

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* 3 DIMENSI
TERHADAP KECERDASAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI KELOMPOK
B RA BAITUL ISLAH KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu untuk Memenuhi Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



OLEH :

NUR HASANAH
NIM. 1611250019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2020 M / 1441 H**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736)
 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Nur Hasanah

NIM : 1611250019

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu 'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Nur Hasanah

NIM : 1611250004

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di Kelompok B Baitul Islah Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Februari 2020

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Buyung Surahman, M.Pd.

Fatrica Syafrri, M.Pd.I.

Nip. 196110151984031002

Nip. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax.
 (0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Nur Hasanah NIM.1611250019** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin tanggal 27 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

Dr. Hj. Asiyah, M.Pd

NIP.196510272003122001

Sekretaris

Fatrica Svafri, M.Pd I

NIP.198510202011012011

Penguji I

Dr. Husnul Bahri, M.Pd

NIP.196209051990021001

Penguji II

Fatrima Santri Svafri, M. Pd Mat

NIP.198803192015032003

Bengkulu, 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

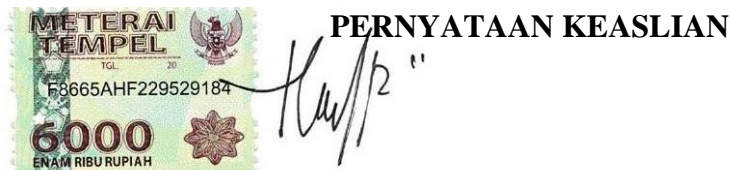
Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.

NIP.-196903081996031005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, suka dan duka telah kulalui dalam meraih cita-cita, dengan izin Allah SWT akhirnya dapat ku gapai satu cita dengan penuh syukur dan bahagia, dengan rasa kasih dan sayang yang tulus ku persembahkan hasil karya sederhana ini kepada mereka yang aku cintai dan sayangi:

1. Terimakasih dan teristimewa teruntuk Bapak Edi Efendi dan Ibu Sri Utami kedua orang tua ku tersayang yang setiap saat mendo'akan aku agar diri ini menjadi menjadi manusia yang bermanfaat.
2. Terimakasih kepada ibu Yuliana, S.Pd.I yang telah menjadi orang tua ku dikampus dan telah mendukung dan sudah banyak sekali membantu.
3. Teruntuk buat adik ku Nur Hayati yang sudah membantu dan menemani ku demi perjuangan ini.
4. Teruntuk keluarga besarku yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.
5. Dosen pembimbing ku Bapak Dr. Buyung Surahman M.Pd dan Bunda Fatrica Syafri. Mp.I
6. Seluruh dosen, dosen validasi dan guru RA Baitul Islah Kota Bengkulu.
7. Teruntuk untuk teman dekatku terimakasih sudah banyak membantu susah,senang dan bahagia
8. Teruntuk teman dekat aku Putri Yulia Sari dan Delvi Robika Oktaviani yang sudah selalu ada disaat aku membutuhkan dan sudah banyak mendukung aku
9. Teruntuk teman organisasi HMJ-T,DEMA FTT dan HMPS-PIAUD
10. Teruntuk teman KKN di STAIN Bengkalis (RIAU)
11. Teruntuk teman seperjuangan Integrasi
12. Teruntuk teman SD,SMP,MAN dan Kuliah
13. Teruntuk teman seperjuangan tahun angkatan 2016 khususnya kelas A
14. Teruntuk teman special
15. Civitas Akademi IAIN Bengkulu
16. Agama, Almamater, Bangsa dan Negara.



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Hasanah
 NIM : 15611250019
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Tiga Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B Ra Baitul Islah Kota Bengkulu*” adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2020

Yang Menyatakan,



Nur Hasanah

Nim. 1611250019

SURAT PERNYATAAN

bertanda tangan di bawah ini :

: Nur Hasanah

: 1611250019

: PIAUD

: Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Tiga Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu

elah dilakukan verifikasi plagiasi melalui mallseotolls.complagiarisme checker, skripsi ini memiliki indikasi plagiat 7,16 % dan dinyatakan dapat diterima.

emikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan mana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan an tinjau ulang kembali.

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi



H. Ali Akbariono, M.Pd
P. 197509252001121004

Bengkulu, 15 Januari 2020
Yang membuat pernyataan



Nur Hasanah
NIM. 1611250019

ABSTRAK

Nur Hasanah, 2020 Nim. 1611250019. Judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Tiga Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu”. Pembimbing I : Dr. Buyung Surahman, M.Pd. Pembimbing II : Fatrica Syafri, M.Pd.I

Kata Kunci: Media *Puzzle* Tiga dimensi, Kecerdasan Sosial, Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk *Puzzle*.

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan membongkar warna dan bentuk *puzzle* binatang darat kelompok B di RA Baitul Islah yang masih rendah. Sistem pembelajaran pengenalan warna dan bentuk khususnya masih bersifat menonton, dimana guru lebih aktif dibandingkan anak-anak. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial yang didesain dengan bentuk gambar dan bermacam bentuk tiga dimensi.

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *research and development (R&D)* dengan menggunakan tujuh langkah pengembangan yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, revisi produk, uji coba produk skala kecil, dan revisi produk kedua. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-test* dan *post-test* dengan kelompok yang sama untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan membongkar dan mengelompokkan mengenal warna dan bentuk *puzzle* tiga dimensi pada anak usia 5-6 tahun di RA Baitul Islah.

Hasil penelitian pada kegiatan *pre-test* diperoleh bahwa kemampuan mengenal warna dan bentuk *puzzle* pada anak RA Baitul Islah dalam kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada kegiatan *post-test* kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak di RA Baitul Islah dalam kategori Berkembang sangat baik. Dengan demikian terjadi perbedaan atau peningkatan kategori kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak dalam penelitian pengembangan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media *puzzle* tiga dimensi di RA Baitul Islah Kota Bengkulu Layak untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan akal dan pikiran serta bimbingan-Nya sehingga dapat menyelesaikan proposal ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SPd) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang berjudul ***“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE 3 DIMENSI TERHADAP KECERDASAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI KELOMPOK B RA BAITUL ISLAH KOTA BENGKULU”***.

Shalawat dan salam selalu kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat beliau kita dapat merasakan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta indahnya Iman, Islam dan Ihsan seperti yang kita rasakan saat ini. Harapan kami, proposal ini dapat memberikan informasi-informasi penting dan membawa manfaat bagi kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag., MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu.

2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu beserta Staf yang menyediakan fasilitas yang menunjang proses perkuliahan.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Fatrica Syafri, M.pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas yang diperlukan mahasiswa PIAUD.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Pembimbing I Dr. Buyung Surahman, M.Pd dan Pembimbing II Fatrica Syafri, M.Pd.I terima kasih yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran, saran, motivasi, membimbing serta mengarahkan hingga selesainya proposal ini.

Penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Kami menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kami mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, kami mengucapkan mohon maaf yang

sebesar-besarnya apabila dalam pembuatan skripsi ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu, kami sampaikan terima kasih.

Bengkulu, Juni 2019



Nur Hasanah
NIM. 1611250019

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bagan Kerangka Pikir	29
Gambar 2	Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	35
Gambar 3	Desain Eksperimen.....	35
Gambar 4	Struktur Kepengurusan RA Baitul Islah Kota Bengkulu	48
Gambar 5	Gambar Belajar	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Guru dan Anak	38
Tabel 2 Kisi- kisi	38
Tabel 3 Kisi-Kisi kemampuan mengenal warna dan bentuk	38
Tabel 4 Kisi-Kisi kreteria hasil belajar	39
Tabel 5 Tabel Kreteria Validator	39
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 8 Kisi-Kisi Pengamatan Uji Coba Lapangan	42
Tabel 9 Sarana dan Prasaran RA Baitul Islah	47
Tabel 10 Data Siswa.....	49
Tabel 11 Hasil Validasi Ahli Materi Media <i>Puzzle</i> 3 dimensi.....	56
Tabel 12 Hasil Ahli Media Bagian Tampilan <i>Puzzle</i> 3 dimensi	57
Tabel 13 Hasil Validasi Ahli Media Bagian Media <i>Puzzle</i> Tiga dimensi.....	59
Tabel 14 Hasil Validasi Guru RA Baitul Islah Kota Bengkulu	60
Tabel 15 Hasil Perubahan Perbaikan Desain <i>Puzzle</i>	61
Tabel 16 Hasil Rekapulasi Observasi Pre-Test	66
Tabel 17 Hasil Rekapulasi Observasi Post- Test	66
Tabel 18 Hasil uji coba produk pre - test	67
Tabel 19 Hasil uji coba produk post - test.....	68
Tabel 20 Hasil peningkatan Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	76

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
NOTA PEMBIMBING	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Masalah	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian media pembelajaran	9
2. Manfaat media pembelajaran	12

3. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	13
4. Landasan teoretis penggunaan media pembelajaran	14
5. Tujuan dan fungsi pembelajaran	15
6. Alat permainan edukatif	16
7. Permainan	17
8. Puzzle 3 dimensi	18
9. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran	18
10. What does mean social intelligence	21
11. Kecerdasan sosial	22
12. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan sosial	25
13. Komponen kecerdasan sosial	26
A. Penelitian Releven	27
B. Cara penilaian	28
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Prosedur pengembangan	31
D. Uji coba produk	35
E. Jenis Data	36
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Pengembangan instrumen penelitian	40
H. Teknik analisis data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Wilayah Penelitian	45
a. Sejarah singkat berdirinya RA Baitul Islah	45
b. Tujuan, Visi dan Misi RA Baitul Islah.....	45
c. Situasi dan Kondisi RA Baitul Islah	46
d. Sarana dan Penggunaan Fasilitas RA Baitul Islah	47
e. Data Guru RA Baitul Islah	48
f. Data Siswa RA Baitul Islah	49
2. Prosedur Pengembangan.....	49
a. Identifikasi Masalah	50
b. Pengumpulan Informasi	50
c. Desain Produk	51
d. Validasi Desain	56
e. Perbaikan Desain	61
f. Uji Coba Produk Skala Kecil.....	62
g. Revisi Produk.....	70
B. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (Kompotensi).¹

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang arti sebenarnya hakikat seorang anak. Guru taman kanak-kanak sebagai pelaku pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak sangat penting memahaminya sesuai dengan tugas perkembangan anak pada setiap tingkat usia tertentu.²

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi dan bahan pelajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan

¹ Muazar Habibi, Analisis kebutuhan Anak Usia Dini, Buku Ajar S1 PAUD (Jogjakarta; Deepublis 2015) h.115

² Badru Zaman, *Media dan Sumber belajar TK*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h 1.1

tertentu).³ Setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima anak akan melahirkan sambungan baru atau memperkuat sambungan yang sudah ada. Semakin banyaknya dan semakin kuatnya sinaps-sinaps tersebut akan menjadikan otak berfungsi optimal. Hal ini berguna bagi perkembangan sensori anak, kompleksitasan kuatnya jaringan sel otak anak secara otomatis akan memacu aspek-aspek perkembangan seperti kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan lain sebagainya.⁴ Pengembangan media pembelajaran saat ini sudah banyak media pembelajaran yang secara khusus memproduksi media pembelajaran. Namun demikian, tidaklah salah jika guru dapat membuat media pembelajaran sendiri. Guru sangat dianjurkan untuk kreatif membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekitar kemampuan lain yang harus dikuasai guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Jadi bisa disimpulkan *puzzle* 3 dimensi adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang mempunyai ruang dan memiliki panjang dan lebar dan tinggi.

³ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Rep0ublik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

⁴ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016) h. 7

Perkembangan sosial adalah kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Perkembangan sosial berbeda dengan kemampuan sosial, kemampuan sosial merupakan kecakapan seorang anak untuk merespon dan mengikat perasaan dengan perasaan positif, dan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menarik perhatian mereka. Anak yang dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya cenderung menjadi anak mudah bergaul. Anak mengalami perubahan perilaku sosial dengan tingkat perkembangan anak.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan tujuan mewujudkan tujuan pendidikan maksimal, yakni “ Berkembangnya Potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Penerapan kurikulum 2013 memerlukan perubahan paradigma pembelajaran, dimana peserta didik dilatih untuk belajar mengobeservasi, mengajukan pertanyaan, megumpulkan data, menganalisis data, dan mengomunikasikan hasil belajar yang dalam hal ini disebut dengan permainan *puzzle* 3 dimensi.

Oleh karena itu diperlukan kegiatan proses pengembangan pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu salah satunya dengan kegiatan pembelajaran *Puzzle* 3 dimensi. Dalam proses belajar mengajar dengan *puzzle* 3 dimensi ada banyak faktor

yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode dan media pembelajaran. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran peserta didik adalah salah satu faktor penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa media pembelajaran anak usia dini. Efektivitas belajar maupun tingkat pendidikan tidak akan bisa tercapai, demikian apabila tersedia sebuah media pembelajaran namun guru tidak memiliki kemampuan pemilihan media mana yang paling efektif dan efisien, maka aktivitas pembelajaran juga tidak akan tercapai karena ada hubungan diantara keduanya untuk tercapainya sebuah tujuan. Salah satu kemampuan perkembangan anak usia dini yang menjadi bagian yang sangat penting dalam pengembangan proses pembelajaran *Puzzle 3* dimensi juga bisa melatih kecerdasan sosial anak usia dini.

Kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek sosial anak, sebab anak akan berinteraksi dengan teman yang lainnya. Adanya interaksi mengajarkan anak untuk merespon, memberi, dan menerima dan menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, belajar bekerjasama, dan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Adapun kemampuan anak usia 5 sampai 6 tahun menurut anak tidak menunjukkan sikap yang murung, senang bermain dengan anak lain, menolong dan

membela teman, dan mampu bermain serta bekerjasama dengan temannya dalam kelompok.

Peneliti pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Kemampuan permainan *puzzle* 3 dimensi pada anak usia dini melalui permainan *puzzle* 3 dimensi merupakan bagian dari pengembangan kemampuan aspek sosial pada anak di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) atau Raudhatul Athfal (RA).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 14 september 2019 peneliti melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih bersifat monoton, anak terlalu pasif dalam proses pembelajaran serta media yang digunakan kurang menarik untuk anak, hal ini terlihat ketika guru menyampaikan pembelajaran pembelajaran pengenalan *Puzzle* 3 dimensi pada anak, guru hanya menanyakan warna-warna pada *puzzle* tanpa harus memodifikasi pembelajaran yang lebih aktif. Media yang digunakan ketika belajar hanya beberapa bentuk *puzzle*. Jelas bahwa permasalahan yang peneliti temui ketika observasi yaitu guru kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran.

Oleh sebab itu kenapa saya mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3 Dimensi”, karena setiap saya observasi melihat atau terjun langsung mengajar ke sekolah-sekolah saya belum pernah melihat *puzzle* 3 dimensi ini. Itulah kenapa sebabnya saya mau

dengan judul ini yang biasa *puzzle* digunakan dari bahan kayu disini saya ingin membuat/memodifikasikan *puzzle* dari bahan karet, dan saya ingin mengembangkan media *puzzle* ini dalam kecerdasan sosial anak usia dini itu sendiri. Berdasarkan permasalahan diatas, maka alternatif dari permasalahan diatas yaitu memodifikasi media pembelajaran yang lebih menarik dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif berdasarkan *puzzle* 3 dimensi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengambil sebuah judul penelitian “ ***Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial anak usia dini di kelompok b RA baitul islah kota Bengkulu***”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut:

1. Anak terlalu pasif dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih bersifat monoton.
3. Media yang digunakan kurang menarik untuk anak.
4. Media yang digunakan terlalu sulit bagi anak.
5. Anak terlalu diam saat diberikan pengarahan.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah dalam hal:

1. Media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi berupa alat *puzzle* dari karet yang akan dikembangkan

2. Kegiatan memecahkan bentuk *puzzle* dengan mengacak bentuk, dan warna yang akan diterapkan dalam kelompok.
3. *Puzzle* 3 dimensi sebagai pokok pengembangan dalam pembelajaran sosial anak.
4. Media *puzzle* yang dilakukan anak untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak.
5. Melatih anak untuk mengembangkan media *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu?
2. Bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial pada anak usia dini di RA Baitul Islah?
3. Apakah kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi dapat mengembangkan kecerdasan sosial pada anak usia dini di RA Baitul Islah?
4. Bagaimana pengembangan kecerdasan sosial anak usia dini di paud RA Baitul Islah setelah diberi pelaksanaan kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi?

E. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

2. Mengetahui pelaksanaan kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial pada anak usia dini di RA Baitul Islah.
3. Mengetahui kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi dapat mengembangkan kecerdasan sosial pada anak usia dini.
4. Mengetahui kecerdasan sosial anak usia dini di RA anak setelah diberi pelaksanaan kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi.

F. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, dapat sebagai bahan pengenalan warna melalui kegiatan yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam memodifikasi, sehingga mampu memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran warna dan bentuk hewan.
- b. Bagi guru, sebagai alat / media bantu untuk belajar dalam mengenalkan warna dan bentuk hewan pada anak melalui kegiatan *puzzle* 3 dimensi.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi referensi mengenal prosedur pengembangan media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran.⁵

Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Artinya, dengan menggunakan media, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.⁶

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu

⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017) h, 62

⁶Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.196

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁷ Penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya fungsi peran dan *mediator* yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan dalam isi pembelajaran di samping itu, mediator pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran medias mulai dari guru sampai peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media. Sementara itu media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, dan computer.

Jadi, televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.⁸ Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁹

Media pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaanya terkendali. Pembelajaran merupakan proses

⁷Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA, 2014) h. 33

⁸Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA) h.40

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015) h. 3

komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.¹⁰

Media dapat diartikan sebagai pengantar atau prantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.¹¹

Media adalah segala berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya belajar.¹² Dan

Media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamk dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan dengan menerima pesan secara televisi dan computer.¹³ Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat diambil sebuah pemahaman bahwa media berhubungan dengan alat untuk penyampaian pesan. Baik itu berupa buku, poster, spanduk, maupun alat-

¹⁰Nunuk Suryani, Ahmad Setiawan Aditin Putra, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018) h.3-4

¹¹Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi* (Depok; Ar-Ruzz Media, 2016) h . 319

¹²Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta; PT.Raja Grafindo, 2012) h. 6

¹³Badru Zaman, *Media dan Sumber belajar TK*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2009)h. 4.4

alat permainan edukatif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.¹⁴

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikutip media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya:¹⁵

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja
6. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
7. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Selain manfaat-manfaat tersebut, masih terdapat manfaat yang lain dari media pembelajaran yaitu:

¹⁴ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 197

¹⁵Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* , (Jakarta: Kencana, 2017),h. 198

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya intraksi langsung antara siswa dan lingkungan.
4. Media menjadi keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Demikianlah beberapa manfaat yang menggambarkan betapa pentingnya media dalam pembelajaran dengan baik, tepat dan benar, seseorang pendidik tidak diperkenankan menggunakannya secara sembarangan.¹⁶

3. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebenarnya telah dikemukakan bahwa anak yang masa usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanan dan otak kiri) akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar

¹⁶ Fadillah, *Bermain dan Permainan* (Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, (Jkarta: Kencana, 2017),h.198

dengan sukses/berhasil pada masa memasuki SD.¹⁷ Hakikat mengenai perkembangan sosial pada anak usia dini dapat dideskripsikan dengan menjawab satu pertanyaan, yaitu kata perkembangan sosial anak usia dini? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, terlebih dahulu kita harus mengetahui definisi masing-masing kata yang ada didalamnya, yaitu kata perkembangan, sosial, dan anak usia dini.¹⁸ Dan adapun hakikat Pendidikan karakter telah dibahas secara tuntas oleh KI Hadjar Dewantara dalam Pendidikan karakter Ki Hadjar dewantara mengatakan yang sekarang didengarkan oleh kemendiknas sebenarnya hanya istilah lain dari Pendidikan budi pekerti dalam pemikiran ki Hadjar, 1968).¹⁹

4. Landasan Teoretis Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar dan pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai peran. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indra-indranya. Guru berupaya untuk

¹⁷ Suyadi, dan Maulidya Ulfah, *Konsep dasar paud* (Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA, 2013) h. 16-17

¹⁸Novan Ardy, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini* (Ar Ruzz Media, 2017) h.15

¹⁹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA, 2013) h. 3

menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.²⁰

5. Tujuan dan fungsi pembelajaran

Tujuan program pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi intraktif. Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya.

