama proses penelitian. Media yang dibuat yaitu media jejak kaki yang diperuntukkan bagi peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Media ini dapat membantu guru selama proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Media pembelajaran ini dilengkapi dengan desain yang menarik, sehingga menjadikan peserta didik tidak bosan dan lebih semangat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka media pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk antara lain : **START**, anak diharapkan untuk menirukan sesuai dengan gambar. Apabila telapak kaki menutup, maka kaki anak tersebut diharuskan untuk menutup. Begitupun sebaliknya apabila telapak kaki terbuka, maka kaki anak tersebut diharuskan ikut terbuka. **WALK**, anak melakukan kegiatan berjalan biasa dan mengikuti pola jalanan yang tersedia. **TIPTOE**, anak diharuskan untuk berjinjit dan berurutan di tiap angka sambil berhitung dari angka 1 sampai 10. **JUMP**, anak melompat dengan 2 kaki dan melompat dengan 1 kaki. **RUN**, anak diharuskan untuk berlari mengikuti telapak yang ada. **HOP**, anak diharapkan untuk melakukan kegiatan engklek atau berjalan dengan 1 kaki secara bergantian. **YAY**, anak diharapkan untuk mengulang kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan gambar maupun perintah yang ada.

Selanjutnya spesifikasi produk yang digunakan dalam membuat media jejak kaki yaitu : Media jejak kaki dicetak menjadi Banner dengan ukuran 5 meter x 2,5 meter dan di desain dengan menggunakan aplikasi corel draw. Tipografi penulisan dalam media jejak kaki menggunakan jenis huruf *Forte*, *MV Boli*, dan *Segoe Print* dengan ukuran huruf 150pt. Dilengkapi buku panduan yang dicetak dengan ukuran A5 untuk memudahkan tenaga pendidik saat menggunakan media jejak kaki.

## Lampiran 8 Instrumen Angket Validasi Ahli Media

### **INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA “ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan dalam pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B Di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Hasil dari instrumen ini akan digunakan sebagai penyempurna media jejak kaki agar dapat digunakan dan dapat bermanfaat selama proses pembelajaran. Terimakasih diucapkan kepada Bapak/Ibu atas kesediaan sebagai ahli Media.

Nama : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP : 19890805201608012017

Instansi : PIAUD UIN Malang

Tanggal : 18 Juni 2021

#### **Petunjuk Penilaian :**

1. Sebelum mengisi penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media jejak kaki yang telah dikembangkan.
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media jejak kaki yang telah dikembangkan.
3. Apabila terdapat saran dari Bapak/Ibu dapat dicantumkan pada lembar yang telah disediakan.

#### **Keterangan :**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

**LEMBAR PENILAIAN**

**“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pemilihan gambar permainan yang menarik				√
2.	Pemilihan kombinasi warna yang menarik				√
3.	Kesesuaian penggunaan jenis huruf dan mudah di baca			√	
4.	Kesesuaian ukuran huruf pada permainan				√
5.	Kesesuaian penempatan gambar sehingga tidak mengganggu proses permainan				√
6.	Kemenarikan desain permainan				√
7.	Permainan di cetak menggunakan bahan yang aman dan tidak menyakiti				√

**LEMBAR SARAN****“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Media dicetak dengan ukuran 2.5m x 5m pada bahan banner.

Sertakan buku pedoman pelaksanaan kegiatan, sehingga ketika guru / orang lain ingin praktek tidak bingung cara pakai dan kegunaannya.

Malang, 18 Juni 2021

Ahli Validasi Media,



**(Rikza Azharona Susanti, M.Pd)**

NIP. 19890805201608012017

## Lampiran 9 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
**“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN**  
**KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA**  
**TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi. Pendapat dan saran yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan dalam pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B Di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Hasil dari instrumen ini akan digunakan sebagai penyempurna media jejak kaki agar dapat digunakan dan dapat bermanfaat selama proses pembelajaran. Terimakasih diucapkan kepada Bapak/Ibu atas kesediaan sebagai ahli Materi.

Nama : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

NIP : 199012152019032023

Instansi : PIAUD UIN Malang

Tanggal : 13 Juli 2021

**Petunjuk Penilaian :**

1. Sebelum mengisi penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media jejak kaki yang telah dikembangkan.
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media jejak kaki yang telah dikembangkan.
3. Apabila terdapat saran dari Bapak/Ibu dapat dicantumkan pada lembar yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Skor	Keterangan
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

**LEMBAR PENILAIAN**

**“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian permainan dengan usia peserta didik				√
2.	Perintah dalam permainan mudah dipahami peserta didik			√	
3.	Kesesuaian permainan dengan perkembangan peserta didik				√
4.	Kesesuaian permainan dengan nama permainan				√
5.	Permainan yang menyenangkan bagi peserta didik				√
6.	Permainan dapat mengkoordinasikan gerakan antara kaki dan mata dengan baik				√
7.	Kesesuaian permainan dengan permasalahan yang ada			√	

**LEMBAR SARAN****“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Diperhatikan bahasa dalam perintah permainan, dan perhatikan keamanan saat bermain.

