

**MENGEMBANGKAN PERMAINAN MENCARI JEJAK
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA 4-6
TAHUN DIPAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**



Oleh :

**WELLYANSARI
NIM : 1516250024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax, (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal Skripsi Sdri Wellyansari

NIM 1516250024

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing berpendapat bahwa

Skripsi Sdri

Nama Wellyansari
NIM 1516250024

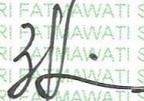
Judul Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak pada Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah, Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Buyung Surahman, M.Pd.


Fatrica Syafri, M.Pd.I.

NIP. 196110151984031002

NIP. 198510202011012011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu
Telp. (0736) 51276-51171-51172**

PENGESAHAN

Skripsi, dengan judul **“Mengembangkan Permainan Mencari Jejak Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 4-6 Tahun diPAUD Fatonah Desa Talang Perapat”** yang ditulis oleh **Wellyansari**, NIM: **1516250024** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 24 Februari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Ketua

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Sekretaris
Wenny Aulia Sari, M.Pd
NIP. 2014068801

Penguji 1
Wiwinda, M. Ag
NIP. 197606042001122004

Penguji 2
Ikke Wulan Dari, M.Pd.I
NIP. 199111262019032013

Bengkulu, Februari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mas Mulvadi, M.Pd
NIP. 717005142000031004



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil alamin, dengan mengucapkan puja dan puji syukur kepada Allah Swt atas segala kemudahan, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi ini. Namun ini bukanlah akhir dari perjuanganku melainkan awal dari sebuah harapan, impian, cita-cita, dan jalan untuk membahagiakan orang-orang yang kusayangi. Dengan ridho Allah Swt, Skripsi ini ku persembahkan kepada:

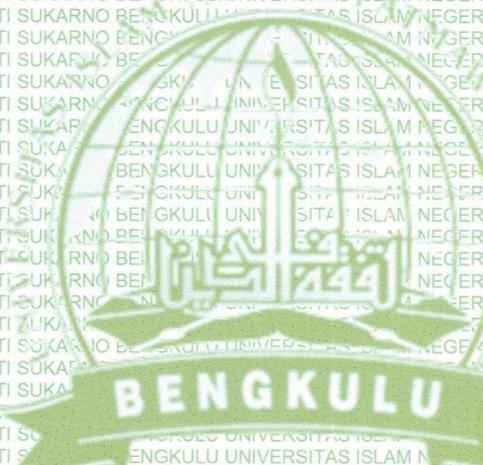
1. Terkhusus untuk ayahanda (Ahwin) dan ibunda (Nelawati) yang telah berjuang dalam membesarkanku, memenuhi segala kebutuhanku, mendidikku, menjagaku, dari aku lahir hingga aku tumbuh dewasa, dan tak henti-hentinya kalian selalu mendo`akan yang terbaik untukku.
2. Suami tercinta (Mister Riyo), terima kasih atas dukungan, bantuan, dan motivasinya.
3. Anaku tersayang (Alif Fatir al-Fath), terima kasih atas dukungannya.
4. Adik-adikku tersayang (Sindy Mandari dan Azidan Holiq), terima kasih untuk dukungannya. Semoga semua ini awal dari kesuksesanku, dan dapat memotivasi untuk kalian ke depannya.
5. Keluarga besar dan sanak famili semuanya yang mana tidak hentinya memberikan dukungan dan mendo`akan yang terbaik untukku.
6. Sahabat-sahabatku (Winda Ropita dan Wiwik Nopriani)
7. Almamaterku tercinta, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.



MOTTO

Barang siapa ingin berbahagia di dunia dan di akhirat,
maka carilah ridhonya Allah Swt dan ridhonya kedua orangtuamu.