Adapun fungsi program pembelajaran di antaranya:

1. Untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangan.
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
3. Mengembangkan sosialisasi anak.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati bermainnya.²¹

²⁰Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017) h. 219

²¹Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) h.14-15

Media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami tujuan pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal ini:

- a. Tujuan pembelajaran menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran
- b. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan
- c. Tujuan pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan. Media pembelajaran.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan menurut saya bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas, terarah, istematis, dan terinci. Dengan demikian, dapat diharapkan manfaat yang maksimal dan media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan perkataan, ada keterkaitan erat antara keduanya.²²Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Tanpa adanya media maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.²³

6. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian alat permainan edukatif

²² Hasnida, *Media pembelajaran kreatif* (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.2014) h.36

²³ Ali Mudiofir, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Depok:PT RajaGrafindo Persada. 2016) h.128

untuk TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.²⁴ Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di PAUD. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Mengemukakan bahwa alat permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.²⁵

Dapat disimpulkan menurut saya bahwa dalam media pembelajaran ini perlu sekali dengan sebuah media alat permainan APE alat permainan edukatif dengan adanya sebuah permainan ini kita dapat mendorong anak untuk lebih bersemangat dalam belajar. Dan dengan adanya sebuah APE ini kita dapat memudahkan guru dalam belajar mengajar serta dapat membuat anak untuk bersemangat dalam belajar.

7. Permainan

Permainan memiliki arti yaitu suatu aktifitas dengan aturan menang-kalah dimana seseorang memperoleh kesenangan dan kepuasan melalui kemenangan yang didapatkan dari bermain permainan tersebut. Yunanto dan Chandrawati menyatakan bahwa permainan adalah sebuah aplikasi yang biasa digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari

²⁴ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta Timur: 2014) h.161

²⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) h.44

dimana biasa dimainkan oleh anak-anak muda dengan tujuan untuk sarana hiburan dan penyegaran pikiran.

8. *Puzzle*

Puzzle adalah teka-teki gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang berupa teki-teki.²⁶

Media pembelajaran *puzzle* biasanya berbentuk 2 dimensi. Lalu apakah *puzzle* 3 dimensi itu? Dimensi sendiri mempunyai arti ruang. Tiga dimensi atau biasa disingkat 3D adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Indriana mengatakan bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatuhkan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Jadi, bisa disimpulkan *puzzle* 3D adalah sebuah permainan untuk menyatuhkan pecahan keping untuk menyatuhkan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang mempunyai ruang dan memiliki panjang, lebar dan tinggi.²⁷

9. Langkah langkah pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa langkah dalam proses pembuatan, yakni:

²⁶ Adventa Eklesiawati, Sepriani Liliana, *Penggunaan Puzzle Bangun Ruang untuk Mengembangkan Kemampuan Keruangan*. (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma) hal. 592

²⁷ Dian Andari Hania, *penggunaan puzzle 3D dalam media terapi motoric halus anak autis di pusat terapi talenta semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016) hal.36

a. Penyusunan rancangan dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

1. Langkah-langkah bermain puzzle 3 dimensi

- a) Lepaskan keeping-kepingan puzzle dari bentuknya
- b) Acak kepingan puzzle tersebut
- c) Mintalah anak untuk memasang kembali
- d) Berikan tantangan kepada anak untuk melakukan dengan cepat bisa dengan hitungan 1-10 menit.

b. Permainan *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. *Puzzle*

merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh.

c. Manfaat Media *Puzzle*

Manfaat bermain puzzle adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah. Puzzle memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui permainan. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

d. Beberapa bahan - bahan yang akan digunakan dalam membuat permainan *puzzle* 3 dimensi beserta meja *puzzle* 3 D:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. Bahan karet | 7. Kayu dan triplek |
| 2. Cat | 8. Paku |
| 3. Pisau dan gunting | 9. Besi |
| 4. Gergaji besi | 10. Buku kecil/buku |
| 5. Pengaris | petunjuk |
| 6. Lem | |

10. What Does Mean Social Intelligence

Konsep sosial intelligence yang mendefinisikan social intelligence sebagai kemampuan untuk memahami pria dan wanita. Laki-laki dan perempuan, serta bertindak secara baik dalam hubungan manusia. Inti dari social intelligence yaitu kemampuan untuk merasakan keadaan internal, motivasi, dan perilaku diri sendiri dan orang lain, serta bertindak kepada kepada orang lain secara optimal berdasarkan informasi tersebut. Definisi kecerdasan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain dan memahami orang lain. Nah, konsep kecerdasan sosial ini berpangkat dari konsep kecerdasan sosial yang dikemukakan yang menjelaskan bahwa kecerdasan sosial sebagai kemampuan untuk memahami dan mengelola orang baik itu pria atau wanita. Bahwa orang yang memiliki kecerdasan sosial yang baik akan mampu berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan otak dan juga tubuhnya. Mereka memiliki kemampuan membaca bahasa tubuh orang lain dan pendengar yang baik. Kecerdasan sosial aka membuat seseorang nyaman berada

dimana pun dengan orang yang berada latar belakang, umur, budaya, dan latar belakang sosial serta mampu membuat mereka merasa nyaman.²⁸

11. Kecerdasaan sosial

Kecerdasan sosial dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain. Hal ini berarti bahwa interaksi sosial sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam lingkungan sekolah. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasaa sosial adalah kematangan pada kesadaran berpikir serta tindak dan kemampuan memahami diri atau lingkungan secara optimal untuk menjalin hubungan dengan lingkungan atau kelompok masyarakat agar mampu menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif.

Aspek kecerdasan sosial keberhasilan interaksi sosial tidak hanya di dasari oleh kemampuan untuk merasakan dan mengerti apa yang orang lain pikirkan. Hal ini berarti kemampuan merasakan perasaan orang lain yang disebut sebagai kesaaran sosial, memerlukan sebuah dalam pelaksanaan

Indikator Kecerdasan sosial:

Daniel Goleman menyebutkan delapan inidikator kecerdasaan sosial yaitu:

- a. Empat dasar, merasakan sinyal perasaan non verbal.

(anak mampu memiliki perasaan yang sangat kuat pada temannya)

²⁸ Ridho Aldily, *The Power Of Social And Emotional Intelligence* (Yogyakarta: 2017) h. 8-

- b. Keselarasan, mendengarkan dengan penuh penerimaan, menyalurkan diri dengan orang lain.
- c. Ketepatan empati, memahami pikiran, perasaan, dan interaksi orang lain.
- d. Kognisi sosial, mengetahui bagaimana tatanan dalam dunia sosial.
- e. Sinkron, berinteraksi lancar pada level non verbal.
- f. Kemampuan membawa diri, menampilkan diri secara efektif
- g. Pengaruh, membentuk hasil dari interaksi sosial.
- h. Perhatian, peduli akan kebutuhan orang lain, dan bertindak dengan sesuai.²⁹

Dengan uraian pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang dalam berhubungan efektif dengan orang lain, dengan indicator: memiliki empat dasar, mampu menyalurkan diri dengan orang lain, memiliki ketepatan empati, memahami kognisi sosial, sinkronisasi, kemampuan membawa diri, memiliki perhatian dan pengaruh. Beberapa keterampilan perilaku sosial yang diharapkan muncul pada usia prasekolah atau yang biasa digolongkan ke dalam aspek kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Hal ini juga kemudian dikembangkan ke dalam kurikulum di satuan lembaga prasekolah.

²⁹ Ridho Aldily, *Psikolog Corner The Power Of Social And Emotional Intelligence* (Yogyakarta: 2017) h. 13

Dari tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia dini ada beberapa indikator tersebut yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak diantaranya:

1. Bermain dengan teman sebaya
2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
3. Berbagi dengan orang lain
4. Menghargai Hak/Pendapat/Karya orang lain
5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah
6. Bersikap kooperatif dengan teman
7. Menunjukkan sikap toleran
8. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat³⁰.

Berdasarkan beberapa indikator kecerdasan sosial diatas, peneliti memfokuskan indikator yang akan dilihat untuk pengembangan dia pembelajaran *puzzle* 3 dimensi yaitu sebagai berikut:

1. Menaati aturan
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Menghargai pendapat orang lain
4. Menyelesaikan masalah dengan temannya
5. Bersikap kooperatif
6. Bekerja sama dengan kelompok

³⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

7. Membantu temannya saat membutuhkan bantuan

12. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan sosial

Perkembangan sosial berarti seseorang memiliki kemampuan untuk memahami dan bergaul dengan orang lain. Perkembangan sosial juga berarti proses perkembangan sosial dalam berhubungan dengan orang lain di masyarakat perkembangan sosial ini menurut Gerungan dipengaruhi oleh keluarga dan sekolah.

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dalam belajar untuk kehidupan sosial. Dari keluarga seseorang belajar bagaimana norma-norma lingkungan, internalisasi norma-norma, perilaku dan lain-lain. Pengalaman-pengalaman berinteraksi dengan masyarakat luas, pola asuh, status sosio-ekonomi, keutuhan keluarga, sikap orang tua dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak.

b. Sekolah

Pendidikan selain untuk memiliki ilmu pengetahuan, juga efektif untuk keterampilan-keterampilan lain yang termasuk dalam kategori intelegensi interpersonal atau intelegensi sosial.

Sekolah bukan hanya sebagai tempat untuk menambah ilmu pengetahuan saja tetapi juga perkembangan sosial anak. Anak yang berinteraksi dengan teman sebaya, guru, staf yang lebih tua dari dirinya akan dapat mengajarkan sesuatu yang tidak hanya sekedar pengembangan intelektualitas saja.