Kata "gesit" pada indikator permainan lebih baik diubah menjadi "tepat".

Silahkan melanjutkan penelitian, sukses selalu.

Malang, 13 Juli 2021

Ahli Validasi Materi,



**(Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd)**

NIP. 199012152019032023

## Lampiran 10 Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**  
**“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN**  
**KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA**  
**TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran. Pendapat dan saran yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas permainan dalam pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Kelompok B Di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Hasil dari instrumen ini akan digunakan sebagai penyempurna media jejak kaki agar dapat digunakan dan dapat bermanfaat selama proses pembelajaran. Terimakasih diucapkan kepada Bapak/Ibu atas kesediaan sebagai ahli Pembelajaran.

Nama : Yulia Rohma, S.Pd  
 NIP : -  
 Instansi : RA Tarbiyatus Shibyan  
 Tanggal : 02 September 2021

**Petunjuk Penilaian :**

1. Sebelum mengisi penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media jejak kaki yang telah dikembangkan.
2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media jejak kaki yang telah dikembangkan.
3. Apabila terdapat saran dari Bapak/Ibu dapat dicantumkan pada lembar yang telah disediakan.

**Keterangan :**

Skor	Keterangan
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

**LEMBAR PENILAIAN**

**“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan permainan membantu guru dalam proses pembelajaran				√
2.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
3.	Permainan mampu menarik minat peserta didik untuk memainkan hingga selesai				√
4.	Permainan mampu meningkatkan perkembangan peserta didik				√
5.	Gambar yang digunakan dalam permainan terlihat jelas			√	
6.	Gambar permainan sesuai dengan perintah permainan			√	
7.	Pemilihan kegiatan main sesuai usia peserta didik				√

**LEMBAR SARAN****“ PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN KINESTETIK PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI RA  
TARBIYATUS SHIBYAN KABUPATEN PASURUAN ”**

Gambar permainan yang digunakan jaraknya terlalu jauh sehingga sedikit menyulitkan peserta didik.

Untuk kegiatan membuka telapak kaki, sebaiknya hanya menggunakan satu gambar telapak kaki saja.

Selamat melanjutkan penelitian dan semoga sukses.

Malang, 02 September 2021

Ahli Validasi Pembelajaran,



**(Yulia Rohma, S.Pd)**

NIP. -

## Lampiran 11 Instrumen Angket Penilaian

**FORMAT PENILAIAN :**

Nama Anak :

Tanggal Kegiatan :

Kelompok / Usia :

NO	INDIKATOR PERKEMBANGAN	PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengontrol gerakan kaki sehingga menghasilkan gerakan yang tepat				
2.	Anak mampu melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan baik				
3.	Anak mampu melakukan gerakan untuk melatih kekuatan pada kaki anak				
4.	Anak mampu melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan dan kelincahan				
5.	Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan				

**Keterangan :**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## Lampiran 12 Foto Penelitian



Peserta didik saat belum diberikan media jejak kaki



Peserta didik saat melakukan uji coba produk



Peneliti menggunakan instrumen penilaian saat uji coba pemakaian

### Lampiran 13 Foto Produk Media jejak Kaki dan Buku Panduan



Produk pengembangan media jejak kaki



Halaman depan dan belakang buku panduan media jejak kaki



Bagian isi buku panduan media jejak kaki

## Lampiran 14 Biodata Mahasiswa

**BIODATA MAHASISWA****A. Data Pribadi**

Nama : Nur Rohmatus Samawiyah  
NIM : 17160021  
Tempat / Tanggal Lahir : Pasuruan / 01 Januari 1999  
Fakultas / Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan /  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Tahun Masuk : 2017  
Alamat : Dsn. Gayam RT/RW 001/001 Ds. Sladi  
Kec. Kejayan Kab. Pasuruan Jawa Timur  
No. Telepon / HP : 082215224037  
Email : nrohmatu2@gmail.com

**B. Riwayat Pendidikan**

1. RA Tarbiyatus Shibyan Pasuruan (2003 – 2005)
2. SD Negeri Sladi (2005 – 2011)
3. SMP Puteri Darut Tauhid Bangil (2011 – 2014)
4. MA Unggulan Darul 'Ulum STEP-2 IDB Jombang (2014 – 2017)
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Gajayana Malang (2017 – 2021)