

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSENTAQ
(KOTAK SENTRA IMAN DAN TAQWA) UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN
SPIRITUAL ANAK
USIA 5 – 6 TAHUN**

SKRIPSI

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(SPD) Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

MIRA ARIANTI
1611250054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU
2020**



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

Alamat: Jln. Raden Patah Pagar Dewa Telp. (0736)51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Mira Arianti

NIM : 1611250054

Kepada :
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Mira Arianti

NIM : 1611250054

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Kosentaq (Kotak Sentra Iman dan taqwa) Untuk Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Spritual Anak Usia 5 - 6 Tahun"


Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh sarjana dalam bidang Ilmu Sains dan Sosial. Demikian, atas perhatiannya diucapkan Terimakasih


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 29 Juli 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Husnul Bahri, M.Pd.
NIP. 196209051990021001


Fatrima Santri Svafri, M.Pd.
NIP. 198803192015032003



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan media pembelajaran kotak sentra iman dan taqwa(kosentaq) untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini umur 5 – 6 tahun" yang disusun oleh Mira Arianti telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, tanggal 29 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tarbiyah pendidikan islam anak usia dini

Ketua

(Dr. Buyung Surahman, M.Pd)

NIP. 196110151984031002

Sekretaris

(Septi Fitriana, M.Pd)

NIP. 2003099001

Penguji I

(Wiwinda, M.Ag)

NIP. 197606042001122004

Penguji II

(Fatrima Santri Svafri, M.Pd)

NIP. 198803192015032003

Bengkulu, 29 Juli 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

(Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd)

NIP. 196903081996031005

MOTTO

“Jadilah Orang Yang Bermanfaat Bagi Orang Lain Sekecil Apapun Itu”

PERSEMBAHAN

Dengan memohon ridho dan rahmat Allah SWT, ku persembahkan Skripsi ini sebagai ungkapan terimakasih yang selama ini telah membimbingku dan memberiku semangat baik berbentuk moril maupun materil yang tak mungkin terbalas.

Karya kecilku ini ku persembahkan kepada orang – orang yang telah memberikan semangat dan motivasi.

1. Yang tercinta ayahanda Haris wandi dan ibundaku susilawati yang telah memberikan ku semangat dan membesarkanku dengan kasih sayangnya sampai aku bisa mencapai titik ini dan selalu mendoakan keberhasilan dan kesuksesan ku.
2. Terimakasih untuk adik ku yang tersayang inuki yudi marta yang telah membuat ku semangat dalam mencapai keberhasilan dan kesuksesanku.
3. Dan terimakasih untuk keluarga besarku yang selalu memberiku motivasi menyemangatiku, dan mendukungku dalam mencapai keberhasilanku.
4. Untuk para dosenku Dr. Husnul bahri, M.Pd Fatrima santri syafri, M,Pd.Mat. Fatrica syafri, M.Pd.i. Dr. Buyung Surahman, M,Pd. Yang telah membimbing dan membantuku selama ini.
5. Untuk Teman – tamanku PIAUD angkatan 2016.
6. Almamaterku IAIN Bengkulu.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosentag Untuk Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5 – 6 Tahun“. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan berlaku.

Bengkulu, Juli 2020

bersangkutan



Mira Arianti
NIM. 1611250054

ABSTRAK

Mira Arianti, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Kosentaq Untuk Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5-6 Tahun. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Pembimbing : 1. Dr. Husnul Bahri, M.Pd. 2. Fatrima Santri Syafri, M.Pd. Mat

Anak usia dini adalah anak yang di sebut masa keemasan karena di usia mereka daya pikir atau daya ingatnya masih sangat tangkas. golden age atau masa kemas, dimana pada ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa tumbuh kembang yang cepat.pada masa perkembangan disetiap anak berbeda-beda karena setiap individu memiliki potensi perkembangannya masing-masing. Dari hasil, pengamatan peneliti memperoleh data informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang dimaksimalkan dengan baik. Guru cenderung mengajak bermain pada permainan yang itu-itu saja misalnya menyusun balok, sehingga membuat anak merasa cepat bosan. Selanjutnya kemampuan spiritual anak masih kurang, ini dibuktikan dengan hapalan huruf hijayiah dan doa sehari-hari.Tujuan penelitian ini, Mengetahui proses pembuatan Media Pembelajaran Kosentaq Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5 – 6 ''dalam Belajar Ibadah kemudian mengetahui validitas produk media pembelajaran kosentaq (kotak sentra imtaq) pada anak untuk pembelajaran sehari-hari, Media pembelajaran kosentaq ini sudah valid dengan nilai rata-rata kevalidan berdasarkan tiga orang ahli 87% Artinya hal itu juga menunjukkan bahwa media kosentaq dikatakan falid dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa

Kata Kunci : Media, Kosentaq.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **Pengembangan Media Pembelajaran Kosentag Untuk Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5 – 6 Tahun**". Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. 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.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku ketua program studi pendidikan guru PAUD
5. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, 20 juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Alat Peraga Edukatif.....	10
2. Jenis-jenis Media	13

3. Prinsip – Prinsip Media	15
4. Media Sentra Imtaq	16
5. Pengertian Kecerdasan Spiritual.....	18
6. Tanda – tanda Orang Yang Mempunyai Kecerdasan Spiritual	19
7. Tujuan pendidikan Agama Islam secara umum	20
8. Indikator Kecerdasan Spiritual	21
B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Teori.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Jenis Data.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

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 .secara isntitusional,pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik halus dan kasar,kecerdasan emosi,kecerdasan jamak maupun kecerdasan spititual.⁴³

PAUD sebagai pendidikan bagi usia pra sekolah, dimana anak belum memasuki pendidikan formal. Pengertian tersebut juga selaras dengan pendapat Fari Ulfah yang mengungkapkan bahwa PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang berupaya memberikan pembinaan kepada anak sejak lahir hingga 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.⁴⁴

Anak usia dini adalah anak yang di sebut masa keemasan karena di usia mereka daya pikir atau daya ingatnya masih sangat tangkas. golden age atau masa kemasan ini merupakan istilah dari puncak masa perkembangan anak usia dini,

⁴³ Suyadi. *Teori pembelajaran anak usia dini*, (Bandung : PT Remaja rosdakarya 2014) h. 22-23

⁴⁴ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta:Gava Media 2016) h. 2

dimana pada ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa tumbuh kembang yang cepat.pada masa perkembangan disetiap anak berbeda-beda karena setiap individu memiliki potensi perkembangannya masing - masing.

Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Sebagai orang tua atau guru kita harus memantau tumbuh kembang anak, mulai dari memperhatikan makanan yang bergizi maupun memperhatikan tingkat pencapaian perkembangannya sesuai dengan umur yang dimana harus berkembang dengan baik. Kenapa harus seperti itu? karena banyak sekali anak yang perkembangannya tidak sesuai dengan seharusnya.

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang di alami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan,baik menyangkut fisik maupun psikis.⁴⁵

Untuk membuat anak kecil mengerti agama, konsep keagamaan harus di ajarkan dalam bahasa sehari-hari dan dengan contoh dari kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, konsep-konsep menjadi konkret dan realistis.pembelajaran yang terlalu tekstual akan sulit dipahami oleh anak. Mereka harus diberi pemahaman melalui contoh-contoh konkrit, peragaan langsung, dan dikemas melalui

⁴⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media grup 2012) h. 19-20

bermain.dengan cara ini,maka secara tidak langsung mereka dapat menerima apa yang d ajarkan kepada mereka.⁴⁶

Pada masa kini orang mulai mengenal istilah kecerdasan disamping kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosi, yaitu kecerdasan spiritual. Kecerdasan spiritual yaitu kecerdasan yang mampu memfungsikan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosi secara efektif dan kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan tertinggi.⁴⁷ Sebelum membahas tentang kecerdasan spiritual, terlebih dahulu penulis paparkan arti dari kata “kecerdasan” dan kata “spiritual”. Feldam mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan memahami dunia, berfikir secara rasional, dan menggunakan sumber-sumber secara efektif pada saat dihadapkan dengan tantangan. Henmon menyatakan bahwa kecerdasan merupakan daya atau kemampuan untuk memahami. Sedangkan menurut Weschler kecerdasan adalah totalitas kemampuan seseorang, untuk bertindak dengan tujuan tertentu, berfikir secara rasional, serta menghadapi lingkungan dengan efektif.⁴⁸

Menurut Spearman dan Jones, bahwa ada suatu konsepsi lama tentang kekuatan yang dapat melengkapi akal pikiran manusia dengan gagasan abstrak yang universal, untuk dijadikan sumber tunggal pengetahuan sejati. Kekuatan demikian dalam bahasa Yunani disebut *nous*. Kedua istilah tersebut kemudian dalam bahasa

⁴⁶ Drs. Ahmad Susanto,M.Pd, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media grup 2012) h. 49-50

⁴⁷ Zohar, Danah & Marshall, Ian, *Kecerdasan Spiritual (SQ) Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual Dalam Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk Memaknai Kehidupan*, (Bandung : Mizan 2007) h. 36

⁴⁸ Hamzah Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Askara 2008) h. 58 - 59

Latin dikenal sebagai *intellectus* dan *intellegentia*. Selanjutnya dalam bahasa Inggris masing-masing diterjemahkan sebagai *intellect* dan *intelligence*. Transisi bahasa tersebut, ternyata membawa perubahan makna yang mencolok. *Intelligence*, yang dalam bahasa Indonesia kita sebut inteligensi (kecerdasan).⁴⁹

Zohar dan Marshall mendefinisikan kecerdasan spiritual sebagai kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan makna dan nilai, yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup manusia dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibanding dengan yang lain.⁵⁰

Dalam Islam, kecerdasan spiritual termasuk dalam kecerdasan qalbu, seperti yang dikatakan Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir bahwa kecerdasan spiritual adalah kecerdasan qalbu yang berhubungan dengan kualitas bathin seseorang. Kecerdasan ini mengarahkan seseorang untuk berbuat lebih manusiawi, sehingga dapat menjangkau nilai-nilai luhur yang mungkin belum tersentuh oleh pikiran manusia.⁵¹

Penanaman nilai-nilai agama kepada anak, terutama oleh orang tua, mempunyai nilai esensi dalam Islam. Hal ini karena semua anak yang dilahirkan di muka bumi ini adalah dengan fitrahnya, sebagaimana Firman Allah.

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ
ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿١٠٦﴾

⁴⁹ Hamzah Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Askara 2008) h. 58

⁵⁰ Sukidi, *Kecerdasan Spiritual* (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama 2004) h. 4

⁵¹ Abdul Mujib & Jusuf Mudzakir, *Nuansa-nuansa Psikologi Islam* (Jakarta : Rajawali Press 2001) h. 329-330

Artinya: Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui”(QSAr-Rum [30]: 30).