Wellyansari



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : WELLYANSARI
Nim : 1516250024
Jurusan/prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “**Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat**” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,

Yang Menyatakan,



WELLYANSARI

Nim. 1516250024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

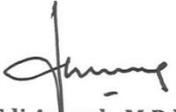
Nama : Wellyansari
NIM : 1516250024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak pada Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <http://www.turnitin.com> dengan ID (1757398954) . Skripsi ini memiliki indikasi plagiasi sebesar (21%) dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini, maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali

Bengkulu, 08 Februari 2022

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi


4 Dr Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Yang Menyatakan



Wellyansari
NIM. 1516250024

ABSTRAK

Wellyansari, 2022. NIM. 1516250024. Skripsi: “Mengembangkan Permainan Mencari Jejak Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 4-6 Tahun Dipaud Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022”. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Pembimbing: I. Dr. Buyung Surahman, M.Pd

II. Fatrica Syafri, M.Pd.I

Pendidikan anak usia dini merupakan awal dari perkembangan seorang manusia yang menempati fase utama. Pada masa ini disebut sebagai *golden age* dimana seharusnya kita membarikan stimulus yang efektif melalui bermain, hal ini baik dilakukan dilingkungan keluarga, masyarakat dan sekoah. Masalah yang terjadi saat ini yaitu permainan yang dilakukan anak belum terarah dan masih kurangnya perhatian dari orang tua dan guru.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk perkembangan permainan mencari jejak yang didesain dengan bentuk warna dan alat permainan yang menaik dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini. Metode penelitian menggunakan metode reseach and development (R&D) dengan menggunakan enam langkah pengembangan yaitu, identifikasih masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba sekala kecil. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan kecerdasan naturalis.

Analisis data yang digunakan melalui teknik analisis kuantitatif presentasi dan kualitatif. Analisis data menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan sudah layak digunakan karna divalidasi sebanyak 3 kali. Dimana peningkatan kecerdasan naturalis terjadi pada katagori berkembang sangat baik 62% sedangkan berkembang sesuai harapan 24% ,katagori mulai bekembang -86% dan belum berkembang 0%.

Kata kunci: *Pengembangan Kecerdasan Naturalis, Permainan Mencari Jejak.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul: “Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak pada Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasullullah Muhammad SAW, juga untuk keluarga dan para sahabat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak, diantaranya:

1. Bapak Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd, Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd, Ketua Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
4. Ibu Ixsir Eliya, M.Pd Ketua Program Studi PIAUD, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, sekaligus

Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.

5. Bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd, Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kepala Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan para Staf yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu mendukung dan memberikan arahan dalam menyelesaikan studi penulis.
8. Kepala Sekolah dan Dewan Guru PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kec.Seluma Barat, yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Kepala sekolah serta dewan guru dan siswa-siswi PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kec.Seluma Barat, yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Februari 2022
Hormat Saya,



Welliansari
NIM. 1516250024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT PERNYATAAN CEK PLAGIASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Metode Pembelajaran	10
a. Pengertian pembelajaran	10
b. Pengertian metode pembelajaran	12
c. Ciri-ciri metode pembelajaran yang baik	13
2. Pembelajaran Berbasis <i>Outing Class</i>	14
a. Pengertian pembelajaran berbasis <i>outing class</i>	14
b. Kelebihan pembelajaran berbasis <i>outing class</i>	16
c. Kekurangan pembelajaran berbasis <i>outing class</i>	17
3. Permainan Mencari Jejak	17
a. Pengertian permainan	17

b.	Karateristik permainan mencari jejak di alam terbuka	19
c.	Karakteristik media mencari jejak meja laju bergambar	21
d.	Cara pembuatan media mencari jejak meja laju bergambar	23
e.	Peraturan permainan media mencari jejak meja laju bergambar	24
f.	Langkah-langkah permainan media mencari jejak meja laju bergambar	24
4.	Kecerdasan Naturalis	25
a.	Pengertian kecerdasan	25
b.	Pengertian kecerdasan naturalis	29
c.	Ciri-ciri kecerdasan naturalis anak usia dini	30
d.	Indikator kecerdasan naturalis	33
5.	Anak Usia Dini	35
a.	Pengertian anak usia dini	35
b.	Pentingnya pendidikan anak usia dini	35
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	40
C.	Kerangka Berpikir	42
BAB III. METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian	44
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	45
C.	Jenis Data	45
D.	Teknik Pengumpulan Data	45
E.	Langkah-Langkah Penelitian dan Perkembangan (<i>RnD</i>)	51
F.	Uji Coba Produk	54
G.	Teknik Analisis Data	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Deskripsi Wilayah Penelitian	58
B.	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	60
C.	Praktikalitas Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak	