Disekolah akan dapat bekerjasama dalam kelompok, aturan-aturan yang harus dipenuhi, yang semuanya termasuk dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan sosial anak. Selain itu, empati sebagai aspek dari kecerdasan sosial juga dipengaruhi oleh teman sebaya seorang anak.

13. Komponen kecerdasan sosial

Komponen kecerdasan sosial Goleman mengemukakan bahwa kecerdasan sosial merupakan *sekumpulan keterampilan yang membantu seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain lebih baik*. Kecerdasaan sosial disusun oleh dua komponen yaitu kecerdasan sosial dan fasilitas sosial.³¹

Dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* 3 dimensi itu perlu dalam kecerdasan sosial karena dengan adanya sebuah kecerdasan sosial anak tersebut dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sebayanya dalam mengembangkan permainan *puzzle* 3 dimensi itu. Anak dapat menyusun bentuk dan warna dalam mengelompokkan dengan adanya kecerdasan sosial ini anak dapat membantu dalam pengembangan tersebut.

B. Penelitian Releven

1. Skripsi oleh Srimulyani judul Pengembangan *puzzle* edukatif sebagai media pengenalan angka untuk kelompok A di TK Purbonegara, gondokusuman, Yogyakarta. menyimpulkan bahwa *puzzle* ini layak

³¹ Ridho Aldily, *Psikolog Corner The Power Of Social And Emotional Intelligence* (Yogyakarta: 2017) h.10

digunakan untuk uji coba kepada TK untuk mengenal warna dan bentuk.³²

2. Skripsi oleh Dian Andari Hania judul Penggunaan *puzzle* dalam media terapi motoric halus anak autis di pusat terapi talentang semarang, Menyimpulkan *puzzle* 3D dipusat terapi talenta menjadi salah satu alternative media yang bisa menstimulus perkembangan motoric halus anak autis, terbukti dari sebagai anak yang antusias memainkannya dan terkadang sebelum diberikan anak sudah mengambil terebih dahulu.
3. Skripsi oleh Fitri judul Pengembangan Media Pembelajaran audio visual melalui kegiatan percampuran warna di Ra Al-Kautsar Kota Bengkulu. Menyimpulkan bahwa pencampuran warna ini layak untuk digunakan dalam mencampurkan warna didalam sebuah permainan.

C. Cara Penilaian

Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk mengukur capaian kegiatan belajar anak. Penilaian hasil kegiatan belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses dan kemajuan belajar anak secara berkesinambungan.³³ Penilaian pada permainan ini tidak menggunakan penilaian anekdot, portopolio, hasil karya, unjuk kerja dan penugasan. Namun karena inipengembangan maka digunakan penilaian sebagai berikut :

³²Srimulyani judul skripsi *Pengembangan puzzle edukatif sebagai media pengenalan angka untuk kelompok A di TK Purbonegara, gondokusuman, Yogyakarta.*

³³Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.

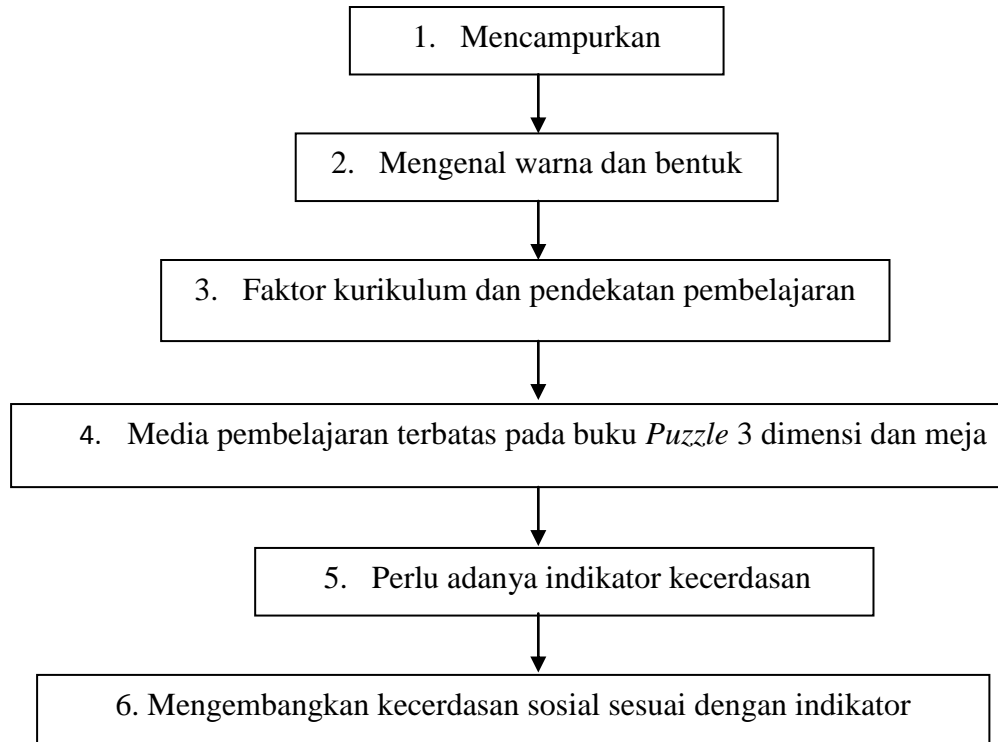
1. Belum Berkembang (BB), Penilaian ini adalah penilaian yang menunjukkan anak tidak berkembang bermain permainan ini.
2. Mulai Berkembang (MB), Penilaian ini didapatkan ketika anak dengan catatan pencapaian sebelumnya sudah menunjukan kemajuan.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSM), Penilaian ini dapat dilihat jika anak berkembang sesuai indikator yang ingin dicapai.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB), Penilaian ini adalah penilaian yang sangat tinggi yakni ketika anak bisa memperlihatkan kemajuan perkembangan lainnya yang sangat baik.

D. Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar diatas seperti yang kita dapat ketahui proses pembelajaran dalam pendidikan anak terjadi dalam suatu ruang atau kelas pembelajaran dengan dukungan fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan kurikulum atau pendekatan tertentu. Apabila didukung oleh media yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh informasi, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena ditemukannya masalah di RA Baitul Islah Kota Bengkulu terkait penggunaan media pembelajaran yang belum efisien dalam kegiatan percampuran warna dan bentuk *puzzle* maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran *Puzzle 3*

dimensi terhadap kecerdasan sosial. Guna mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini

Kerangka Pikir dalam penelitian dan pengembangan dapat digambarkan melalui gambar sebagai berikut:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan pada bidang-bidang ilmu Alam dan Teknik. Dan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

Penelitian dan pengembangan (*research & development*) pada industri merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya yang

digunakan untuk penelitian dan pengembangan, bahkan untuk industri farmasi dan komputer lebih dari 4 % (Borg and Gall).³⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan Brog & Gall mengatakan dalam sugiyono model ini terdiri dari 10 langkah peneleitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan Masala 30 nengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) pembuatan produk masal. Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya 9 tahap dengan penjabaran setiap tahapnya sebagai berikut:

1. Potensi tahap Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui observasi

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D* (ALFABET, Bandung: 2017) h.297

kepada guru kelas. Anak dikelompok B di RA Baitul Islah memiliki potensi untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.

Masalah yang terjadi yaitu anak kesulitan untuk beradaptasi dalam berkelompok untuk melakukan kegiatan permainan *puzzle* tiga dimensi.

2. Pengumpulan Data

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang permainan *puzzle* 3 dimensi sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi permainan *puzzle* 3 dimensi. Pengumpulan informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan *puzzle* 3 dimensi untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada *puzzle* 3 dimensi. Pengumpulan data juga berguna untuk mengetahui karakteristik siswa kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada permainan *puzzle* 3 dimensi. Pengumpulan informasi ini juga dilakukan melalui observasi bertanya dengan siswa untuk mengetahui karakteristik siswa serta kebutuhan terhadap permainan *puzzle* 3 dimensi. Hal ini bertujuan supaya permainan *puzzle* 3 dimensi yang dikembangkan cocok dengan permasalahan yaitu rendahnya kecerdasan sosial siswa kelompok B RA Baitul islah Kota Bengkulu pada permainan *puzzle* 3 dimensi.

3. Desain Produk

Pokok bahasa materi yang akan dikembangkan dalam *puzzle* edukatif adalah mengetahui kecerdasan sosial anak dalam melakukan

kegiatan permainan ini dalam berkelompok dan kerjasama dalam tema binatang sub tema binatang darat. Desain produk *puzzle* 3 dimensi.

4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.

Produk awal berupa desain *Puzzle* yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media maupun ahli materi. Ahli media yaitu dosen. Teknologi pendidikan, ahli materi yaitu dosen pendidikan anak usia dini. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari *puzzle* 3 dimensi. Setelah dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian produk diuji cobakan.

6. Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang

tersebut yang akan diuji coba. Setelah barang sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk akan dihasilkan tanggapan dari anak. Tanggapan tersebut digunakan sebagai bahan revisi. Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya *puzzle* 3 dimensi dapat digunakan pada uji coba pemakaian dengan mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.

8. Uji coba pemakaian

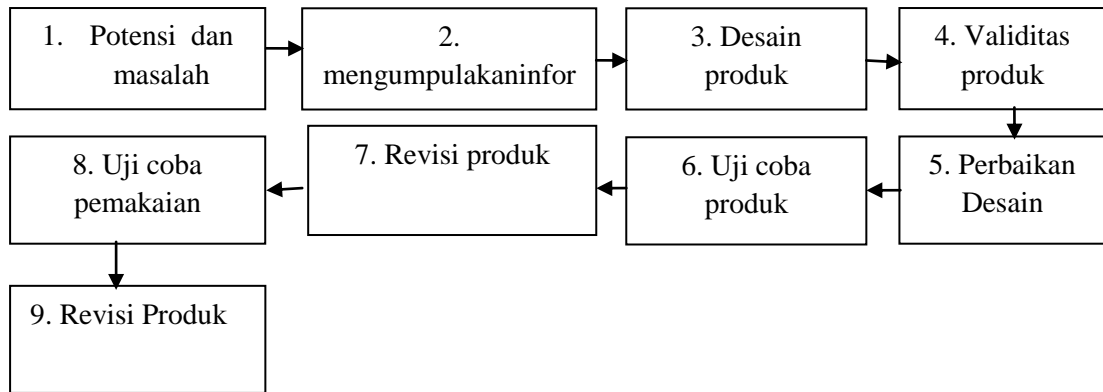
Uji coba pemakaian dilakukan kepada 5 subjek masing-masing subjek memberikan tanggapan *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial anak yang sudah digunakan dalam bekerjasama dan berkelompok dalam melakukan kegiatan permainan mengenal bentuk dan warna dengan tema binatang sub tema binatang darat.