Maka dari itu sangatlah penting untuk mengajarkan anak sejak dini tentang keagamaan atau kecerdasan spiritual dalam keseharian anak baik disekolah maupun dirumah. Dan diharapkan dengan mengajarkan anak seperti ibadah dalam sehari-hari, doa-doa pendek, ayat-ayat pendek dan peraturan-peraturan dan larangan dalam agama. Dengan cara membiasakan anak sejak dini tentang ibadah sehari-hari maka anak akan terbiasa beribadah dan menghafal tata cara ibadah dan doa-doa ayat-ayat pendek dan lain-lainnya.⁵²

Berdasarkan observasi awal penulis mengamati cara belajar anak dan kemudian peneliti mewawancarai guru di TK yang sedang di amati seperti tentang tata belajar terutama keagamaan, peneliti juga mengamati media pembelajaran yang ada disekolah dari hasil pengamatan kurangnya fasilitas media pembelajaran untuk anak terutama media pembelajaran untuk perkembangan spiritual anak. Dari hasil pengamatan peneliti memperoleh data informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang dimaksimalkan dengan baik. Guru cenderung mengajak bermain pada permainan yang itu-itu saja misalnya menyusun balok, sehingga membuat anak merasa cepat bosan. Selanjutnya kemampuan spiritual anak masih kurang, ini dibuktikan dengan hapalan huruf hijayiah dan doa sehari-hari masih banyak yang belum hapal. Dari media pembelajarannya seperti belajar tentang

⁵² Jalaluddin Rahmat. *SQ For Kids, Mengembangkan Kecerdasan Anak Sejak Dini*, (Bandung : Mizan Pustaka 2007) h. 67

huruf hijaiya guru hanya menjelaskan dan menulis dipapan tulis saja tidak sepenuhnya membuat alat permainan edukatif , Dan pembelajaran selanjutnya seperti berwudhu, sholat guru hanya menjelaskan dengan cara bernyanyi dan bercerita⁵³

Pengamatan yang berikutnya penulis mengamati kegiatan magang III di, dari hasil pengamatan penulis mengamati tentang media pembelajaran berlangsung dengan berdasarkan tema : lingkungan sub tema : lingkunganku sub sub tema : tempat ibadah, alat peraga yang digunakan bahan yang sederhana yang terbuat dari kardus , atau kertas padi.

Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat judul tentang perkembangan spiritual anak usia dini melalui media pembelajaran. Setelah mengamati hasil dari observasi peneliti menemukan cara agar anak lebih tertarik dengan apa yang di ajarkan oleh guru atau orang tua kepada anak dengan menggunakan media pembelajaran kosentaq. *kosentaq* adalah alat permainan edukatif tentang keagamaan yang sudah disusun oleh penulis dengan berbagai pembelajaran seperti tentang tata cara wudhu, sholat, ayat-ayat pendek, huruf hijaiyah, angka dan penulis juga menambahkan papan tombol digital lalu disusun dalam sebuah kotak yaitu kosentaq (kotak iman dan taqwa).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengajukan judul skripsi tentang. *“Pengembangan Media Pembelajaran kotak iman dan taqwa (Kosentaq) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5 – 6 ”* dalam Belajar Ibadah Sehari-Hari.

⁵³ Observasi awal penulis pada 10 Februari 2020 pukul 09.00 Wib

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang dimaksimalkan dengan baik.
2. Guru cenderung mengajak bermain pada permainan yang itu-itu saja misalnya menyusun balok.
3. Anak merasa cepat bosan dalam belajar.
4. Kemampuan spiritual anak masih kurang, ini dibuktikan dengan hapalan huruf hijaiyah dan doa sehari-hari masih banyak yang belum hapal.

C. Pembatasan Masalah

Dikarenakan luasnya ruang lingkup pembelajaran spiritual anak maka:

1. Tidak semua yang di identifikasikan oleh peneliti di jadikan bahan kajian,peneliti hanya mengangkat dan Menghasilkan Produk yaitu tentang tata cara beribadah mengetahui agama yang di anut untuk anak , huruf hijaiyah dan ada sedikit tambahan di papan tombol digital tambahan pengetahuan untuk anak usia dini didalam kotak yaitu''KOSENTAQ''.
2. Kemampuan spiritual anak usia 5-6 yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak mampu mengurutkan atau menempelkan huruf hijaiyah, menyusun puzzel masjid dengan cara menempelkannya, mengurutkan gerakan wudhu. Anak juga bisa menulis apa yang anak inginkan misalnya meniru menuliskan angka, huruf hijaiyah dan lain - lain.

3. Dalam kosentag juga mempunyai papan tombol digital yang yang berisi ejaan huruf dengan empat bahasa inggris indonesia arab dan cina, gerakan sholat dengan suaranya, huruf hijaiyah.
4. Selanjutnya penelitian ini penulis dibatasi uji validasi saja dikarenakan adanya pandemik covid - 19 . agar mengetahui produk bisa digunakan untu anak usia dini.
5. Kemudian para prosedur pengembangan, penelitian ini hanya dibatasi pada tahap revisi, tidak melakukan uji tes kepada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan Media Pembelajaran Kosentag Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5 – 6 ”dalam Belajar Ibadah Sehari-Hari.
2. Bagaimana validasi produk media pembelajaran kosentag (kotak sentra imtag) pada anak untuk pembelajaran sehari-hari.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan pengembangan media ini

1. Mengetahui proses pembuatan Media Pembelajaran Kosentag Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia 5 – 6 ”dalam Belajar Ibadah Sehari-Hari.
3. Mengetahui validitas produk media pembelajaran kosentag (kotak sentra imtag) pada anak untuk pembelajaran sehari-hari?

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Mempermudah anak untuk belajar ibadah sehari-hari melalui media pembelajaran *kosentaq* (kotak iman dan taqwa).

2. Praktis

a. Bagi penulis

Menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan spiritual anak melalui media pembelajaran.

b. Bagi siswa

Mempermudah anak untuk belajar dan diharapkan anak lebih tertarik untuk belajar beribadah melalui media pembelajaran *kosentaq*

c. Bagi pendidik

Dapat menambah wawasan betapa pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Alat Peraga Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, dayatahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.⁵⁴

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat

⁵⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta : Diva Press 2013) h. 29

buruk bagi tumbuh kembangnyasiswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahtempatkan, maka akan berakibat buru terhadap psikis maupun fisik siswa.⁵⁵

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.

Ada beberapa definisi pengertian media pembelajaran menurut ahli adalah sebagai berikut

Menurut Gagne dan Briggs'' secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan unuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder,kaset, vidio camera, vidio recorder, film slide(gambar bingkai). Poto gambar grafik, televisi, dan komputer.⁵⁶

Gerlach dan Ely Mengatakan''Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian, yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan arau sikap,⁵⁷

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2 -4 tahun tentunya

⁵⁵ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatifdalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Pres 2013) h. 30

⁵⁶ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: Luximametromedia, 2015), h 34

⁵⁷ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* h. 33

berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 4 -6 tahun. Sebagai contoh dalam pembuatan Puzzle.

Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak PAUD. Puzzle untuk anak usia 2 -4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.⁵⁸

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. Alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. Alat permainan edukatif jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya logo warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada logo jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.

⁵⁸ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: Luximametromedia 2015) h. 35

Dari pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu untuk anak belajar agar mudah dipahami anak dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Jenis-jenis Media

Arsyad berpendapat bahwa jenis-jenis media sebagai berikut :

a. Media berbasis manusia

Salah-satu faktor penting media berbasis manusia dalam pembelajaran media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang lebih interaktif. Manusia dibekali akal dan budi oleh tuhan, akan lebih mudah memahami kondisi siswa dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan komputer yang hanya mampu melakukan perintah sesuai dengan yang telah diprogram sebelumnya.⁵⁹

b. Media berbasis cetakan

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh arsyad (2016) bahwa “media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas”.

Media berbasis cetak merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang mempunyai ciri

- 1) Teks dibaca secara linear
- 2) Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif
- 3) Teks ditampilkan statis.

⁵⁹ Nunuk suryani, dan Acamad Setiawan, dan Aditin Putria, h 48 *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2018) h . 48

- 4) Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- 5) Teks juga berorientasi pada siswa
- 6) Informasi dapat diatur an di tata ulang oleh pemakai.⁶⁰
- 7) Media berbasis visual
- 8) Media visual memiliki karakteristik
- 9) Visual di amati berdasarkan ruang.
- 10) Visual juga menampilkan kemunikasih satu arah dan reseptif.
- 11) Visual juga ditampilkan statistis.
- 12) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks
- 13) Media visual juga berorientasi pada siswa.
- 14) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

c. Media berbasis Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektroni, untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Karakteristik media berbasis visual menurut sebagai berikut

- 1) Bersifat linear
- 2) Menyajikan visual yang dinamis,

⁶⁰ Nunuk suryani, Acamad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*) h. 50

- 3) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- 6) Berorientasi pada guru, tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.⁶¹

d. Media berbasis komputer

Teknologi media berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan penggunaan sumber-sumber yang berbasis digital.

3. Prinsip – prinsip Media

- a. Media pembelajaran dibuat multiguna
- b. Bahan mudah di dapat di lingkungan sekitar.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.⁶²

⁶¹ Nunuk suryani, Acamad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung : PT remaja rosdakarya 2018) h. 52

⁶² Hasnida *media pembelajaran kreatif* (jakarta timur : luximametromedia, 2015) h. 38

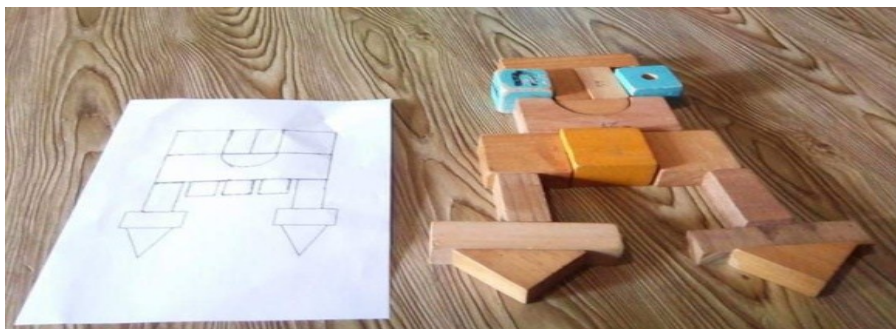
4. Media Sentra Imtaq yang sudah digunakan

Sentra Imtaq adalah sentra yang mempelajari nilai - nilai, aturan – aturan agama, sehingga anak dapat meningkatkan keimanannya dan ketakwaannya melalui pembelajaran sehari - hari pada kegiatan bermain.

Dari hasil magang, observasi dan pengamatan di beberapa tk yang ada, penulis sudah mengumpulkan beberapa media pembelajaran sentra imtaq yang telah digunakan untuk anak usia dini di sekolah yang telah dikumpulkan oleh penulis yaitu sebagai berikut



Puzel masjid TK Pertiwi



Menvusun menggunakan balok (TK Darul fikri)

Gabar 2.1 media sentra imtaq yang suda digunakan



Huruf hijaya yang terbuat dari karton dan stik, dari TK



Sholat dan berwudhu dipraktikkan langsung dan di awasi oleh guru TK Darul Fikri

Gambar 2.2 Pembelajaran sentra imtaq yang sudah

Sholat dan berwudhu dipraktikkan langsung dan di awasi oleh guru TK Darul fikri

Dalam penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran sentra iman dantaqwa yang berisikan kopetensi dasar kopetensi isi dan indikator untuk anak usia dini umur 5 - 6 tahun dan dinamakan kosentaq (kotak iman dan taqwa).