Usia 4-6 Tahun	72
D. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat	74

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran-saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan awal dari perkembangan seorang manusia yang menempati fase utama. Pada masa ini disebut sebagai *golden age*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Apabila anak mendapatkan stimulasi yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosio emosional, agama, moral dan bahasa.¹

Masa anak-anak merupakan masa dimana semua perkembangan baik kognitif maupun fisik berkembang secara cepat. Sekitar 80% anak dapat menunjukkan perkembangannya secara maksimal. Perkembangan fisik merupakan perkembangan yang sangat cepat, dan orang tua dapat memberikan stimulasi yang lebih agresif pada anak, sehingga seluruh kemampuan fisik anak dapat berjalan optimal sesuai dengan perkembangannya. Perkembangan dapat dimaknai sebagai suatu gejala dimana kecerdasan anak akan mulai tampak, kecerdasan merupakan kemampuan yang terdiri dari 3 (tiga) komponen yaitu: 1) Kemampuan untuk

¹Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 77.

mengarahkan pikiran atau tindakan; 2) Kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan; dan 3) Kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri.²

Penggunaan alat-alat pendidikan bergantung pada fase perkembangan anak, pada masa kanak-kanak (1-7 tahun) disarankan menggunakan pemberian contoh (teladan) dan pembiasaan. Pada masa pertumbuhan jiwa dan pikiran (7-14 tahun) disarankan menggunakan pembelajaran dan perintah, hukuman, dan paksaan. Pada masa pembentukan budi pekerti (14-21 tahun) disarankan menggunakan laku dan pikiran lahir serta batin.³

Kecerdasan yang dimiliki oleh individu terhadap tumbuhan, hewan dan lingkungan alam sekitarnya yaitu kecerdasan naturalis. Individu yang memiliki kecerdasan naturalis yang tinggi akan mempunyai minat dan kecintaan yang tinggi terhadap tumbuhan, hewan dan alam semesta yang baik. Kecerdasan ini berkembang sebagai kebutuhan untuk mempertahankan hidup di alam bebas. Dulu saat manusia hidup dari berburu dan mengumpulkan buah atau tanaman untuk dimakan, manusia harus mengenali keadaan cuaca, jenis hewan yang berbahaya atau tidak, dan jenis tanaman atau buah yang bisa dimakan atau tidak. Saat ini zaman telah berubah. Meskipun demikian, kecerdasan ini tetap terpelihara dengan baik, hanya bentuk aplikasinya yang agak berbeda.⁴

²Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), h. 89.

³M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2018), h. 29.

⁴Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 131.

Gardner menyebutkan bahwa kecerdasan-kecerdasan tersebut tidak beroperasi secara sendiri-sendiri. Kecerdasan-kecerdasan tersebut dapat digunakan pada satu waktu yang bersamaan dan cenderung saling melengkapi satu sama lain saat seseorang mengembangkan kemampuannya atau memecahkan permasalahan. Hal ini termasuk juga bahwa kecerdasan-kecerdasan tersebut dapat digunakan untuk hal yang bersifat membangun atau merusak. Jadi, hal ini tergantung cara mengelola dan memanfaatkan kecerdasan-kecerdasan yang ada pada dirinya tersebut.⁵

Pada masa usia sekolah, anak umumnya senang berbaur dengan teman sebaya, lingkungan rumahnya (dunia alam), lingkungan belajar, dan lain-lain. Oleh karena itu bagi sebagian anak yang sukar untuk berbaur dengan temannya (sifat pemalu), sekelilingnya dan lingkungannya ini menjadi harus diperhatikan oleh guru ataupun orangtua. Melalui kegiatan pembelajaran maka akan diimplikasikan dalam bentuk praktek.

Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan naturalis anak hanya sebatas memperkenalkan gambar-gambar jenis hewan dan tumbuhan, sehingga kecerdasan naturalis anak kurang berkembang dengan optimal.⁶

Agar pembelajaran meningkatkan kecerdasan naturalis peserta didik dengan maksimal maka diperlukan sebuah media sebab jika sarana dan prasarana memadai maka pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh anak. Oleh karena itu guru harus memilih media pembelajaran yang cocok untuk

⁵Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter ...*, h. 3.