9. Revisi Produk

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari anak yang akan digunakan sebagai bahan revisi. Revisi digunakan untuk penyempurnaan produk agar dapat diproduksi secara massal.

Berikut ini peneliti tampilkan bagan alur prosedur pengembangan *puzzle* tiga dimensi untuk anak TK kelompok B:³⁵

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabet Bandung. 2013. h, 298



Gambar 2. Langkah-langkah Pengembangan Dalam Buku Sugiyono

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

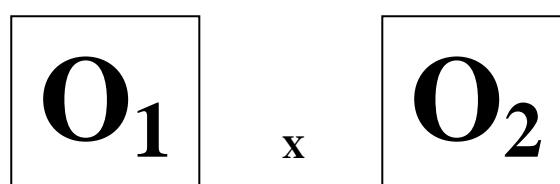
1. Desain Uji Coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.

Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

Gambar

Desain Eksperimen (*before-after*)



Keterangan:

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi.

O1 = Tes *before* treatment atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi.

O2 = Tes *after* treatment atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi.

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 15 anak RA Baitul Islah Kelompok B yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. Dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 30 anak.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, Tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial anak usia dini di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan Puzzle 3 dimensi adalah:

1. Observasi

Observasi S. Margono mengatakan bahwa pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan suatu teknik yang digunakan oleh pendidik PAUD untuk mengevaluasi perkembangan sosial dan emosi anak usia dini dengan cara mengamati perilaku anak usia dini.³⁶ (Observasi dalam penelitian ini dilakukan langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui proses pembelajaran pengenalan angka TK Baitul Islah Kelompok B, dengan pedoman observasi sebagai berikut:

a. Tujuan Observasi

Tujuan observasi yaitu anak untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran di TK Baitul Islah Kelompok B

³⁶Novan Ardy, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017) h 193

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru dan Anak

Variabel	Sub variable
Guru	Proses pembelajaran
	Kendala dalam menyampaikan materi
	Media pembelajaran yang digunakan
	Kebutuhan media pembelajaran
Anak	Media pembelajaran yang digunakan
	Kebutuhan media pembelajaran

Tabel 2 Kisi-kisi Observasi Guru

No	Aspek	Item pokok
1.	Pembelajaran	Hambatan Kurikulum RKH Media Saran prasarana
2.	Materi	Isi materi

Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan setelah validasi dan uji coba kepada anak.

b. Aspek yang diamati

Aspek yang diamati antara lain: proses pengenalan bentuk dan warna, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

Tabel 3. Kisi-kisi kemampuan mengenal warna dan bentuk

Variabel	Instrument	Komponen dan deskriptif
Sosial		Bekerja sama Mengelompokkan dan

	Anak mampu menerima sudut pandang orang lain
--	--

Adapun kriteria hasil belajar yang didapatkan dari observasi adalah mengelompokkan secara bersama, menyusun *puzzle* dengan saling bekerjasama dan menyebutkan terhadap kecerdasan sosial dalam anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.4 Kreteria Hasil Belajar

Nilai	Skor	Keterangan
★	1	Belum Berkembang
★ ★	2	Mulai Berkembang
★ ★ ★	3	Berkembang Sesuai Harapan
★ ★ ★ ★	4	Berkembang Sangat Baik

2. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditunjukkan untuk ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kriteria ahli sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Kreteria Validator

Ahli Validasi	Bidang
Dosen Ahli Materi pembelajaran	Ahli Materi pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran
Guru di RA Baitul Islah Kota Bengkulu	Ahli materi pembelajaran di RA Baitul Islah Kota Bengkulu

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RKH terkait tema yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Nana Syaodih mengatakan bahwa dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan *puzzle* 3 dimensi yaitu (1) Mengembangkan kisi-kisi instrument, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli media maupun ahli materi, (3) menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli.

Kisi-kisi instrument tertera pada table berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Pernyataan
1.	Isi Materi	Model permainan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun
2.	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
		Menaati peraturan permainan <i>puzzle</i> tiga dimensi
		Permainan dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan menyebutkan macam-macam binatang dalam berkelompok

		Permainan dapat mengembangkan anak dalam berinteraksi dalam menyebutkan warna dan bentuk
		Permainan dapat dimainkan kepada anak usia 5-6 tahun
		Permainan dapat menstimulasikan anak dalam bekerjasama dalam berkelompok
3.	Sarana dan Prasarana	Alat permainan tidak berbahaya buat bahan bagi anak
4.	Bahasa	Petunjuk dan langkah-langkah permainan mudah dimengerti
5.	Format Penulisan	Tampilan permainan menarik
		Tampilan permainan mudah dipahami

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi, Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam permainan *Puzzle* untuk mengenal bentuk binatang, yang bertema “Binatang” sesuai dengan Karakteristik dan kebutuhan pembelajaran RA Kelompok B.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	No Butir	Indikator
Segi fisik	1	Kemenarikan bentuk media
	2	Jenis bahan yang digunakan dari bahan karet
	3	Ukuran <i>puzzle</i> 3 dimensi sesuai bentuk yang diinginkan
	4	Keawetan atau ketahanan <i>puzzle</i> 3 dimensi tahan lama
Segi Pemanfaatan	5	Kesesuaian <i>puzzle</i> 3 dimensi jika digunakan anak RA/TK
	6	Kesesuaian <i>puzzle</i> 3 dimensi jika dilihat dari segi kepraktisannya (Mudah disimpan, mudah dibawa dan mudah dipindahkan)

Segi warna	7	Komposisi warna yang digunakan dalam alat permainan <i>puzzle</i> 3 dimensi
	8	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak RA/TK Kelompok B (5-6 tahun)
	9	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak
Segi ilustrasi (Gambar)	10	Kejelasan gambar bentuk binatang
	11	Kesesuaian gambar dengan anak TK kelompok B
Segi Desain	12	Jenis bentuk yang digunakan
	13	Jenis warna yang digunakan
	14	Ukuran Bentuk yang digunakan
Segi penjelasan	15	Skenario langkah-langkah permainan <i>puzzle</i> tiga dimensi
6 aspek perkembangan	16	1. bahasa 2. Kognitif 3. Motoric kasar/halus 4. Sosial-emosional 5. Seni 5. Agama

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan. Hal ini dilakukan supaya *puzzle* 3 dimensi untuk mengenal bentuk dan warna secara berkelompok, yang bertema “Binatang” layak digunakan sebagai media pembelajaran TK kelompok B.

Pengambilan data dengan bantuan lisan oleh peneliti, dilakukan saat uji coba produk hasil pengembangan. Kisi-kisi angket:

Tabel 8. kisi-kisi Instrumen Pengamatan Uji Coba Lapangan

No	Indikator yang Dinilai
1	Kemenarikan media
2	Ketepatan penggunaan warna
3	Kemudahan penggunaan media
4	Kejelasan dan kemenarikan gambar

5	Kejelasan bentuk binatang
6	Kemudahan memahami materi

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran audio visual ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang

masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengemasan tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

1. Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran audio visual melalui kegiatan permainan *puzzle* 3 dimensi yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:
 - a. Saran dan hasil wawancara pada guru-guru dalam analisis kebutuhan
 - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik
 - c. Sesuai dengan kriteria pembelajaran
 - d. Logis menurut peneliti
2. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat prestasi kemampuan mengenal warna dan bentuk hewan, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Presentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Anak

N = Jumlah Anak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya RA Baitul Islah

Sejarah berdirinya RA Baitul Islah berawal dari program masjid Taqlim MDI mereka bergabung dan bergantian belajar untuk RA belajar secara formal pada pagi hari dan siang hari. Maka disahkan kepada kepala RA pada 29 Desember 2008. 2008 aktif berjalan dan pada tahun 2009 aktif sesuai dengan prosedur pembelajaran hasil kerja masuk. Lembaga PAUD banyak yang berdiri namun dengan kualitas seadanya, walaupun ada yang berkualitas bagus harganya mahal yang pastinya hanya dapat dinikmati oleh golongan yang tertentu saja, dan namun bukan itu saja. Dan letak sekolahnya yang aman dari sebuah keramaian dan menjauhkan dari sebuah keributan.

b. Tujuan Visi dan Misi RA Baitul Islah

Berdasarkan pengertian pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan saat ini usia 5-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan anak dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut, maka adapun tujuan Visi berdirinya RA Baitul Islah adalah sebagai berikut:

1) Terwujudnya generasi yang Qur'ani, Berakhlakul Karimah Cerdas, Kreatif Dan Berprestasi.

Misi berdirinya RA Baitul Islah adalah sebagai berikut:

- a. menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah sejak dini
- b. mengembangkan potensi anak didik secara keseluruhan dengan suasana ceria dan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan
- c. menggali dan mengembangkan minat, bakat dan kreatifitas peserta didik
- d. menanamkan sifat kemandirian, sifat pemberani dan rasa tanggung jawab
- e. mengarahkan potensi anak didik untuk meneruskan pada jenjang pendidikan berikutnya

Motto dari RA Baitul Islah adalah sebagai berikut:

“Bermain sambil belajar, Belajar seraya bermain”

c. Situasi dan Kondisi RA Baitul Islah

RA Baitul Islah Kota Bengkulu terletak pada posisi yang sangat strategis, tepatnya beralamat di Jalan Hibrida XII RT 17 RW 06 NO.70 Kel. Sidomulyo Kec. Gading Cempaka Kota Bengkulu. Kode Pos 38229 Telepon / HP 081532182945. RA Baitul Islah telah memiliki izin

operasional dari kemenag Kota Bengkulu untuk program Raudhatul Athfal.

d. Sarana dan Pemeliharaan Fasilitas RA Baitul Islah

Berdasarkan prosedur maka penggunaan fasilitas sekolah PAUD sudah cukup, namun pada pemeliharannya masih perlu diperhatikan kembali, karena belum terkoordinir cukup rapi seperti kondisi kamar mandi yang tidak terawat. Berikut beberapa sarana yang telah dimiliki oleh lembaga tersebut.