Kosentaq (kotak sentra iman dan taqwa) suatu alat permainan edukatif yang dikembangkan berdasarkan kopetensi dasar kopetensi isi dan indikator untuk anak usia dini umur 5 - 6 yang berfokus pada perkembangan spritual dan enam aspek perkembangan anak pada materi beribadah.

a. Alat dan bahan

- 1) Alat, diantaranya: Papan, Amplas, Mistar, Paku, Palu, Mistar, Mesin sugu, Pena, Gergaji, Lem, paku
- 2) Bahan, diantaranya: Stiker, White board, Papan huruf digital, Papan , Maghnet, Cat warna.

b. Proses Pembuatan Produk

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Siapkan papan yang akan digunakan dan di ukur yang diperlukan
- 3) Trus lem bagian dua papan untuk menyatukan agar ukuran papan sesuai dengan yang di inginkan
- 4) Sugu papan yang sudah dilem
- 5) Lalu mengukur papan untuk bagian-bagian sisi papan seperti bagian atas bawah samping kiri kanan
- 6) Lalu dibentuk sehingga menjadi kotak selanjutnya dipake dan dilem
- 7) Setelah sudah membentuk kotak bagian dalam kotak atau untuk menutup kotak tempelkan papan tulis dan dilampis dengan seng dan maghnet agar bisa menempel bagian-bagian permainan-permainan anak seperti puzzel dan lain-lainnya.
- 8) Dicat dan memasang pegangan kotak(kotak sentra iman dan taqwa)

5. Pengertian Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual atau spiritual quotient (SQ). Kecerdasan ini adalah kecerdasan mengangkat fungsi jiwa sebagai perangkat iternal diri yang

memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna yang ada dibalik sebuah kenyataan atau kejadian tertentu. Secara teknis kecerdasan spiritual yang sangat terkait dengan persoalan makna dan nilai.⁶³

6. Tanda – tanda Orang Yang Mempunyai Kecerdasan Spiritual

Orang - Orang Yang Mempunyai Kecerdasan Spiritual, Ketika Menghadapi Persoalan Dlam Hidupnya Tidak Hanya Dihadapi Dan Dipecahkan Dengan Rasional Dan Emosional Saja, Tetapi ia Menghubungkan Dengan demikian langkah - langkahnya lebih matang dan bermakna dalam hidupnya.

Menurut Danah Zohar dan Ian Marshal, Setiknya ada sembilan tanda orang yang mempunyai kecerdasan spiritual, yakni sebagai berikut.

- a. Kemampuan Bersikap Flesibel
- b. Tingkat Kesadaran yang tinggi
- c. Kemampuan Menghadapi Penderitaan
- d. Kemampuan Menghadapi rasa takut
- e. Kualitas hidup yang diilhami oleh visi dan nilai
- f. Enggan Menyebabkan kerugian yang tidak perlu
- g. Cenderung melihat keterkaitan berbagai hal
- h. Cenderung bertanya 'mengapa' atau bagaimana 'jika.
- i. Pemimpin yang penuh pengabdian dan bertanggung jawab.⁶⁴

⁶³ Akhmad Muhaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak Usa Dini* (Yogyakarta: kata hati 2017) h. 31

⁶⁴ Akhmad Muhaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak Usa* h. 42 - 47

7. Tujuan pendidikan Agama Islam secara umum adalah:⁶⁵

- a. Untuk membantu pembentukan akhlak yang mulia.
- b. Persiapan untuk kehidupan dunia dan kehidupan akhirat.
- c. Persiapan untuk mencari rejeki dan pemeliharaan segi kemanfaatan.
- d. Menumbuhkan semangat ilmiah pada pelajar dan memuaskan keinginan tahu untuk mengetahui dan memungkinkan ia mengkaji ilmu demi ilmu itu sendiri.
- e. Menyiapkan pelajar dari segi profesional, tehnik, supaya dapat menguasai profesi tertentu, dan keterampilan tertentu agar ia dapat mencari rezeki dalam hidup di samping memelihara segi kerohanian. Dalam bukunya Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, Mansur menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam berarti membentuk kepribadian muslim yaitu suatu kepribadian dimana seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran agama Islam yang bertujuan mencapai dunia dan akhirat dengan ridho Allah.⁶⁶

Adapun pokok-pokok pendidikan yang harus diberikan kepada anak yaitu ajaran Islam yang secara garis besar dibagi menjadi tiga yaitu: akidah, ibadah, dan akhlak.

- a. Pendidikan Akidah Pada kehidupan anak, dasar-dasar akidah harus terus-menerus ditanamkan pada diri anak agar setiap perkembangan dan pertumbuhannya senantiasa dilandasi oleh akidah yang benar. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membiasakan anak mengucapkan katakata yang

⁶⁵ Zuhairini, dkk., *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo: Ramadhani, 1993) h. 17

⁶⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h. 333.

mengagungkan Allah, tasbi, istighfar, dan doa-doa pendek anak dapat dilatih mengulang kata-kata pendek tersebut seperti asma allah, tasbih, tahmid, basmalah.

- b. Pendidikan Ibadah Pendidikan ibadah hendaknya dikenalkan sedini mungkin dalam diri anak agar tumbuh menjadi insan yang benar-benar takwa, yakni insan yang taat melaksanakan segala perintah agama dan taat pula dalam menjauhi segala larangan-Nya.
- c. Pendidikan Akhlak Dalam rangka menyelamatkan dan memperkokoh akidah Islamiah anak, pendidikan anak harus dilengkapi dengan pendidikan akhlak yang memadai. Maka dalam rangka mendidik akhlak kepada anak-anak, selain harus diberikan keteladanan yang tepat, juga harus ditunjukkan bagaimana harus menghormati dan seterusnya. Misalnya membiasakan anak makan bersama, sebelum makan cuci tangan dahulu, tidak boleh makan sebelum membaca doa. anak juga dibiasakan juga untuk berbagi makanan kepada temennya yang tidak membawa makanan. dengan begitu anak terbiasa dengan adap makan tersebut.⁶⁷

8. Indikator Kecerdasan Spiritual

Indikator kecerdasan spiritual menurut Tasmara (2001) di antaranya adalah sebagai berikut: (a) Memiliki visi; (b) Merasakan kehadiran Allah; (c) Berdzikir dan

⁶⁷ Mansur, pendidikan anak usia dini dalam islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 333

berdoa; (d) Memiliki kualitas sabar; (e) Cenderung pada kebaikan; (f) Memiliki empati; (g) Berjiwa besar; dan (h) Melayani.⁶⁸

Tingkat pencapaian perkembangan aspek nilai agama dan moral menurut standar pendidikan nasional dapat dilihat dari delapan indikator. (1) mengenal agama yang dianut; (2) meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar; (3) mengucapkan salam dan membalas salam; (4) mengucapkan doa sebelum dan sesudah makan; (5) mengerjakan ibadah; (6) berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif; (7) menjaga kebersihan diri dari lingkungan; (8) mengetahui hari besar agama menghormati (toleransi) agama orang lain.⁶⁹

Dari beberapa indikator di atas indikator spiritual yang akan dikembangkan untuk media pembelajaran *kosentaq* (kotak iman dan taqwa) ini antara lain (1) mengenal agama yang dianut; (2) meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar (3) mengerjakan ibadah.

Pembuatan media ini bukan hanya perkembangan spiritual saja tetapi media ini juga dibuat dengan mencakup enam aspek perkembangan sesuai dengan peraturan standar pendidikan nasional yaitu kompetensi dasar, kompetensi inti, dan indikator yaitu sebagai berikut.

⁶⁸ Familyedu, tasmara *Pengalaman Belajar Anak Usia 5-6 Tahun dalam Aspek Kecerdasan Spiritual di TK Salman Al-Farisi Bandung* (Jurnal Ilmiah, Vol III No. 1 April 2017) H. 12.

Jurnal NANA EKE indonesian journal of early childhood education , *tingkat pencapaian aspek perkembangan anak usia 5 – 6 tahun* berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini –(umar sulaiman, nur ardianti selviana , Vol. 2, No. 1, Juni 2019) h. 55

Tabel 2.1 kompetensi dasar dan kompetensi inti yang akan digunakan

Nilai-Nilai Agama	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
Fisik Motorik	3.3 4.3	mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Sosial Emosional	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
Kognitif	3.5 4.5 3.6 4.6	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan

	4.11	bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Tabel. 2.2 Indikator Kosentag

Nilai-Nilai	1.1.1	Mengenal agama yang dianut
Agama	1.1.2	Mengerjakan ibadah
Fisik Motorik	3/4.3.4	Melakukan gerakan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala, dalam meniru gerakan
Sosial Emosional	2.7.2	Sikap mau mendengarkan ketika orang lain berbicara
Kognitif	3/4.5.1	Mampu memenuhi asa ingin tahunya dengan memperoleh jawaban secara mandiri
	3/4.6.4	Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran dan warna
Bahasa	3/4.11.4	Menyampaikan informasi lisan

	3/4. 12.7	Menulis huruf dari kata yang dipahami
Seni	3.4.15.2	Eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Anis Fauzi & Ihat Subihat, dengan judul Pengembangan Kecerdasan Spritual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah.⁷⁰

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami konsep pengembangan kecerdasan Spritual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Al-Azhar 10 dan TK Al-Izzah Kota Serang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus dengan cara menguraikan, menggambarkan dan menelaah suatu kasus secara mendalam terhadap pengembangan kecerdasan spritual anak usia 4-6 tahun dalam pembelajaran PAI di TK Al-Azhar dan TK IT Al-Izzah Kota Serang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kecerdasan spritual dalam pembelajaran PAI pada anak pra sekolah di TK Al-Azhar 10 dan TK Al-Izzah Kota Serang dengan membiasakan anak untuk berdoa dengan tertib ketika memulai dan selesai pelajaran serta pada waktu makan bersama, membiasakan anak untuk bertingkah laku dan tutur kata yang baik, membiasakan anak berdoa, mengajarkan anak untuk lebih dekat kepada penciptanya, mengajarkan anak untuk tolong menolong terhadap sesama,

⁷⁰ Anis Fauzi & Ihat Subihat, *Pengembangan Kecerdasan Spritual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah*, (Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman Volume 3 No. 1 Januari – Juni 2016)

mengajarkan anak untuk mengucapkan terima kasih, mengajarkan anak mengucapkan permisi ketika pamit, mengajarkan anak untuk memiliki rasa hormat, mengajarkan anak untuk tidak berkata kasar, serta membiasakan anak menerima sesuatu dengan tangan kanan.

Persamaan di dalam penelitian Anis Fauzi & Ihat Subihat adalah tujuannya sama – masa ingin mengembangkan kecerdasan spiritual anak 4 - 6 tahu. Adapun Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Anis Fauzi & Ihat Subihat adalah penulis menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan spiritual anak umur 4 - 6 tahun sedangkan penelitian Anis Fauzi & Ihat Subihat menguraikan materi untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak umur 4 - 6 tahun.

2. Enny Yulianti, dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 4 - 5 Tahun Semester 1 di TK Nasima Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013.⁷¹

Pendidikan untuk anak usia dini (0-8 tahun) merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia lain, sehingga pendidikannyapun perlu dipandang sebagai sesuatu yang dikhususkan. Salah satu metode yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan kecerdasan spiritual tersebut adalah dengan bermain peran. Kurangnya kecerdasan spiritual anak menjadi masalah yang dihadapi guru kelompok A1 TK Nasima Semarang.

⁷¹ Enny Yulianti, *Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 4-5 Tahun Semester 1 di TK Nasima Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Pdf Skripsi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, tahun 2013)

Berdasarkan kondisi tersebut rumusan masalah yang dipaparkan dalam penulisan ini yaitu: Bagaimana meningkatkan kecerdasan spiritual melalui metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di TK Nasima Semarang? Dan seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan kecerdasan spiritual pada anak usia 4-5 tahun di TK Nasima Semarang?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok A1 TK Nasima Semarang tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 24 anak. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan siswa dalam belajar hanya 63% atau sebanyak 15 siswa, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83% atau sebanyak 20 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam belajar pada siklus I adalah 37% atau sebanyak 9 siswa, kemudian pada siklus II menurun menjadi 17% atau sebanyak 4 siswa. Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran telah sesuai yang diharapkan peneliti, dimana proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercipta suasana belajar yang kondusif.