⁶ Observasi awal, di PAUD Fatonah pada tanggal 12-14 Januari 2021.

digunakan sehingga tercapai tujuan, keterampilan dan keahlian guna mengoptimalkan proses pembelajaran yang ada di sekolah. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk mentransfer ilmunya dengan cara yang mengesankan dan pembelajaran desain yang efektif. Media dapat berfungsi memperjelas penyajian pesan-pesan tentang materi untuk meningkatkan kecerdasan naturalis agar lebih menarik.

Namun pada tataan guru belum terlalu memperhatikan media dalam pembelajaran meningkatkan kecerdasan naturalis, berdasarkan observasi wawancara dengan guru di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat hanya melalui media gambar-gambar atau bercerita saja sehingga menjadi kurang tertarik dan kurang fokus, kurang kondusif, belajar menjadi tidak efektif dan kendala yang dialami anak mudah bosan,⁷

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual dan spiritual bagi anak usia dini. Dengan bermain, anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi, dan menari, baik dilakukan sendiri maupun kelompok. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari hal yang anak tidak kenal sampai pada hal yang anak ketahui serta dari yang anak tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.⁸

Hal tersebut dikarenakan kebanyakan orang tua di desa ini jarang melepas secara bebas hewan-hewan peliharaan dan hewan ternak mereka,

⁷ Observasi awal, di PAUD Fatonah pada tanggal 12-14 Januari 2021

⁸ Wellyansari, dkk, *Pengembangan Permainan Edukatif*, (Bengkulu: Rumah Cetak Vanda, 2019), h. 8.

lebih banyak hewan-hewan tersebut dikurung di dalam kandang, sehingga anak-anak jarang melihat hewan-hewan tersebut. Para orang tua di desa ini juga sangat sibuk bekerja, bertani dan berkebun, sehingga mereka jarang sekali membawa anak-anak mereka yang masih kecil untuk ikut bertani dan berkebun, karena itu lah anak-anak kurang mengenali lingkungan alam sekitar mereka, juga kurang mengetahui berbagai jenis tumbuhan yang ada di persawahan, perkebunan juga di hutan sekitar mereka. Menurut informan, ditambah lagi anak-anak di desa ini mulai lebih menyukai bermain gadget (game dan video di handphone) daripada bermain di alam sekitar lingkungan mereka, hal ini berbeda dengan anak-anak zaman dahulu yang lebih suka bermain di alam bebas.⁹

Oleh sebab itu, peneliti merasa bahwa diperlukan suatu inovasi baru dengan menggunakan media permainan mencari jejak yang dilakukan diluar kelas untuk meningkatkan kecerdasan naturalis dimana anak dapat bermain sekaligus belajar tentang alam, hewan dan tumbuhan yang menyenangkan dimanan diharapkan anak akan dengan cepat mengenali lingkungan alam, hewan dan tumbuhan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media permainan berupa permainan mencari jejak agar bisa menarik minat peserta didik dalam belajar mengenal alam, hewan dan tumbuhan yang kurang pengetahuan dan pemahamannya terhadap jenis-jenis hewan, tumbuhan dan lingkungan alam sekitarnya