Tabel 9. Sarana RA Baitul Islah

No	Jenis	Nama	Jumlah	Ket
1	Luas	Tanah Bangunan 89m ²	900 m ² 3 Ruangan	Baik Baik
2	Rincian bangunan	Ruangan Kantor 18 m ² Ruangan Belajar 98 m ² Ruangan Bermain Toilet/Kamar Mandi Dapur	1 Ruangan 2 Ruangan 1 Ruangan 2 Unit 1 Ruangan	Baik Baik Baik Baik Baik

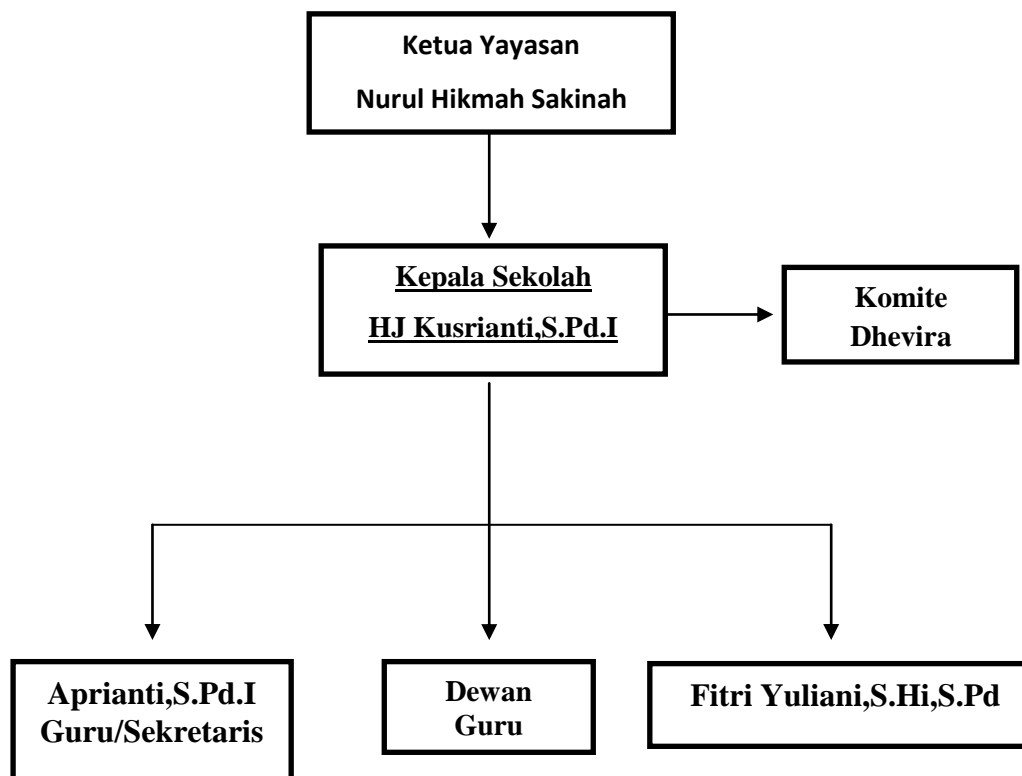
3	Sarana/ fasilitas	Kursi tamu	1 unit	Baik
		Meja guru	4 unit	Baik
		Kursi Guru	4 unit	Baik
		Meja anak	13 unit	Baik
		Kursi anak	30 unit	Baik
		Karpet	2 unit	Baik
		Lemari	4 unit	Baik
		Papan tulis	2 unit	Baik
		APE dalam	10 unit	Baik
		APE luar	7 unit	Baik
Laptop	1 unit	Baik		

e. Data Guru

Adapun data guru dapat dilihat melalui struktur kepengurusan berikut:

STRUKTUR KEPENGURUSAN RA BAITUL ISLAH

KOTA BENGKULU



f. Data Siswa RA Baitul Islah

1) Jumlah Siswa

Adapun jumlah siswa RA Baitul Islah tahun ajaran 2018/2019 ini adalah sebagai berikut.

Tabel.10 Data Siswa RA Baitul Islah

No	Ruang Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1	Kelompok A	4	11	15 anak
2	Kelompok B	3	12	15 anak
Jumlah Keseluruhan		7	23	30 anak

Sumber : Hasil Penelitian dan Observasi.

2) Kegiatan Siswa

Siswa lembaga RA Baitul Islah ini menyelenggarakan proses pembelajaran setiap hari senin sampai sabtu baik kelas A maupun kelas B. Dimulai sejak pukul 07.30 sampai dengan pukul 12.00 WIB dengan kegiatan pembukaan 30 menit, inti 60 menit dan penutup 30 menit.

2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3 dimensi

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan pada BAB selanjutnya maka proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial melalui tujuh tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penelitian R&D ini adalah mengidentifikasi masalah yang ditemukan dilapangan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Masalah yang akan ditemukan adalah berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.³⁷ Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah media yang digunakan kurang menarik dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih bersifat menonton dan media yang digunakan terlalu sulit bagi anak itu kenapa anak telalu diam saat diberikan pengarahan. Karena adanya masalah tersebutlah hasil belajar anak pada kemampuan mengenalkan warna dan bentuk *puzzle* tiga dimensi kurang maksimal. Untuk itu penelitian ini ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial dalam menanggulangi permasalahan tersebut.

b. Pengumpulan Informasi

Setelah beberapa masalah ditemukan dilapangan, maka langkah selanjutnya adalah penelitian mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Dan adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara pada guru PAUD/RA di Kota Bengkulu.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 410

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru PAUD/RA di Kota Bengkulu dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak guru PAUD/RA belum memahami kurikulum K13. Kebanyakan para guru banyak menggunakan atau mengandalkan buku paket pembelajaran yang sudah dibeli. Para guru mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif dan aktif agar anak-anak lebih semangat dalam belajar.

c. **Desain Produk**

Adapun desain produk media pembelajaran *puzzle* tiga dimensi yang peneliti akan kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- 1) media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan bentuk dan warna binatang terhadap kecerdasan sosial.
- 2) media yang digunakan berisi bermacam-macam bentuk binatang.
- 3) media yang dikembangkan tidak menonton dari guru melainkan terdapat komunikasi antara anak dan guru contohnya perlu adanya permainan yang menarik.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa gambaran, buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Dan adapun proses pengembangan media *puzzle* tiga

dimensi yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan *puzzle* dengan menggunakan bahan karet yang didalamnya banyak bentuk dan warna-warna binatang dengan ini kegiatan pembelajaran mengembangkan aspek terhadap kecerdasan sosial.

Penelitian pengembangan ini menggunakan terhadap berikut:

1. Define (Pendefinisian), 2. Design (Perancangan), 3. Develop (Pengembangan). Berikut beberapa tahap proses pengembangan desain media *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial yang yang peneliti akan lakukan.

a) Define (Pendefinisian)

Define adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara observasi dan bertanya. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran pengenalan warna anak usia dini 5-6 tahun di RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Observasi ini dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media yang akan dibuat terkait kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk dalam bekerjasama dan berkelompok. Sedangkan observasi dilakukan kepada guru PAUD/RA di Kota Bengkulu untuk mengetahui jenis kebutuhan media yang akan dibutuhkan dalam kegiatan mengenal warna bentuk dan kendala penerapan

pembelajaran terhadap kecerdasan sosial. Dalam kegiatan observasi ini diketahui kegiatan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk peneliti ini yaitu berupa kegiatan mengelompokkan warna dan bentuk binatang dengan melibatkan media *puzzle* yang didalamnya mengenalkan warna dan bentuk dan mencampurkan berbagai bentuk warna dengan menggunakan waktu untuk anak dalam mengembangkan kecerdasan sosial.

b) Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap desain atau perancangan langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun meja *puzzle* dan menyusun bentuk bintang dengan menggunakan dilepaskan dengan cara membongkar yang akan dibentuk ulang kepada anak langkah-langkah suatu masalah atau proses tertentu. Dan memberikankan suatu arahan sebelum anak melakukan tindakan memainkan sebuah permainan *puzzle* untuk memudahkan pengerjaan saat masuk kedalam tahap pengembangan. Untuk jelasnya *puzzle* tiga dimensi dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Pembukaan

- Pengenalan warna
- Pengenalan bentuk
- Bercerita
- Membongkar Bentuk *puzzle*

- Bermian dengan waktu
- Dan melakukan penilaian sesuai dengan aspek kecerdasan sosial yang diamati

c) Tahap Develop Pengembangan Media

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan yang bersifat dalam kecerdasan sosial, dimana anak-anak aktif dalam bertanya mengamati dan menjawab sebuah pertanyaan pertanyaan dari guru dengan baik.

Berikut proses pengembangan media *puzzle* tiga dimensi dengan menarik:

1. Membongkarkan sebuah *puzzle* yang berbentuk seekor binatang darat seperti ayam dan disana anak akan dilihat dalam membongkar bagaimana anak itu mneyusun dengan baik dalam bermacam-macam binatang disana sungguh sangat menarik karena berbagai macam bentuk yang sangat lucu dan unik yang anak harus menyusun dengan apa yang disuruh dengan gurunya dengan tersusun dengan binatang ayam itu sendiri.
2. Disana anak akan dijelaskan dengan bentuk binatang darat seperti ayam dan disitu guru menceritakan ayam itu bagiannya ada apa saja dan lebih menariknya saat mejelaskan bentuk bagian ayam guru membuat sebuah lagu

dengan nyanyian agar anak tersebut sangat menarik dalam bermain *puzzle* itu sendiri.