Persamaan di dalam penelitian Enny Yulianti adalah tujuannya sama – masa ingin mengembangkan kecerdasan spiritual anak. perbedaannya adalah penulis menggunakan media pembelajaran kosentag untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak, dengan menggunakan model penelitian *reserc &*

deploment sedangkan penelitian Enny Yulianti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak, dengan menggunakan model penelitian *tindakan kelas*.

3. Amelia Prahastiwi, Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita Dan Menyanyi (BCM) Di Ra Diponegoro 70 Margasana Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas.⁷²

Pengembangan kecerdasan spiritual melalui BCM padasiswa RA Diponegoro 70 Margasana dimulai sejak anak masuk sampai menjelang lulus. Sebelum anak masuk kelas anak dibiasakan untuk berdo'a, begitu juga pada saat akan pulang. Pembelajaran nilai-nilai spiritual melalui bermain, misalnya anakbermain puzzle dengan nilai-nilai spiritual yang didapat adalah agar anak didik dapat melatih kesabaran dengan melengkapi, menata dan mencocokkan kepingan puzzle; cerita misalnya anak bercerita tentang tauladan nabi/rasul dengannilai-nilai spiritual yang didapat adalah agar anak didik dapat mengenal para Nabi dan Rasul, dapat meneladani hikmah dari cerita, dapat berperilaku seperti para Nabi/Rasul; menyanyi, misalnya anak-anak melagukan lagu-lagu Islmai mengenai keesaan Allah serta melafaskan kalimat thoyyibah dalam kehidupan sehari-hari dengan nilai spiritual yang didapat agar anak didik dapat mengetahui tentang Islam, Iman, dan Ihsan dalam kehidupan sehari-hari.

⁷² Amelia Prahastiwi, *Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita Dan Menyanyi (BCM) Di Ra Diponegoro 70 Margasana Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas*, (Pdr Skripsi pada Progam Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Falkutas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Purwokerto tahun 2016)

Pengembangan kecerdasan spiritual di RA Diponegoro 70 Margasana didukung pada kegiatan ubudiyah, yaitu praktek sholat dan pengenalan alQur'an. Adapun pendekatan yang digunakanya itu pendekatan pembiasaan dan pendekatan keteladanan. Faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pengembangan kecerdasan spiritual melalui BCM di RA Diponegoro 70 Margasana. Berdasarkan faktor pendukungnya yaitu 1) lingkungan RA Diponegoro 70 Margasana terletak pada lingkungan agamis, sehingga mendukung terlaksananya pengembangan kecerdasan spiritual. 2) tenaga pengajar RA Diponegoro 70 Margasana dibina oleh pengajar yang berpengalaman dalam bidang pendidikan, memiliki khittah keagamaan yang kuat, serta peduli terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu 1) peserta didik yang kurang memerhatikan pembelajaran, sehingga tidak memerhatikan perintah guru 2) karakteristik (kepandaian) peserta didik berbeda-beda 3) tuntutan orang tuterlalu tinggi dalam pembentukan pribadi yang Islami 4) Sebagian orang tua belum bias memenuhi tanggungan sekolah, sehingga pihak lembaga kesulitan mencari sumber dana untuk pengembangan pendidikan RA.

Persamaan penelitian penulis demgam Amelia Prahastiwi adalah sama – sama meningkatkan kecerdasan spiritual anak . sedangkan perbedaanya adalah Amelia Prahastiwi menggunakan metode bercerita sedangkan penulis menggunakan kosentaq media(pembelajaran kotak sentra imtaq)

Tabel 2.3
Perbedaan dan Persamaan Penelitian

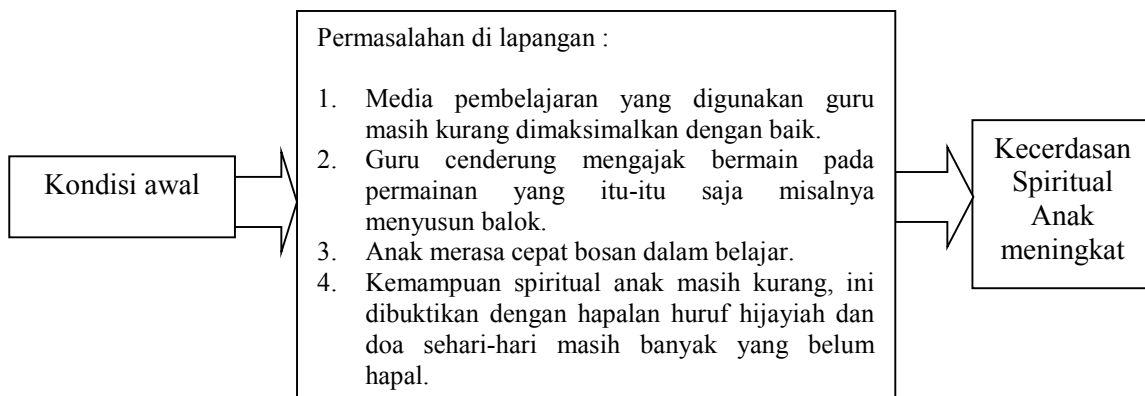
No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Anis Fauzi & Ihat Subihat,	Pengembangan Kecerdasan Spritual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah	1. Sama-sama meneliti mengenai kecerdasan spiritual 2. Objek penelitian sama-sama usia Paud	Penelitian Anis Fauzi menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D
2	Enny Yulianti,	Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 4-5 Tahun Semester 1 di TK Nasima Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013	1. Sama-sama meneliti mengenai kecerdasan spiritual 2. Objek penelitian sama-sama usia Paud	1. Metode yang digunakan dalam penelitian Enny adalah metode bermain peran, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media permainan konsentaq. 2. Penelitian Enny Yulianti

				<p>menggunakan metode penelitian PTK, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D</p>
3	Amelia Prahastiwi	<p>Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita Dan Menyanyi (BCM) Di Ra Diponegoro 70 Margasana Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti mengenai kecerdasan spiritual 2. Objek penelitian sama-sama usia Paud 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang digunakan dalam penelitian Amelia adalah metode bermain, cerita dan beryanyi sedangkan pada penelitian ini menggunakan media permianan konsentaq. 2. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian

				Amelia adalah kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pengembangan R&D
--	--	--	--	---

C. Kerangka Teori

Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang dimaksimalkan dengan baik. Guru cenderung mengajak bermain pada permainan yang itu-itu saja misalnya menyusun balok, sehingga membuat anak merasa cepat bosan. Selanjutnya kemampuan spiritual anak masih kurang, ini dibuktikan dengan hapalan huruf hijayiah dan doa sehari-hari masih banyak yang belum hapal. Maka dari itu peneliti mengangkat judul tentang perkembangan spiritual anak usia dini melalui media pembelajaran.



Gambar 2.3 krangka teori

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya R&D *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefetifan produk tersebut.⁷³

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan peneltian 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.Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikolog, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.⁷⁴

B. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk di teliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, kita sebelumnya harus berbicara

⁷³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2018) h 297

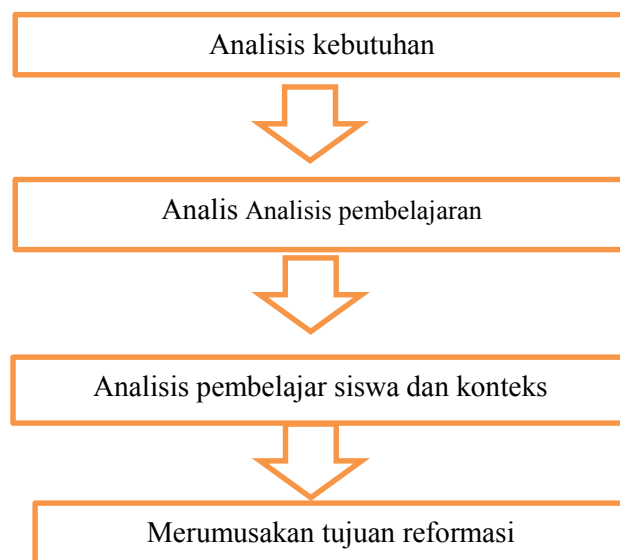
⁷⁴Punjai Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h.7

dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang nantinya akan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian.⁷⁵

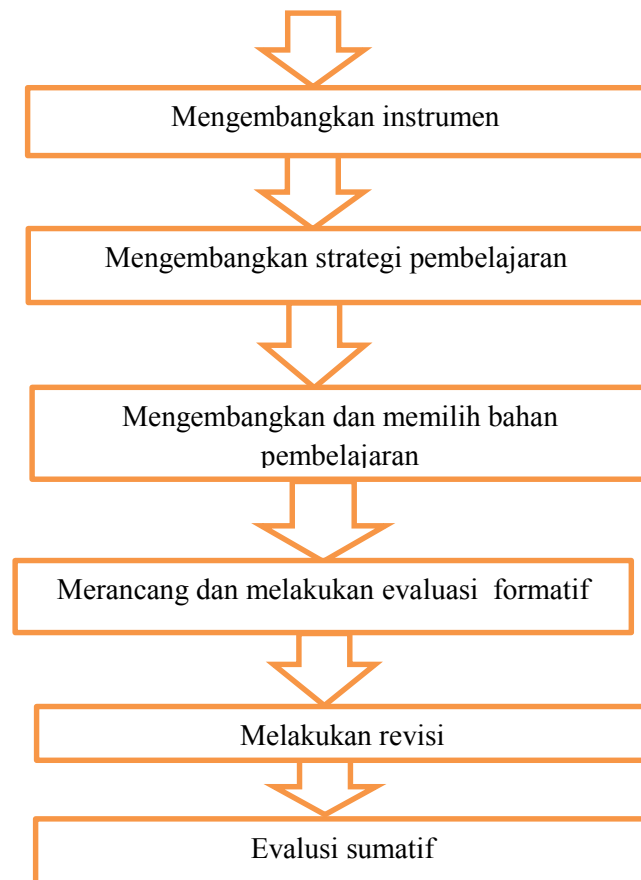
Subjek yang dimaksud pada penelitian ini yakni media pembelajaran kosentag yang akan diteliti kelayakan kosentag untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak. Objek pada penelitian ini adalah masalah yang ingin diteliti yaitu meningkatkan kecerdasan spiritual anak umur 5 - 6 tahun melalui media kosentag.

C. Prosedur pengembangan

Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Dick dan Carey dalam model tersebut terdiri dari sepuluh langkah pengembangan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan sembilan langkah dikarenakan penelitian ini tidak melakukan uji coba lapangan hanya sebatas validasi ahli materi media. sembilan langkah pengembangan yang akan digunakan langkah pengembangan yaitu :



⁷⁵ Suharsimin Arikunto. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 188.



Gambar 3.1 prosedur pengembangan
Sumber (Prof. Dr. H. Punanji Setiyosari, M.Ed. 2013)⁷⁶

1. Analisis kebutuhan dan tujuan

Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti atau pengembang mengidentifikasi berbagai hal terkait dengan kondisi riil di lapangan di kelas, di sekolah atau latar lainnya. Pengembang mencatat segala keadaan, misalnya bahan, material, produk yang dipakai belum memadai atau memenuhi kebutuhan untuk belajar.