⁹ Wawancara awal, dengan ibu Badriyah Setiowati pada tanggal 12 Januari 2021.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu adanya peningkatan kecerdasan naturalis dengan media pembelajaran melalui permainan mencari jejak yang disukai oleh anak. Oleh sebab itu maka penulis tertarik mengambil judul penelitian: “Mengembangkan Permainan Mencari Jejak Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 4-6 Tahun Dipaud Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Penelitian yang relevan pernah diteliti oleh Rizki Nadiayu, dengan judul “ Penerapan metode karya wisata lingkungan alam sekitar untuk mengembangkan kecerdasan naturalis anak kelompok A di Tarbiyatul Athfal Ar-Ridlo Malang” penelitian ini melihat metode karya wisata berbasis lingkungan alam sekitar dapat mengembangkan kecerdasan naturalis. Penelitian selanjutnya oleh Elen MG Simajuntak, yang berjudul “ upaya mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia dini melalui penerapan metode proyek di TK Hosanna Desa Peria-ria Kec. Siburu-buru” penelitian ini melihat penerapan proyek dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia dini. Dan penelitian selanjutnya oleh Budi Pamungkas, yang berjudul “Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis melalui permainan pasaran pada kelompok A 1 di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang. hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan permainan melalui permainan tradisional pasaran dapat meningkatkan kecerdasan naturalis. perbedan dari ke tiga penelitian diatas yaitu terletak pada materi.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih banyak anak usia dini di PAUD yang kurang pengetahuan dan pemahamannya terhadap jenis-jenis hewan, tumbuhan dan lingkungan alam sekitarnya.
2. Anak-anak jarang melihat hewan peliharaan dan hewan ternak orang tua, karena hewan-hewan tersebut lebih sering dikurung di dalam kandang.
3. Anak-anak kurang mengenali lingkungan alam sekitar, karena orang tua mereka sibuk bekerja, bertani dan berkebun, sehingga jarang membawa anak-anak untuk ikut bertani dan berkebun.
4. Anak-anak di desa mulai lebih menyukai bermain gadget (handphone) dari pada bermain di alam sekitar lingkungan mereka.
5. Masih ada guru-guru PAUD yang kurang memahami media yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini, karena metode serta media yang sering digunakan dalam pembelajaran hanya sebatas memperkenalkan gambar-gambar jenis hewan dan tumbuhan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan kecerdasan naturalis dengan menggunakan metode pembelajaran *outing class* melalui permainan mencari jejak pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat ?

2. Apakah penggunaan permainan mencari jejak dengan metode pembelajaran *outing class* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kecerdasan naturalis dengan menggunakan metode pembelajaran *outing class* melalui permainan mencari jejak pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan mencari jejak dengan metode pembelajaran *outing class* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

- a. Menambah variasi permainan kecerdasan naturalis bagi anak.
- b. Menambah variasi metode kecerdasan naturalis bagi anak.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis.
- d. Dapat digunakan untuk acuan penelitian selanjutnya.

- e. Sebagai bahan acuan agar anak usia dini mampu mengoptimalkan kecerdasan naturalis.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya yaitu:

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi guru dalam menciptakan metode pembelajaran dan media permainan yang lebih terarah dan memuat nilai pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia dini.
- b. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini.
- c. Menambah keterampilan dan motivasi anak dalam mengikuti permainan dalam proses pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar. Menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung, belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang, karena dengan belajar seseorang memahami dan menguasai sesuatu sehingga orang tersebut dapat meningkatkan kemampuannya. Belajar merupakan perkembangan hidup manusia yang dimulai sejak lahir dan berlangsung seumur hidup.¹⁰ Menurut Mufarokah, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Batasan ini sering terlihat pada kenyataan di sekolah-sekolah bahwa guru berusaha memberikan ilmu sebanyak mungkin dan murid giat melakukannya.¹¹

Pembelajaran berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu “*instruction*”, yang terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu belajar (*learning*) dan mengajar (*teaching*). Kemudian disatukan dalam satu aktivitas yaitu kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dikenal dengan istilah pembelajaran (*instruction*). Pembelajaran berupaya mengubah siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik,

¹⁰ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), h. 34.

¹¹ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 12.

siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.¹²

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.¹³ Menurut Thursan Hakim dalam Fathurrohman, mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya.¹⁴

Menurut Hamdani Bakran Adz-Dzakiey, bahwa dalam ajaran Islam proses pengajaran (*ta'lim*) mengarah pada aspek kognitif.

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 34.

¹³ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 1.