3. Sesudah itu anak masing-masing disuruh membongkar *puzzle* itu semua kemudian dibongkar secara acak dan anak tersebut disuruh menyusun dengan langkah-langkah yang sudah ada panduannya.

d) Tahap Finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial untuk kegiatan membongkar pasangan bentuk dan warna binatang pada anak usia dini di RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Media *puzzle* ini dalam bentuk berbagai macam binatang darat yang terdiri dari 7 binatang. Anak usia 5-6 tahun ini diajarkan untuk membongkar pasangan sebuah permainan *puzzle* tiga dimensi dalam bentuk binatang secara terbentuk seperti binatang aslinya dan disana

anak dilatih untuk melatih kecerdasan sosialnya dalam memainkan *puzzle* dengan membongkar pasangkan warna dan bentuk secara acak dengan disusun dengan langkah-langkah yang sudah disediakan.

d. Validasi Desain

Hasil produk yang sudah didesain kemudian penelitian validasi ini kepada para ahli. Terdapat tiga validator yang menilai produk yang peneliti kembangkan diantaranya dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru praktik selaku pengguna media.

1) Data hasil validasi ahli materi

Validasi terakhir adalah validasi ahli materi yang dilakukan pada 28 Oktober 2019 oleh ahli materi ibu Dini Widiyanti, M.pd. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA = 4 dan TIDAK = 3. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan dan juga ketertarikan permainan. Hasil validasi adalah sebagai berikut ini:

Table 11. Hasil Validasi Ahli Materi Media Puzzle Tiga

Dimensi

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik

8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
Jumlah	40	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 40 dengan nilai rata-rata skor adalah 4. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian baik dan sudah sangat layak digunakan dengan merubah dan menambahkan beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

2) Data hasil validasi Ahli media

Validasi kedua peneliti lakukan pada tanggal 21 Oktober 2019. Validasi dilakukan oleh seorang ahli dari dosen kampus IAIN Bengkulu oleh Ibu Nofiyanti, M.pd. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA = 4 dan TIDAK = 3 penilaian ini dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi dosen ahli media, yang berbagai kedalam 2 tipe penilaian.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media Bagian Tampilan Puzzle tiga dimensi

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik

2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	3	Baik
6	3	Baik
7	3	Baik
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	3	Baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	4	Sangat Baik
15	4	Sangat baik
16	4	Sangat baik
Jumlah	60	Sangat baik
Rata-rata	3.75	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total bagian tampilan media yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 60 dengan nilai rata-rata 3.75. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media Bagian Meja Puzzle Tiga Dimensi

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	3	Baik
3	3	Baik

Jumlah	10	Baik
Rata-rata	3.3	Baik
Keterangan	Baik	Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total bagian editing media yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 10 dengan nilai rata-rata skor adalah 3.3. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

3) Data hasil validasi Guru Praktik RA

Validasi terakhir dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2019 oleh Bunda guru dari RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Hasil validasi dapat dilihat pada lampian. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi ahli pada guru RA Baitul Islah Kota Bengkulu Ibu Apriyanti. S.Pd. Hasil validasi terdapat jawaban YA dan TIDAK yang bernilai YA = 4 dan TIDAK = 3.

Tabel 14. Hasil validasi Guru RA Baitul Islah Kota Bengkulu

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik

4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	3	Baik
8	3	Baik
9	4	Baik
10	4	Baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	4	Sangat baik
Jumlah	56	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli guru RA adalah 56 dengan nilai rata-rata skor 4. Dengan demikian hasil validasi media memperoleh kategori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

e. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan kekurangan produk yang telah dianalisis berdasarkan masukan dan komentar para ahli. Kelemahan dan kekurangan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru RA untuk

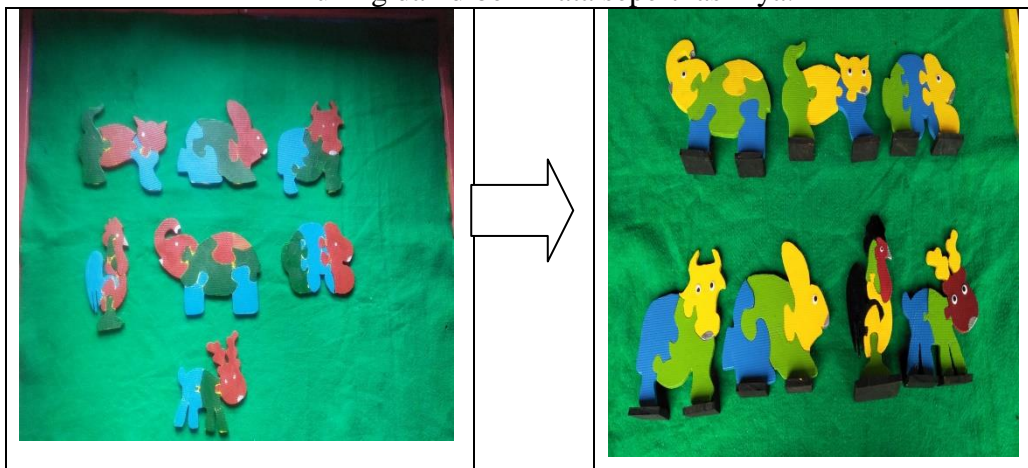
memperaktikan media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari paara ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan dalam masyarakat. Berikut terdapat beberapa perubahan pada pengembangan media *puzzle* tiga dimensi

Tabel 15. Perubahan Perbaikan Desain Produk

1. Perbaikan meja yang alasnya cuma karpet sekarang sudah menjadi seperti berada didalam hutan.



2. Binatang nya yang warna merah terlalu banyak sekarang dijadikan warna kuning dan diberi mata seperti aslinya.



Berdasarkan tabel diatas terdapat beberapa revisi produk pada pengembangan media *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial tersebut, terdapat sedikit perbaikan angket penilaian pada ahli materi. Semua revisi sudah peneliti rubah sesuai saran dan komentar dari ketiga ahli/validator sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk di lanjutkan untuk uji cobakan pada langkah selanjutnya (skala kecil).

f. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian dilakukan setelah melakukan perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di RA Baitul Islah Kota Bengkulu di kelompok B usia 5-6 tahun guna mengetahui kemampuan anak dalam mengetahui warna dan bentuk binatang darat. Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 4 november 2018 untuk pre-test dan 21 november 2018 untuk post-test.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan beda kelompok yang dilakukan menggunakan alat dan tidak menggunakan sebuah alat. Adapun dari tujuan tersebut dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam kecerdasan sosial dengan mengelompokan warna dan bentuk secara bekerjasama *puzzle* binatang pada anak. Apabila produk ini yang

peneliti kembangkan mengalami perbedaan pada hasil kecerdasan sosial kemampuan mengenal warna dan bentuk *puzzle* binatang darat semakin meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial anak usia dini melakukan kegiatan dengan menggunakan membongkar pasang *puzzle* mengetahui kecerdasan sosial dalam melakukan bekerjasama dalam mengelompokkan warna dan bentuk binatang baik sebelum maupun sesudah.

RUBRIK PENILAIAN PENGEMBANGAN

KECERDASAN SOSIAL

No	Indikator	Rubrik	Skor	Ket
1	Anak mampu menaati aturan yang sudah ada	• Anak belum menaati peraturan	1	
		• Anak masih ragu	2	
		• Anak sudah mulai terbiasa dengan aturan	3	
		• Anak sudah menguasai dalam menaati peraturan yang sudah ada dalam permainan	4	
2	Anak mampu bermain dengan teman sebayanya	• Anak belum bisa bersosialisasi	1	
		• Anak mulai bermain namun masih kaku	2	
		• Anak sudah terlihat berkembang	3	
		• Anak sudah menguasai bermain dengan teman sebayanya dalam	4	

		permainan		
3	Anak mampu menghargai pendapat dari orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Anak tidak menerima pendapat orang lain • Anak mulai menerima pendapat • Anak sudah terlihat bagaimana caranya menghargai pendapat orang lain • Anak sudah mampu menghargai pendapat orang lain 	1 2 3 4	
4	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan temanya secara sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diam tidak mau melakukan kegiatan • Masih belum bisa menyelesaikan masalah • Anak mampu menyelesaikan masalah • Dan anak mampu menyelesaikan masalah dengan temannya dengan kegiatan sebuah permainan 	1 2 3 4	
5	Anak mampu berikap kooperatif dengan temannya	<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa bersikap Kooperatif dengan teman • Mulai bersikap kooperatif • Sudah terlihat dalam melakukan kegiatan permainan • Anak sudah mampu menguasai kooperatif dengan temannya dalam melakukan kegiatan permainan 	1 2 3 4	
6.	Anak sudah mampu bekerjasama dalam berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diam saja melakukan kegiatan • Mulai berinteraksi dengan temannya • Sudah terlihat bekerjasama saat anak digabungkan dalam berkelompok • Sudah sangat menguasai saat bekerjasama melakukan kegiatan bermain dalam berkelompok 	1 2 3 4	

7.	Anak mampu membantu temannya saat temannya membutuhkan bantuan	• Anak diam saja	1	
		• Anak mulai mampu membantu temannya masih kaku	2	
		• Sudah terlihat saat melakukan kegiatan	3	
		• Anak sangat baik saat melakukan membantu temannya yang sedang kesusahan dalam melakukan kegiatan permainan ini	4	

1) Hasil Uji Coba Produk Pre-test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16.