⁷⁶ Punanji Setiyosari Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta : PT Prenada Media Grup) h. 284

2. Analisi Pembelajaran

Apa bila yang dipilih adalah latar (setting) pembelajaran, maka langkah berikutnya pengembangan melakukan analisis pembelajaran, yang mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas – tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Analisis pembelajaran (siswa) dan konteks

Analisis ini bisa dilakukan secara simultan bersama dengan analisis pembelajaran dan konteks, yang mencakup kemampuan, sikap, dan karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran. Dan juga termasuk karakteristik latar pembelajaran tersebut dimana pengetahuan dan keterampilan baru akan digunakan.

4. Merumuskan tujuan perfomansi

Merumuskan tujuan perfomansi atau unjuk kerja dilakukan setelah analisis – analisis pembelajaran dan kontek. Merumuskan tujuan unjuk kerja ini dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja atau operasional. Atau pengembangan mengidentifikasi standar atau kopetensi dan kopetensi dasar yang ada ke dalam rumusan tujuan khusus yang spesifik, terukur teramati dan mencerminkan satu jenis perilaku yang akan diukur.

5. Mengembangkan instrumen

Langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen assesment, secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus, operasional(sebagaimana yang

dikemukakan didepan). Tugas mengembangkan instrumen ini menjadi sangat penting. Instrumen dalam hal ini bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator - indikator tertentu, dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk atau desain yang akan dikembangkan.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran

Mengembangkan strategi pembelajaran, yang secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus. Strategi pembelajaran tertentu yang dirancang khusus untuk menyampaikan tujuan dinyatakan secara eksplisit oleh pengembang.

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, yang dalam hal ini dapat berupa : bahan cetak, manual baik untuk belajar maupun pembelajar, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan. Produk atau desain yang dikembangkan berdasarkan tipe, jenis, dan model tertentu perlu diberikan argumen atau alasan mengapa memilih dan mengembangkan berdasarkan tipe atau model tersebut.

8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Langkah berikutnya adalah merancang dan melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu aktivitas mengumpulkan informasi, keterangan, data

yang dilaksanakan oleh engembang selama proses, prosedur, program atau produk sedang berlangsung atau dikembangkan.

9. Melakukan revisi

Setelah mengembang dan melakukan evaluasi formatif langkah berikutnya yaitu melakukan revisi. Revisi ini dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program atau produk dikaitkan dengan langkah - langkah sebelumnya. Revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama yaitu: tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal, tujuan unjuk kerja atau perfomasi, butir tes, strategi pembelajaran, dan atau bahan - bahan pembelajaran.

10. Evaluasi sumatif

Setelah program atau proses pengembangan selesai dikembangkan melalui evaluasi formatif dan revisi, langkah berikutnya adalah melakukan revisi sumatif. Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk, program, atau proses secara keseluruhan dibandingkan dengan program lain.⁷⁷

⁷⁷ Setyosari, Punjai. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*. (Jakarta: Prenadamedia Group 2013) h 284

Tabel 3.1
kisi – kisi instrumen penilaian ahli media dan RPPH (materi).

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Media	a. Desain media	4
	b. Tampilan Khusus	3
	c. Penyajian Media	3
Materi	a. Materi sesuai dengan KD KI umur 5 – 6 tahun	1
	b. Isi Materi sesuai dengan perkembangan spiritual anak umur 5 – tahun	7
	c. Materi sudah mencakup 6 aspek perkembangan anak (spritual, fisik motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, seni)	1
Bahasa	a. Bahasa yang di gunakan mudah dipahami oleh anak	1
	b. Penulisan ejaan telah disempurnakan	1

Tabel 3.2
Pedoman Skor Penilaian Ahli

No	Kreteria	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang setuju	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Sumber dari Prof. Dr . S eko putro widoyoko, M.Pd⁷⁸

Tabel 3.3
Kriteria Kelayakan

No	Kreteria	Skor
1	22 s/d 25	Sangat baik
2	18 s/d 21	Baik
3	14 s/d 17	Kurang baik
4	10 s/d 13	Tidak baik
5	5 s/d 9	Sangat tidak baik

Sumber dari Prof. Dr . S eko putro widoyoko, M.P⁷⁹

Berdasarkan kriteria kelayakan yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini kriteria kelayakan media pembelajaran KOSENTAQ baik aspek penilaian media dan materi disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.4
Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran KOSENTAQ Aspek Penilaian Media

No	Kreteria	Skor
1	41 s/d 50	Sangat baik
2	31 s/d 40	Baik
3	21 s/d 30	Kurang baik
4	11 s/d 20	Tidak baik
5	1 s/d 10	Sangat tidak baik

Tabel 3.5
Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran KOSENTAQ Aspek Penilaian Materi

No	Kreteria	Skor
1	56 s/d 60	Sangat baik
2	46 s/d 55	Baik
3	31 s/d 45	Kurang baik
4	16 s/d 30	Tidak baik
5	1 s/d 15	Sangat tidak baik

⁷⁹ S eko putro widoyoko, M.Pd *Tehnik Penyusunan Instrumen Penelitian*, h 113

Media pembelajaran kosentag dikatakan layak apabila hasil presentasi skor lebih dari 18 s/d 21 dengan 80 % akan dinyatakan valid. Cara menghitung skor data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung presentasi rata – rata jawaban responden. data yang akan digunakan untuk menghitung skor ini adalah kuantitatif dengan rumus sebagai berikut

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

Keterangan

P = Angka Presentasi

F = Skor Yang Diperoleh

N = Skor Max

D. 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 kosentag dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak umur 5-6 tahun

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.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pemberian lembar validasi berupa angket

Lembar validasi ini diberikan kepada validasi ahli media, validasi ahli materi dan guru paud. Lembar validasi ini diberikan langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui kualitas produk media pembelajaran kosentag untuk meningkatkan kecerdasan perkembangan kecerdasan spiritual anak umur 4 - 5 tahun.

Tabel 3.6
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 3.7
Kisi-kisi Observasi Guru

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

Tabel 3.8
Kisi-kisi kecerdasan spiritual anak

Variabel	Instrument	Komponen dan deskriptif
Kecerdasan Spiritual	Media Konsetaq	(1) mengenal agama yang dianut; (2) meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar; (3) mengucapkan salam dan membalas salam; (4) mengucapkan doa sebelum dan sesudah makan; (5) mengerjakan ibadah; (6) berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif;

- (7) menjaga kebersihan diri dari lingkungan;
- (8) mengetahui hari besar agama menghormati (toleransi) agama orang lain

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 kreteria ahli sebagai berikut:

Tabel 3.9
Tabel Kreteria Validator

Ahli Validasi	Bidang
Dosen Ahli Materi pembelajaran	Ahli Materi pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran
Guru di Paud	Ahli materi pembelajaran di Paud

3. Dokumentasi

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

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran *kosentaq* dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak umur 5-6 tahun 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.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksritif 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. 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 *kosentaq*. 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 *kosentaq* 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 pengenisasian 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 melalui media pembelajaran kosentag dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak umur 5 - 6 tahun yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.
 - 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 kreteria pmebelajaran
 - d. Logis menurut peneliti
2. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil dari validasi ahli penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui media pembelajaran kosentag dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak umur 5-6 tahun, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

- P = Angka presentasi
F = Skor yang diperoleh
N = Skor Max

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini alat peraga edukatif yang di gunakan adalah kosentaq (kotak sentra imtaq). *kosentaq* adalah media pembelajaran kotak imataq bersuara yang mengajarkan tentang keagamaan seperti tata cara sholat doa-doa pendek, ayat-ayat pendek, dan hadis-hadis sehari-hari anak. Dalam kosentaq juga banyak berbagai permainan seperti puzzel, mengurutkan angka dengan cara mendengarkan dan menulis dipapan tulis yang telah disiapkan, anak bisa menulis apa yang anak inginkan, dan menempel seperti huruf hijaiyah, puzzel. Bahwa media kosentaq media yang telah dibuat ini telah dipalidasi oleh ahli media , ahli materi

Tidak hanya itu di dalam kosentaq juga mempunyai papan tombol digital, dipapan tombol digital tersebut anak bisa mengetahui gerakan ibadah serta bacaannya, dan menempel dan mengurutkan gerakan wudhu dan lain - lain. Melalui kosentaq ini peneliti berharap anak-anak lebih tertarik dan semangat untuk belajar beribadah sehari-hari.

1. Proses pembuatan media dan proses pengembangan media pembelajaran KOSENTAQ (Kotak Sentra Iman Dan Taqwa)

a. Alat dan bahan

- 3) Alat, diantaranya: Papan, Amplas, Mistar, Paku, Palu, Mistar, Mesin sugu, Pena, Gergaji, Lem, paku

- 4) Bahan, diantaranya: Stiker, White board, Papan huruf digital, Papan ,
Maghnet, Cat warna.

b. Proses Pembuatan Produk

- 9) Siapkan alat dan bahan
- 10) Siapkan papan yang akan digunakan dan di ukur yang diperlukan
- 11) Trus lem bagian dua papan untuk menyatukan agar ukuran papan sesuai dengan yang di inginkan
- 12) Sugu papan yang sudah dilem
- 13) Lalu mengukur papan untuk bagian-bagian sisi papan seperti bagian atas bawah samping kiri kanan
- 14) Lalu dibentuk sehingga menjadi kotak selanjutnya dipake dan dilem
- 15) Setelah sudah membentuk kotak bagian dalam kotak atau untuk menutup kotak tempelkan white board dan dilampis dengan seng dan maghnet agar bisa menempel bagian-bagian permainan-permainan anak seperti puzzel dan lain-lainnya.
- 16) Dicat dan memasang pegangan kotak(kotak sentra iman dan taqwa).

c. Penggunaan Media

Dalam penggunaan media sangat mudah seperti halnya menggunakan media biasanya.

Berikut ini cara penggunaan media kosentaq:

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan tentang agama yang dianut, rumah ibadah pada anak dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak usia dini.
- 2) Guru melakukan Tanya jawab mengenai yang ada dalam media *kosentaq*.
- 3) Guru melakukan penjelasan mengenai tata cara beribadah dengan cara mengurutkan urutan yang telah disiapkan didalam media pembelajaran *kosentaq*.
- 4) Guru menjelaskan pemberian tugas dengan cara menempel, menyusun puzzel menulis, mengurutkan dan lain - lain.
- 5) Guru mengawasi anak ketika pemberian tugas dengan cara menempel, menyusun puzzel menulis, mengurutkan dan lain - lain.

d. Proses pengembangan

- 1) Analisis kebutuhan dan tujuan

Pada analisis kebutuhan penulis terlebih dahulu observasi kesekolahdan mengamati cara guru mengajar anak dan juga mangamati sekolah terutama tentang alat permainan edukatif yang ada disekolah. tidak hanya itu peneliti juga mewawancarai guru TK tentang cara bagaimana tata cara mengajar sehari – harinya dengan mengajar keenam aspek perkembangan anak. sebelumnya peneliti juga meminta pendapat kepada guru TK tentang pembeljaran keagamaan anak dan juga tentang aspek - aspek perkembangan anak terutama tentang keagamaan. Hasil dari observasi dan wawancara peneliti membuat media pembelajaran

KOSENTAQ dengan melihat teori dan sesuai dengan KD KI umur anak 5-6 tahun menurut standar pendidikan nasional.

2) Analisis Pembelajaran

a) Analisis Kurikulum

Ditunjukkan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran ini telah mengacu kurikulum 2013 menurut standar pendidikan nasional. Analisis kurikulum terhadap enam aspek perkembangan yang menunjang, yaitu kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) indikator. Analisis ini dilaksanakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran, cakupan materi yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan RPPH untuk media pembelajaran kosentaq untuk anak umur 5 – 6 tahun.

b) Analisis materi

Analisis materi ditunjukkan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi – materi yang akan dipelajari anak berdasarkan analisis kurikulum. Materi yang ada didalam buku kosentaq (kotak iman dan taqwa) adalah sebagai alat bantu untuk anak belajar beribadah sehari-hari. Media kosentaq ini dirancang sesuai dengan tingkat pencapaian anak umur 5-6 tahun. Dalam analisis materi peneliti melakukan tanya jawab dan memberikan tugas yang ada dalam media busentaq.