¹⁴ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 6.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. al-Baqarah/2 : 151, sebagai berikut :

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ^{١٥}

“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat kami kepadamu), Kami telah mengutus kepadamu Rasul (Muhammad) dari (kalangan) kamu yang membacakan ayat-ayat Kami, mensucikan kamu, dan mengajarkan kepadamu Kitab dan Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.”¹⁵

Pengajaran pada ayat tersebut mencakup teoritis dan praktis, sehingga peserta didik memperoleh kebijakan dan kemahiran melaksanakan hal-hal yang mendatangkan manfaat dan menampik kemudharatan. Pengajaran ini juga mencakup ilmu pengetahuan dan *al-hikmah* (bijaksana).¹⁶

b. Pengertian metode pembelajaran

Metode secara harfiah berarti ‘cara’. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar-mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila ia tidak menguasai satupun metode

¹⁵Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur’an, *Mushaf Al-Qur’an dan Terjemahan*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2009), h. 23.

¹⁶Hamdani Bakran Adz-Dzakiey, *Psikologi Kenabian*, (Yogyakarta: Beranda Publishing, 2007), h. 19.

belajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan oleh para ahli psikologi dan ahli pendidikan.¹⁷

Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pembelajaran yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok/klasikan, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin baik metode belajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.¹⁸

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar-mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila ia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan oleh para ahli psikologi dan ahli pendidikan.¹⁹

c. Ciri-ciri metode pembelajaran yang baik

Setiap guru yang akan mengajar senantiasa dihadapkan pada pilihan metode. Banyak macam metode yang bisa dipilih guru dalam kegiatan belajar, namun tidak semua metode bisa dikategorikan

¹⁷ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar ...*, h. 55.

¹⁸ Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 52.

¹⁹ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar ...*, h. 47.

sebagai metode yang baik, dan tidak pula semua metode dikatakan jelek. Kebaikan suatu metode terletak pada ketepatan memilih sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Fathurrohman & Sutikno, mengatakan terdapat beberapa ciri dari sebuah metode yang baik, yaitu:

- 1) Berpadunya metode dari segi tujuan dan alat dengan jiwa dan ajaran akhlak Islami yang mulia;
- 2) Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya sesuai dengan watak siswa dan materi;
- 3) Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktek dan mengantarkan siswa pada kemampuan praktis;
- 4) Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya justru mengembangkan materi;
- 5) Memberikan keleluasaan pada siswa untuk menyatakan pendapatnya;
- 6) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.²⁰

2. Pembelajaran Berbasis *Outing Class*

a. Pengertian pembelajaran berbasis *outing class*

Menurut Suherman, pembelajaran di luar kelas (*outing class*) atau dikenal dengan istilah kegiatan lapang merupakan metode pembelajaran dimana guru membawa siswanya ke luar kelas untuk

²⁰Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar ...*, h. 56.

menerapkan konsep yang telah dipelajari di dalam kelas, dengan memanfaatkan halaman sekolah sebagai sumber pembelajaran. Disamping itu pembelajaran di luar kelas bisa diartikan juga sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diartikan sebagai kegiatan tambahan diluar yang berkaitan dengan kurikulum. Salah satu metode pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa dan sesuai dengan kompetensi dan karakter adalah metode pembelajaran dengan memanfaatkan halaman sekolah sebagai media pembelajaran.²¹

Metode ini mempunyai beberapa keunggulan, yaitu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan ikut berperan dalam kegiatan belajar mengajar, menerapkan konsep belajar sambil berekreasi (*learning by doing and refreshing*), dapat menghilangkan rasa jenuh selama belajar di dalam kelas dan dapat mengembangkan kehidupan demokrasi dalam dunia pendidikan. Menurut Suherman, pembelajaran di luar kelas atau dikenal dengan istilah kegiatan lapang merupakan metode pembelajaran dimana guru membawa siswanya ke luar kelas untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari di dalam kelas, dengan memanfaatkan halaman sekolah sebagai sumber pembelajaran.