HASIL DATA KECERDASAN SOSIAL ANAK

Hasil Dari Pre-Test

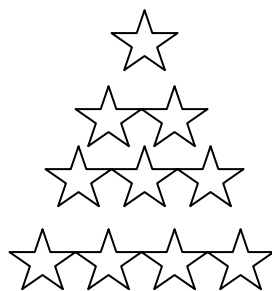
Nama Anak	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Jumlah
Adelia	1	2	2	1	1	1	1	9
Alifah	2	1	1	1	2	1	1	9
Alysa	1	1	2	1	2	2	1	10
Ashilah	1	1	2	1	1	2	2	10
Avif	2	2	2	2	2	2	1	13
Challysta	1	1	1	2	1	2	2	10
Dheviera	1	2	1	2	2	2	1	11
Dzaky	2	1	1	2	2	2	1	11
Fiki	2	1	2	1	2	2	2	12
Frilly	2	2	2	1	1	2	2	12
Hanifah	1	2	2	2	2	2	2	13
Jaskia	1	2	2	1	2	2	1	11
Jihan	1	2	2	2	2	2	1	12
Natasya	2	1	2	2	2	1	2	12
Siti	2	1	1	1	1	2	2	10
								165

Hasil Dari Post-Test 17

Nama Anak	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Jumlah
Adelia	4	2	2	3	3	3	4	21
Alifah	4	3	3	3	3	3	4	23
Alysa	3	3	3	2	4	4	4	23
Ashilah	4	3	3	3	3	4	3	23
Avif	4	3	4	4	4	3	4	26
Challysta	4	3	3	4	3	2	3	22
Dheviera	3	3	4	4	4	4	4	26
Dzaky	4	3	3	4	3	3	3	23
Fiki	4	2	3	3	4	2	4	23
Frilly	3	2	3	3	3	4	4	22
Hanifah	4	3	3	3	4	3	4	24
Jaskia	3	3	3	4	3	4	4	24
Jihan	4	3	4	3	3	3	2	22
Natasya	4	4	3	3	3	3	3	23
Siti	4	4	3	3	3	3	4	24
								347

Ket :

1. Berilah penilaian dengan memberikan angka 1,2,3 dan 4
2. Adapun keterangan skor yaitu:



- 1 : BB (Belum Berkembang)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3. Keterangan lebih lanjut bisa dilihat dilembar pengamatan penilaian

Tabel. 18

1. Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak

Di RA Baitul Islah pada kegiatan pre-test dapat dilihat

pada tahap berikut:

NO	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	Adelia	9	Belum Berkembang
2.	Alifah	9	Belum Berkembang
3.	Alysa	10	Mulai Berkembang
4.	Ashilah	10	Mulai Berkembang
5.	Avif	13	Mulai Berkembang
6.	Challysta	10	Mulai Berkembang
7.	Dzevira	11	Mulai Berkembang
8.	Dzaky	11	Mulai Berkembang
9.	Fiky	12	Mulai Berkembang
10.	Frilya	12	Mulai Berkembang
11.	Hanifah	13	Mulai Berkembang
12.	Jaskia	11	Mulai Berkembang
13.	Jihan	12	Mulai Berkembang
14.	Natasya	12	Mulai Berkembang
15.	Siti	10	Mulai Berkembang
Jumlah		165	Mulai Berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 7 \times 15 = 420$$

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

N

$$\text{Persentase} = \frac{165 \times 100\%}{420}$$

$$= 39,28 \%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media permainan *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada Pre-test sebesar 39,28 % dalam kategori Mulai Berkembang .

Tabel.19
2. Hasil Uji Coba Produk Post-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak

Di RA Baitul Islah pada kegiatan pre-test dapat dilihat

pada tahap berikut:

NO	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	Adelia	21	Berkembang Sesuai Harapan
2.	Alifah	23	Berkembang Sangat Baik
3.	Alysa	23	Berkembang Sangat Baik
4.	Ashilah	23	Berkembang Sangat Baik
5.	Avif	26	Berkembang Sangat Baik
6.	Challysta	22	Berkembang Sesuai Harapan
7.	Dzevira	26	Berkembang Sangat Baik
8.	Dzaky	23	Berkembang Sangat Baik
9.	Fiky	23	Berkembang Sangat Baik
10.	Frilya	22	Berkembang Sesuai Harapan
11.	Hanifah	24	Berkembang Sangat Baik
12.	Jaskia	24	Berkembang Sangat Baik
13.	Jihan	22	Berkembang Sesuai Harapan
14.	Natasya	23	Berkembang Sangat Baik
15.	Siti	24	Berkembang Sangat Baik
Jumlah		347	Berkembang Sangat Baik

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir
 instrument x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 7 \times 15 = 420$$

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

N

$$\text{Persentase} = \frac{347 \times 100\%}{420}$$

$$= 83,61 \%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media permainan *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosial anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada post-test sebesar 83,61 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik .

e) Revisi Produk

Terdapat sedikit revisi produk media *puzzle* tiga dimensi setelah diujikan oleh peneliti dan guru RA Baitul Islah ketika penelitian post-test adalah media harus sesuai seperti binatang darat sesungguhnya. Berikut dapat kita lihat gambar hasil revisi:

Tabel. Hasil Produk Akhir



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan Pre-Test dan Post-Test. kegiatan Pre-test dilakukan dengan menggunakan yang dinilai dari kecerdasan sosial dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat. Sedangkan kegiatan post-test anak-anak di RA Baitul Islah belajar dengan menggunakan alat yang sudah disediakan Permainan *puzzle* tiga dimensi adalah salah satu permainan yang mengembangkan kecerdasan sosial anak, tidak hanya kecerdasan sosial anak saja namun seluruh aspek perkembangan anak usia dini dapat dikembangkan melalui media permainan *puzzle* tiga dimensi.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk *puzzle* tiga dimensi yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap kecerdasan sosial anak melalui skor presentase seperti tabel dibawah ini yakni:

Tabel.19
Data peningkatan persentase Pre-Test dan Post-Test
Terhadap Kecerdasan Sosial Anak

Produk	Pre-Test	Post-Test	Meningkat Pengembangan
Pembangan Permainan <i>puzzle</i> tiga dimensi	39, 28%	83, 61 %	44,33 %

Dari tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kecerdasan sosial dalam

bermian *puzzle* tiga dimensi di RA Baitul Islah pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 39,28 %. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sangat baik 83.61 % diantara keduanya mengalami peningkatan dalam pengembangan menjadi 44,33 % .

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* 3 dimensi terhadap kecerdasan sosial anak usia dini di kelompok B di RA Biatul Islah Kota Bengkulu telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasikan dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan.

Proses penelitian dalam pelaksanaan kegiatan diajarkan untuk membongkar pasangkan permainan *puzzle* tiga dimensi ini tanpa arahan dan petunjuk dulu awal mulanya saat bermain. Disana peneliti melatih kecerdasannya dan ketika anak sudah bisa sendiri barulah peneliti mengarahkan dan memberikan sebuah petunjuk dalam bermain 5-6 orang dan disana kita dapat dilihat dalam pelaksanaan kegiatan bahwa kecerdasan sosialnya berjalan dengan baik.

Pengembangan *puzzle* tiga dimensi ini bisa sekali dikembangkan dalam kecerdasan sosial anak dengan adanya kegiatan media *puzzle* tiga dimensi. Peneliti dapat melihat kerjasamanya dalam bermain dengan temannya dalam kekompakan, berinteraksi dan saling menolong. Dapat

disimpulkan bahwasanya kegiatan media pembelajaran *puzzle* tiga dimensi ini dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak.

Pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain *puzzle* tiga dimensi ini oleh peneliti anak-anak diberikan sebuah media pembelajaran ini anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kecerdasan sosial anak dan disana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan *puzzle* tiga dimensi terhadap kecerdasan sosialnya dan disana didalam pre-test anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 39,28 % dalam kategori Mulai Berkembang sedangkan hasil dari post-testnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 83,61 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kecerdasan sosial.

B. Saran

Dalam pembelajaran anak usia dini diperlukan pengembangan media-media pembelajaran khususnya media permainan *puzzle* tiga dimensi karena dengan adanya sebuah permainan ini anak sangat tertarik dalam belajar sambil bermain karena selama penelitian anak sangat senang sekali dalam belajar dan bermain menggunakan media ini juga sekaligus melatih anak untuk melatih kerjasama, konsentrasi dan kecerdasan sosialnya.

Dalam pengembangan pembelajaran khususnya buat kampus anak-anak harus lebih dilatih dalam membuat sebuah media lebih bagus dari bahan

bekas karena modal tidak terlalu mahal dan kebanyakan anak-anak memiliki suatu pikiran yang sangat kreatif untuk membuat media yang sangat bagus dan ape lebih diperbanyak lagi. karena ape ini sendiri bisa membantu kita untuk bahan ajar ke sekolah dan anak-anak.

Khususnya buat peneliti ape harus lebih lagi dan kerapian terutama bahan agar anak usia dini tidak berbahaya dalam melakukan sebuah permainan. Anak usi dini sangat mewaspadaai karena anak usia dini belum tahu mana yang berbahaya daan tidak berbahaya mohon sebelum dibuat medianya harus lebih dipikirkan terlebih dahulu.

Dalam pembelajaran ini khususnya buat lembaga harus lebih perhatian dan lebih berpartisipasi dalam memperhatikan kondisi sekolah karena setiap melihat sekolah cenderung sekali dengan sebuah media yang menarik buat lembaga agar lebih perhatian dan berpartisipasi untuk melihat keadaan sekolah dalam keadaannya apa yang perlu sekolah butuhkan lembaga harus lebih perhatian dan mengawasi agar sekolah bisa lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldily Ridho, *The Power Of Social And Emotional Intelligence*, Yogyakarta: 2017
- ArdyNovan, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015
- Buku Panduan Pendidikan Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*, Jakarta, \2015
- Buku Pedoman Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun
- Dian Andari Hania, *penggunaan puzzle 3D dalam media terapi motoric halus anak autis di pusat terapi talenta semarang*, Semarang: Universitas Negeris Semarang, 2016
- Eklesiawati Adventa, Sepriani Liliana, *Penggunaan Puzzle Bangun Ruang untuk Mengembangkan Kemampuan Keruangan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017
- Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA: 2014
- Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Yogyakarta, 2015
- Mudiofir Ali, *Desain Pembelajaran Inovatif* Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2016
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU 2015

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137
Tahun 2014*

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 146
Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.

Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses
Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017

Sadiman, Arief S. (dkk), *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
2012

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*, Alfabet, Bandung:
2017

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan
R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010)

Suprihatiningrum Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-
Ruzz Media, 2016

Suryani Nunuk, Ahmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan
Pengembangannya*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018

Suyadi, dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya, 2013

Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan karakter*, Bandung: PT. Remaja
Rosdak arya, 2013

Srimulyani judul skripsi *Pengembangan puzzle edukatif sebagai media pengenalan angka untuk kelompok A di TK Purbonegara, gondokusuman, Yogyakarta.*

Wiyani Novan Ardy, *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: Gava Media, 2016

Zainiyati Husniyatus Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Jakarta: Kencana, 2017

Zaman Badru, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009