3) Analisis pembelajar siswa dan konteks

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi terhadap keterampilan - keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran anak usia dini agar anak lebih memahami materi yang akan disampaikan, maka guru harus menyiapkan media pembelajaran atau alat peraga edukatif. Oleh karena itu, karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Maka dari itu Pada penelitian ini peneliti merancang media pembelajar kosentaq(kotak iman dan taqwa) mengacu pada kurikulum 2013. media ini dirancang sesuai dengan KD KI umur anak 5 – 6 tahun untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak. tujuan peneliti membuat media pembelajar ini supaya anak lebih bersemangat untuk belajar dan mudah memahami isi materi.

4) Merumuskan tujuan performasi atau unjuk kerja

Pada tahap ini yaitu merumuskan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik lagi. dari standar kompetensi yang ada kemudian dispesifikasikan pada indikator pembelajaran. Adapun Tema dan sub temanya indikatornya adalah TEMA / Sub tema : Lingkunganku / rumah ibadah. kopetensi dasarnya : 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya. Indikator 1.1.1 mengenal agama yang dianut .1.1.2 mengerjakan ibadah. Adapun tujuan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran kosentaq. 1) Melalui bercakap-cakap anak mengetahui agama yang di anut dan menirukan gerakan

ibadah dengan baik. 2). Melalui praktek langsung anak dapat menirukan gerakan tata cara berwudhu dengan benar. 3). Melalui praktek langsung anak dapat menirukan gerakan sholat dengan benar 4). Melalui praktek langsung anak dapat mendengarkan papan tombol kosentaq tentang cara sholat ,doa – doa pendek bacaan sholat,ayat pendek, huruf hijaiyah dll. 5). Melalui pemberian tugas anak dapat menyusun puzzel masjid dengan benar. 6). Melalui pemberian tugas anak dapat mengurutkan gambar wudhu sesuai dngan urutan dengan benar. 7). Melalui praktek langsung anak dapat mengucapkan kembali doa - doa dan ayat - ayat pendek dan lain - lain setelah mendengarkan papan tombol digital. 8). Melalui praktek langsung anak dapat mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar. 9). Melalui pemberian tugas anak dapat menirukan dengan cara menuliskan huruf hijaiyah. 10). Melalui praktek langsung anak dapat menyebutkan kembali apa yang sudah diketahui setelah bermain dengan media pembelajaran kosentaq.

5) Mengembangkan instrumen

Pada tahap ini penulis tidak menguji cobakan kelengkapan hanya sebatas tahap pengembangan instrumen. Intrumen ini terdapat 2 instrumen yang dikembangkan, dimana instrumen pertama berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam indikator sedangkan intrumen yang kedua berkaitan dengan perangkat produk atau desain yang dikembangkan. Instrumen yang berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam indikator yaitu penulis membuat kisi – kisi intrumen untuk validasi materi untuk mendapatkan

informasi dan saran dari ahli materi dan media agar materi yang ingin di sampaikan kepada anak sesuai dengan tingkat pencapaian untuk anak usia dini.

Yang kedua yaitu instrumen ahli media bertujuan untuk apakah media kosentag baik untuk perkembangan anak usia dini. Lembar validasi ini di isi oleh ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan saran dan komentar dengan memberikan tanda ceklis.

6) Mengembangkan strategi pembelajaran

Di dalam media pembelajaran kosentag banyak berbagai permainan oleh karena itu Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran praktek langsung, pemberian tugas bercakap-cakap ,metode konvensional,metode demonstrasi,metode tanya jawab apa bila dipraktikkan langsung kepada anak usia dini.

7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Pada penelitian ini sebelum membuat media pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyusun RPP yang mengacu pada kurikulum 2013 sesuai dengan tingkat pencapaian anak umur 5 - 6 tahun agar mengetahui tujuan pencapaian perkembangan anak. produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran kosentag penulis memilih bahan yang aman dan tahan lama yaitu dari bahan yang digunakan berbahan dasar papan.

yang terdiri dari alat dan bahan yaitu Papan , Amplas, Mistar, Paku, Palu, Mistar, Mesin sugu, Pena, Gergaji, Lem, paku, Stiker , White board, Papan

huruf digital, Papan, Magnet, Cat warna. Media adalah dibuat membentuk kotak dan berbagai macam permainan seperti puzzle menempel urutan wudhu dan juga bisa menirukan dengan cara menuliskan.

Puzzle pada media kosentag adalah berbentuk balok yang menyerupai masjid, dalam permainan puzzle anak bisa menyusunnya dengan cara menempelkan atau juga bisa dengan menyusun biasa, selanjutnya menyusun urutan wudhu dalam menyusun atau mengurutkan urutan wudhu ini berbentuk balok yang berupa gambar atau stiker yang sedang berwudhu yang di buat semenarik mungkin sehingga anak mudah untuk memahami gerakannya.

Mengurutkan atau menempelkan balok huruf hijaiyah dalam permainan ini anak dengan mudah mengetahui huruf hijaiyah dan bisa mengurutkannya atau juga bisa meniru menuliskannya. Tidak hanya itu di dalam kosentag anak bisa mendengarkan papan tombol digital, dan juga meneliti menyiapkan white board agar anak bisa menirukan atau berkreasi untuk menulis apa yang diinginkan, Media ini dibuat berupa kotak dengan warna yang menarik.

8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Langkah berikutnya adalah merancang dan melakukan evaluasi formatif. Proses yang dilakukan dalam langkah ini menguji kelayakan media kepada validator ahli media dan ahli materi. Untuk mengukur kevalidan media yang akan dikembangkan melalui lembar penilaian dari validator yaitu

untuk menilai apakah desain media dan materi layak untuk dijadikan media pembelajaran anak usia dini umur 5 - 6 tahun.

9) Melakukan revisi

Setelah pengembang melakukan evaluasi formatif , langkah berikutnya yaitu melakukan revisi, revisi ini dilakukan terhadap proses pembelajaran, program tersebut dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya.

Penelitian ini hanya sebatas validasi yaitu validasi ahli materi dan media tujuannya untuk meminta saran dalam kekurangan media pembelajaran kosentaq agar mengetahui keefektifan media untuk anak usia dini. Maka dari itu penelitian ini hanya sebatas langkah ke sembilan yaitu sebatas revisi produk.

Dikarenakan penelitian ini sebatas validasi ahli media dan materi jadi penelitian ini sebatas langkah ke sembilan.

2. Validasi Produk Media Pembelajaran KOSENTAQ

Media pembelajaran kosentaq yang di buat oleh penulis ada tiga tahapan yang telah di validasi oleh tiga orang validtor tahapan pertama yaitu.

a. Hasil Validasi Tahap 1





Gambar 4.1 Media tahap pertama

Spesifikasi produk

Alat dan bahan

- 1) Alat Gunting, lem, benang nilon,
- 2) Bahan kertas padi, kertas gambar,
- 3) Cara memainkannya
- 4) Anak menyusun puzzel masjid
- 5) Mengurutkan gerakan wudhu
- 6) Mengurutkan gerakan sholat
- 7) Mengurutkan huruf hijaiya

Proses pembuatan produk

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Potong bagian kertas padi membentuk persegi panjang
- 3) Potong bagian – bagian kertas padi untuk bagian puzzel
- 4) Tempelkan yang harus menggunakan lem
- 5) Ikatkan benang agar membentuk buku

a. Validasi Media Noviyanti M.Pd (validasi media)

Saran :pilihan warna dan alat permainan edukatif nya masih belum menarik. Bahan kertas yang digunakan untuk gambar harus menggunakan kertas yang bagus bukan kertas biasa.



Gambar 4.2 validasi tahap pertama

b. Wira Hadi Kusuma, M.Si (validasi materi)

Saran : Materi yang digunakan sudah bagus untuk mengarahkan anak untuk belajar ibadah tetapi belum bisa dipahami betul untuk anak usia dini. Gambar berwudhu diganti dengan menyusun urutan berwudhu jangan hanya sekedar menyamakan urutan buatlah anak juga bisa menyusun dan mengurutkan.

Kesimpulan : Harus diperbaiki lagi Terutama cara memainkannya yang akan di mainkan harus jelas cara memainkannya.



Gambar 4.3 Materi Pertama

c. Novalika Apri Lestari, S,Pd (ahli media)

Saran : Masih banyak yang harus diperbaiki dengan benar dari materi maupun medianya harus disesuaikan dengan kemampuan anak seperti sesuaikan dengan kompetensi dasar, kopetensi inti, indikator.



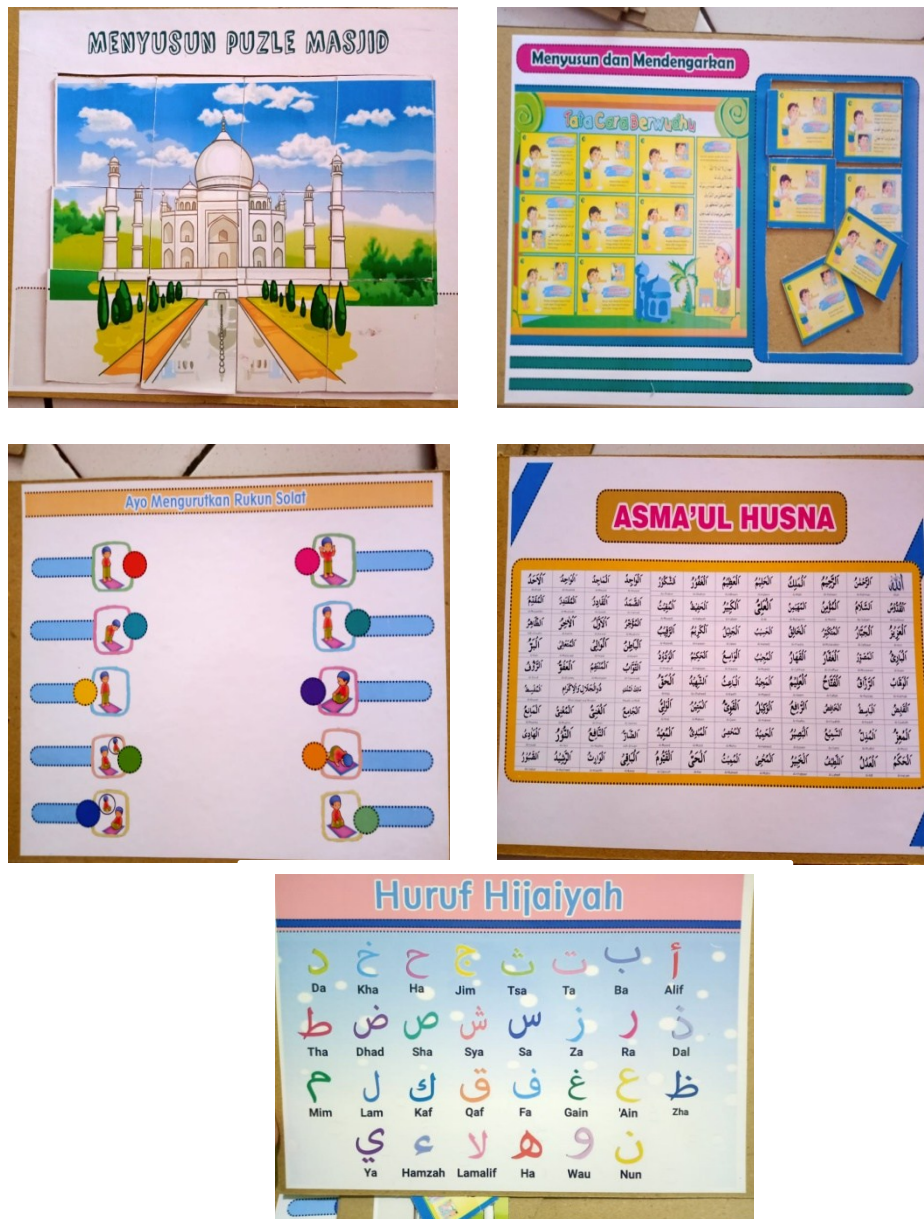
Gambar 4.4 Validasi Media Pertama

Oleh karena itu media pembelajaran di buat ulang dari beberapa saran ahli tahap kedua.

Tabel. 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

NO	Nama Validator	Persentase Validitas
1	Noviyanti, M,Pd (validasi media)	28 %
2	Novalika Apri Lestari, S,Pd (ahli media)	25 %

b. Hasil tahap 2



Gambar 4.5 Media Tahap kedua

Pesipik produk

Alat dan bahan

- 1) Alat Gunting, lem, benang nilon,
- 2) Bahan kertas padi, kertas gambar,
- 3) Cara memainkannya
- 4) Anak menyusun puzzel masjid
- 5) Mengurutkan gerakan wudhu
- 6) Mengurutkan gerakan sholat
- 7) Mengurutkan huruf hijaiya

Proses pembuatan produk

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Potong bagian kertas padi membentuk persegi panjang
- 3) Potong bagian – bagian kertas padi untuk bagian puzzel
- 4) Tempelkan yang harus menggunakan lem
- 5) Ikatkan benang agar membentuk buku

Dalam lembar validasi ada beberapa kelemahan

a. Validasi Media Novianti M.Pd (validasi media)

Saran : Konsep media sudah bagus tapi masih harus diperbaiki dengan bahan yang tahan lama. Gambarnya harus diganti dengan gambar anak yang sedang berwudhu bukan gambar animasi. buat media sesuai dengan prinsip – prinsip media dan sesuaikan dengan teori yang ada.



Gambar 4.6 Validasi Ahli Media Tahap kedua

b. Wira Hadi Kusuma, M.Si (validasi materi agama)

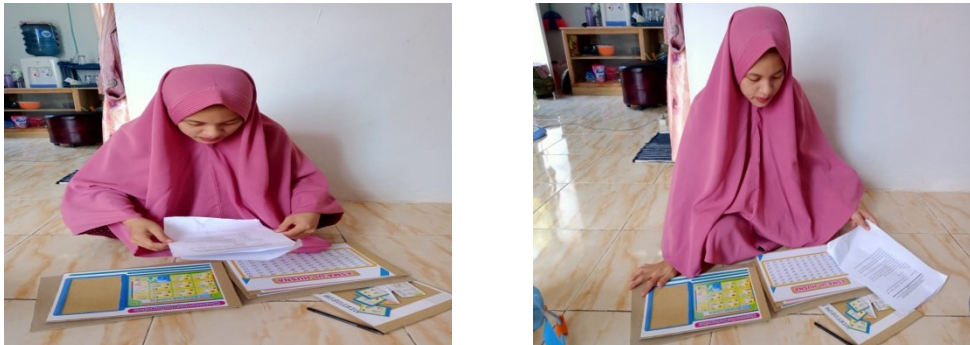
Saran : Buatlah materi yang mudah dipahami oleh anak agar anak bisa mengetahui bacaan ibadah.



Gambar 4.7 Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

c. Novalika Apri Lestari, S,Pd (ahli media)

Saran : media masih belum menarik untuk meningkatkan minat belajar anak, buatlah media yang semenarik mungkin dengan bahan yang tahan lama untuk jangka panjang(kayu atau papan).



Gambar 4.8 Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Dari kelemahan dari parah ahli media dibuat ulang dengan beberapa kelemahan yaitu tahap yang ke tiga.

Tabel. 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

NO	Nama Validator	Persentase Validitas
1	Noviyanti, M,Pd (validasi media)	37 %
2	Novalika Apri Lestari, S,Pd (ahli media)	33 %
3	Wira Hadi Kusuma, M.Si (validasi materi)	35

c. **Hasil Tahap yang ketiga**

Spesifik produk

- 1) Alat, diantaranya: Papan, Amplas, Mistar, Paku , Palu, Mistar, Mesin sugu, Pena, Gergaji, Lem, paku

- 2) Bahan, diantaranya: Stiker, White board, Papan huruf digital, Papan ,
Maghnet, Cat warna.

Proses Pembuatan Produk

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Siapkan papan yang akan digunakan dan di ukur yang diperlukan
- 3) Trus lem bagian dua papan untuk menyatukan agar ukuran papan sesuai dengan yang di inginkan
- 4) Sugu papan yang sudah dilem
- 5) Lalu mengukur papan untuk bagian-bagian sisi papan seperti bagian atas bawah samping kiri kanan
- 6) Lalu dibentuk sehingga menjadi kotak selanjutnya dipake dan dilem
- 7) Setelah sudah membentuk kotak bagian dalam kotak atau untuk menutup kotak tempelkan white board dan dilampis dengan seng dan maghnet agar bisa menempel bagian-bagian permainan-permainan anak seperti puzzel dan lain-lainnya.
- 8) Dicat dan memasang pegangan kotak(kotak sentra iman dan taqwa)

Penggunaan Media kosentaq

Dalam penggunaan media sangat mudah seperti halnya menggunakan media biasanya. Berikut ini cara penggunaan media kosentaq:

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan tentang rumah ibadah pada anak dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak usia dini.
- 2) Guru melakukan Tanya jawab mengenai yang ada dalam media *kosentaq*.

- 3) Guru melakukan penjelasan mengenai tata cara beribadah dengan cara mengurutkan urutan yang telah disiapkan didalam media pembelajaran *kosentaq*.
- 4) Guru menjelaskan pemberian tugas dengan cara mengurutkan atau menyusun puzzel yang telah disiapkan.
- 5) Guru mengawasi anak ketika pemberian tugas dengan cara menempel, menyusun puzzel menulis, mengurutkan.

a. Validasi Media Novianti M.Pd (validasi media)

Saran : media sudah bagus tapi puzzel masjidnya diganti dengan warna yang lebih terang dan gambarnya harus diganti gambar masjid yang sederhana dan jelas dan juga bagian luar media *kosentaq* harus ada yang menandakan bahwa media tersebut adalah media iman dan taqwa seperti gambar anak – anak atau majid.

Kesimpulan : Media sudah bagus dan bisa di gunakan untuk anak usia dini umur 5 – 6 tahun.





Gambar 4.9 Validasi Ahli Media Tahap Ketiga

b. Wira Hadi Kusuma, M.Si (validasi materi agama)

Saran : Bahasa yang digunakan gunakan bahasa yang jelas dan baik untuk anak usia dini.

Kesimpulan : Media sudah bisa digunakan untuk anak usia dini.



Gambar 4.10 Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

c. Novalika April lestari S.Pd

Kesimpulan : Menurut saya pengembangan media pembelajaran kosentaq untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak 5 – 6 tahun sudah tepat. Dengan adanya penerapan media pembelajaran ini, anak – anak lebih mudah memahami dengan hal hal yang bersangkutan dengan ke agamaan.



Gambar 4.11 Validasi Ahli Media Tahap ketiga

d. Kesi Yohana, spd, gr (ahli materi)

Saran : APE yang dibuat sudh bagus sekali, memenuhi standar perkembangan anak usia 5 – 6 tahun aspek perkembangan spiritual, untuk lebih bagus lagi gambar lebih dilengkapi lagi.



Gambar 4.12 Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

Tabel. 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

NO	Nama Validator	Persentase Validitas		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1	Noviyanti, M,Pd (validasi media)	28 %	37 %	82 %
2	Novalika April lestari S.Pd	25 %	33%	83 %
3	Wira Hadi Kusuma, M.Si (validasi materi agama)	35%	35 %	96 %
4	Kesi Yohana, spd, gr (ahli materi)			95 %

B. Pembahasan

1. Proses Pembuatan Media Pembelajaran KOSENTAQ

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh arsyad (2016) bahwa “media berbasis teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektroni, untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Karakteristik media berbasis visual sebagai berikut

- a. Bersifat linear
- b. Menyajikan visual yang dinamis,
- c. Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.

- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- f. Berorientasi pada guru, tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.³⁸

Menurut Gagne dan Briggs³⁹ secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.³⁹

Maka dari itu penulis membuat media sesuai dengan karakteristik media dan juga menurut beberapa pendapat para ahli yaitu salah satunya penulis membuat media audio visual dan tape recorder. Penulis juga meminta pendapat dari ahli media dan materi agar efektif untuk anak usia dini.

2. Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kosentak untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini 5 – 6 tahun sudah tepat. Dikarenakan media pembelajaran ini dapat mengembangkan setiap indikator dari kemampuan spiritual anak. Menurut validasi materi ibu Noviyanti, M.Pd media harus disesuaikan dengan prinsip – prinsip media sesuai dengan teori yang sudah ada, maka dari pada itu penulis memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan prinsip – prinsip media. Media pembelajaran

³⁸Nunuk suryani, Acamad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung PT remaja rosdakarya 2018) h 52

³⁹Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: Luximametromedia, 2015), h

KOSENTAQ ini dibuat dengan menggunakan bahan dasar kayu sesuai dengan prinsip pembuatan media pembelajaran menurut Hasnida yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dibuat multiguna
- b. Bahan mudah di dapat di lingkungan sekitar.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.⁴⁰

Berdasarkan prinsip tersebut, pembuatan media ini juga terdapat nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhaimin menyatakan bahwa kecerdasan spiritual yang sangat terkait dengan persoalan makna dan nilai⁴¹.

Pembuatan media pembelajaran kosentaq sudah menurut prinsip pembuatan media dan sesuai dengan perkembangan anak yaitu enam aspek perkembangan. aspek perkembangan nilai agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan telah disesuaikan oleh penulis dalam peraturan standar pendidik nasional yaitu Kopetensi dasar, kopetensi inti, dan indikator.

⁴⁰ Hasnida *media pembelajaran kreatif* (jakarta timur : luximametromedia, 2015), h 38

⁴¹ Akhmad Muhaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak Usa Dini* (Yogyakarta kat hati 2017), h. 31

Tabel 4.4
Kopetensi Dasar Dan Kopetensi Inti Media Kosentag

Nilai- Nilai Agama	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	
Fisik Motorik	3.3 4.3	mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	
Sosial Emosional	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	
Kognitif	3.5 4.5 3.6 4.6	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya	

		(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	
	4.15	menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

Tabel 4.5
Indikator Media Kosentag

Nilai- Nilai Agama	1.1.1	Mengenal agama yang dianut	➤ Melalui bercakap-cakap anak mengetahui agama yang di anut dan mengetahui gerakan ibadah dengan baik
	1.1.2	Mengerjakan ibadah	➤ Anak dapat menirukan dan Melakukan gerakan ibadah

Fisik Motorik	3/4.3 .4	Melakukan gerakan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala, dalam meniru gerakan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melalui praktek langsung anak dapat menirukan gerakan tata cara berwudhu pada gambar yang tersusun di kosentaq dengan benar ➤ Anak dapat menirukan gerakan sholat pada gambar tombol digital dengan benar ➤ Anak dapat mengemnggam balok – balok pada kosentaq untuk menyusunnya
Sosial Emosio nal	2.7.2	Sikap mau mendengarkan ketika orang lain berbicara	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mendengarkan intruksi dari papan tombol digital yang bersuara dan mendengarkan apabila ada pendamping belajar saat memainkan media pembelajaran kosentaq
Kognitif	3/4.5. 1	Mampu memenuhi asa ingin tahunya dengan memperoleh jawaban secara mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat menyusun puzzel ➤ Anak dapat mengurutkan urutan berwudhu dengan benar

	3/4.6. 4	Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran dan warna	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mengetahui gambar masjid yang akan disusun ➤ Anak dapat mengenal huruf hujaiyah dan mengurtkannya ➤ Anak dapat mengetahui berbagai macam pembelajaran yang ada di papan tombol digital
Bahasa	3/4.11 .4 3.4 12.7	Menyampaikan informasi lisan Menulis huruf dari kata yang dipahami	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengucapkan kembali yang telah di dengar ➤ Anak dapat menulis kembali apa yang sudah dia pahami pada media pembelajaran kosentaq
Seni	3.4.1 5.2	Eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak bebas memilih permainan yang ada di dalam kotak sentra imtaq

Pada dasarnya media pembelajaran ini akan terlihat nyata apabila sudah di uji coba.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

1. Proses Pembuatan Produk

Pertama Siapkan alat dan bahan setelah itu Siapkan papan yang akan digunakan dan di ukur yang diperlukan Trus lem bagian dua papan untuk menyatukan agar ukuran papan sesuai dengan yang di inginkan setelah selesai Sugu papan yang sudah dilem Lalu mengukur papan untuk bagian-bagian sisi papan seperti bagian atas bawah samping kiri kanan sehingga membentuk menjadi kotak selanjutnya lembagian papan yang harusnya dilem Setelah sudah membentuk kotak bagian dalam kotak atau untuk menutup kotak tempelkan white board dan dilampis dengan seng dan maghnet agar bisa menempel bagian-bagian permainan-permainan anak seperti puzzel dan lain-lainnya. Siapkan bagian dalam media pembelajaran seperti menyusun dan menempel gambar, menempel maghnet dan lain – lain. Terakhir cat dan memasang pegangan kotak(kotak sentra iman dan taqwa).

2. Hasil Validasi ahli

Media pembelajaran kosentaq ini sudah valid Dari beberapa ahli media dan ahli materi bahwa media tahap ketiga yang sudah dibuat ini sudah valid

Dari validasi ahli

Tabel. 5.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

NO	Nama Validator	Persentase Validitas		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3

1	Noviyanti, M,Pd (validasi media)	28 %	37 %	82 %
2	Novalika April lestari S.Pd	25 %	33%	83 %
3	Wira Hadi Kusuma, M.Si (validasi materi agama)	35%	35 %	96 %
4	Kesi Yohana, spd, gr (ahli materi)			95 %

B. Saran

1. Media pengembangan kosentag ini dapat digunakan untuk melihat beberapa perkembangan lainnya.
2. Untuk memperkuat hasil penelitian ini harus di uji cobakan untuk melihat ke efektifan media pembelajaran KOSENTAQ.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardy, Novan. 2017. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Azzet, Akhmad Muhaimin. 2017. *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak Usa Dini*. Yogyakarta Katahati
- Bachtiar, Tiar Anwar. 2008. *Ayat-ayat Penyejuk Hati*. Bandung: Mizan Media Utama (MMU)
- Fridani, Lara, Sri Wulan dan Sri Indah Pujiastuti. 2011. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur: Luximametromedia
- Kunto, Suharsimin Ari. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mansur. 2005. *Pendidikan anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatifdalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press, Jogjakarta
- Rahmat, Jalaluddin. 2007. *SQ For Kids,Mengembangkan Kecerdasan Anak Sejak Dini*. Bandung:Mizan Pustaka
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sinyo & Nuraini. 2015. *Pendidikan Anak Usia Ala Luqman Al-Hakim*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Pupoler
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta
- Sukidi. 2004. *Kecerdasan Spiritual*. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama
- Suryani, Nunuk dan Acamad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup

- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT. Prenada Media Group
- Uno, Hamzah. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta, Bumi Askara
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Tehnik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar Yogyakarta
- Zohar, Danah & Marshall, Lan. 2007. *Kecerdasan Spiritual (SQ) Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual Dalam Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk Memaknai Kehidupan*. Bandung, Mizan
- Zuhairini, dkk. 1993. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani
- Sumber PDF**
- Baharuddin dan Rahmatia Zakaria. 2018. *Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Peningkatan Kinerja Guru Di Sma Negeri 3 Takalar Kabupaten Takalar*. Jurnal Idaarah, Vol. 2, No. 1
- Familyedu, Tasmara. 2017. *Pengalaman Belajar Anak Usia 5-6 Tahun dalam Aspek Kecerdasan Spiritual di TK Salman Al-Farisi Bandung*. Jurnal Ilmiah, Vol III No. 1
- Fauzi, Anis & Ihat Subihat. 2016. *Pengembangan Kecerdasan Spritual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Pra Sekolah*, (Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman Volume 3 No. 1.
- Nanaeke Indonesian Journal Of Early Childhood Education, Tingkat Pencapaian Spek Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal umar sulaiman, nur ardianti selviana , Vol. 2, No. 1
- Prahastiwi, Amelia. 2016. *Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita Dan Menyanyi (BCM) Di Ra Diponegoro 70 Margasana Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas*, (Pdr Skripsi pada Progam Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Falkutas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Purwokerto
- Yulianti, Enny. 2013. *Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 4-5 Tahun Semester 1 di TK Nasima Semarang Tahun*

Pelajaran 2012/2013. Pdf Skripsi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

REKAPITULASI HASIL VALIDASI TIM AHLI TAHAP 1
ASPEK MATERI PEMBELAJARAN KOSENTAQ
KECERDASAN SPIRITUAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

B. Aspek penilaian ahli untuk rpph
(materi)

validasi MATERI 1

NO	Indikator	Aspek Ahli	TIM AHLI
			1
1	Kesesuaian isi materi	Materi sesuai dengan KD KI anak 5 - 6 tahun	1
		Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan spritual anak umur 5 - 6 tahun	
		Mengembangkan kecerdasan spiritual anak	2
		mengetahui rumah ibadah	3
		mengetahui gerakan wudhu	3
		mengetahui gerakan sholat	2
		mengetahui bacaan wughu	1
		mengetahui bacaan sholat	1
		Mengetahui huruf - huruf hijaiya	3
		Materi sudah mencakup 6 aspek perkembangan anak	1
		2	Bahasa
Penulisan ejaan telah disempurnakan	1		
		Jumlah	19
		Persentasi	35%

B. Aspek penilaian ahli
untuk rpph (materi)

VALIDASI MATERI 2

NO	Indikator	Aspek Ahli	TIM AHLI
			1
1	Kesesuaian isi materi	Materi sesuai dengan KD KI anak 5 - 6 tahun	1
		Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan spritual anak umur 5 - 6 tahun	
		Mengembangkan kecerdasan spritual anak	2
		mengetahui rumah ibadah	3
		Mengetahui gerakan wudhu	3
		Mengetahui gerakan sholat	2
		mengetahui bacaan wudhu	1
		mengetahui bacaan sholat	1
		Mengetahui huruf - huruf hijaiya	3
		Materi sudah mencakup 6 aspek perkembangan anak	1
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudh dipahami oleh anak	1
		Penulisan ejaan telah disempurnakan	1
		Jumlah	19
		Persentasi	35%

REKAPITULASI HASIL VALIDASI TIM AHLI TAHAP 3
ASPEK MATERI PEMBELAJARAN KOSENTAQ
KECERDASAN SPIRITUAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

B. Aspek penilaian ahli untuk rpph
(materi)

VALIDASI 3

NO	Indikator	Aspek Ahli	TIM AHLI	
			1	2
1	Kesesuaian isi materi	materi sesuai dengan KD KI anak 5 - 6 tahun	5	5
		Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan spritual anak umur 5 - 6 tahun		
		mengembangkan kecerdasan spiritual anak	5	5
		mengetahui rumah ibadah	5	5
		mengetahui gerakan wudhu	5	5
		Mengetahui gerakan sholat	5	5
		mengetahui bacaan wudhu	5	5
		mengetahui bacaan sholat	5	5
		Mengetahui huruf - huruf hijaiya	5	5
		Materi sudah mencakup 6 aspek perkembangan anak	5	5
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudh dipahami oleh anak	4	3
		Penulisan ejaan telah disempurnakan	4	4
		Jumlah	53	52
		Persentasi	96%	95%

REKAPITULASI HASIL VALIDASI TIM AHLI TAHAP 1
ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN KOSENTAQ
KECERDASAN SPIRITUAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

B. Aspek penilaian ahli untuk rpph
(materi)

MEDIA VALIDASI 1

NO	Indikator	Aspek Ahli	TIM AHLI	
			1	2
1	Desain Media	Desain media sesuai dengan materi fungsi	1	2
		Desain media sesuai dengan aspek perkembangan anak	1	1
		pengemasan media sesuai integrasi materi fungsi dengan konsep kecerdasan sepiritual	2	2
		Desain media menarik dilihat	2	1
2	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media	2	1
		Pemilihan bahan dalam media	2	2
		Gambar sesuai dengan gerakan - gerakan ibadah	2	2
3	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa atau dipindahkan	2	1
		Diberi judul atau keterangan media	2	2
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar anak	1	1
			17	15
		Jumlah	28%	25%
		Persentasi		

REKAPITULASI HASIL VALIDASI TIM AHLI TAHAP 3
ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN KOSENTAQ
KECERDASAN SPIRITUAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

B. Aspek penilaian ahli untuk rpph
(materi)

VALIDASI 2

NO	Indikator	Aspek Ahli	TIM AHLI	
			1	2
1	Desain Media	Desain media sesuai dengan materi fungsi	2	3
		Desain media sesuai dengan aspek perkembangan anak	3	3
		pengemasan media sesuai integrasi materi fungsi dengan konsep kecerdasan sepiritual	3	3
		Desain media menarik dilihat	2	2
2	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media	2	2
		Pemilihan bahan dalam media	3	2
		Gambar sesuai dengan gerakan - gerakan ibadah	3	2
3	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa atau dipindahkan	2	1
		Diberi judul atau keterangan media	1	1
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar anak	1	1
		Jumlah	22	20
		Persentasi	37%	33%

REKAPITULASI HASIL VALIDASI TIM AHLI TAHAP 3
ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN KOSENTAQ
KECERDASAN SPIRITUAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

B. Aspek penilaian ahli untuk rpph
(materi)

VALIDASI 3

NO	Indikator	Aspek Ahli	TIM AHLI	
			1	2
1	Desain Media	Desain media sesuai dengan materi fungsi	5	5
		Desain media sesuai dengan aspek perkembangan anak	5	5
		pengemasan media sesuai integrasi materi fungsi dengan konsep kecerdasan sepiritual	5	5
		Desain media menarik dilihat	5	5
2	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media	4	5
		Pemilihan bahan dalam media	5	5
		Gambar sesuai dengan gerakan - gerakan ibadah	5	5
3	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa atau dipindahkan	5	5
		Diberi judul atau keterangan media	5	5
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar anak	5	5
		Jumlah	49	50
		Persentasi	82%	83%