Selain hal tersebut, metode *outing class* penting untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai upaya mengembangkan tiga

²¹ Herman Junaidi, *Strategi Pembelajaran PAI dengan Metode Outing Class untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Plalangan 01 Kalisat Tahun Pelajaran 2015-2016*, Skripsi, (Jember: IAIN Jember, 2016), h. 20.

komponen pendidikan yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Karena ketiga aspek tersebut digunakan secara integral dan berkesinambungan. Melalui pembelajaran kontekstual berbasis *Outing Class*, guru dapat memanfaatkan materi dan media pembelajaran konkret di luar kelas atau di alam yang dapat membantu siswa dalam pemahaman kosa kata bahasa Indonesia yang abstrak dan teoritis menjadi lebih konkret. Pemanfaatan materi dan media konkret yang dipilih guru dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Indonesia.

b. Kelebihan pembelajaran berbasis *outing class*

Penerapan dan pelaksanaan pembelajaran di luar kelas mempunyai beberapa keuntungan. Kelebihan pelaksanaan pembelajaran tersebut yaitu:

- 1) Kegiatan lebih menarik dan tidak membosankan daripada siswa duduk di kelas berjam-jam, sehingga motivasi belajar akan lebih tinggi.
- 2) Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.
- 3) Bahan yang dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
- 4) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati,

bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta dan lain-lain.

- 5) Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan disekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.²²

c. Kekurangan pembelajaran berbasis *outing class*

Sedangkan kekurangan pembelajaran berbasis *outing class* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kurang berkonsentrasi,
- 2) Pengelolaan peserta didik akan lebih sulit terkondisi,
- 3) Waktu akan banyak yang tersita (kurang tepat waktu),
- 4) Penguatan konsep kadang terkontaminasi oleh peserta didik lain/kelompok lain,
- 5) Guru kurang intensif dalam membimbing, dan
- 6) Akan muncul minat yang semu.²³

3. Permainan Mencari Jejak

a. Pengertian permainan

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan tekanan. Dalam permainan tidak ada aturan lain kecuali

²²Herman Junaidi, *Strategi Pembelajaran ...*, h. 22.

²³Herman Junaidi, *Strategi Pembelajaran ...*, h. 23.

yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi, dan menari, baik dilakukan sendiri maupun kelompok.²⁴

Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan pakar pendidikan anak berikut ini²⁵:

- a. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan bagi diri seseorang.
- b. Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
- c. Menurut Docket dan Fleer, bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktifitas yang menyenangkan bagi anak dengan penuh fantasi dan kreatifitas untuk mencapai tingkat perkembangan anak.

²⁴M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2018), h. 7.

²⁵M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain ...*, h. 8.

b. Karakteristik permainan mencari jejak di alam terbuka

Permainan mencari jejak ini biasanya permainan dalam kegiatan kepramukaan yang dilakukan dalam kegiatan luar sekolah, meliputi aspek kesegaran jasmani, rohani, dan kemasyarakatan. Kegiatan ini terdiri dari mendaki gunung, hiking, berkemah, parawisata, lari lintas alam, permainan halang rintangan, outbond, mencari jejak dan penjelajahan alam bebas. Salah satu kegiatan penjelajahan di luar kelas adalah penjelajahan. Penjelajahan merupakan kegiatan menelusuri suatu tempat, kegiatan ini bisa dilakukan di sekitar sekolah ataupun alam bebas. Dalam penjelajahan bisa diisi kegiatan mencari jejak.

Mencari jejak (*orient eenering*) adalah kegiatan memecahkan tanda-tanda jejak, membuat peta dan mencatat berbagai situasi dibagi dalam pos-pos. Setiap pos berisi tugas atau kegiatan yang harus diselesaikan, misalnya: morse, sandi, tali-temali, menjawab kuis, dan lain sebagainya. Setelah menempuh jalur dan mengerjakan tugas peserta tiba di garis finis. Mereka harus menyerahkan tugas yang telah diselesaikan, hasil tugas kelompok tersebut akan dinilai yaitu kecepatan waktu dan ketepatan mengerjakan tugas, bagi kelompok yang tercepat dan paling tepat mengerjakan tugas menjadi pemenang.

Dalam permainan mencari jejak dalam pramuka biasanya menggunakan tanda-tanda jejak digunakan untuk menunjukkan sesuatu

arah, jalan atau bahkan hal-hal lain tentang peristiwa/kejadian, biasanya tanda jejak dibuat dari batu, kayu, ranting, goresan, rumput, dan benda-benda lainnya. Adapun cara bermain mencari jejak di alam terbuka, yaitu:

- 1) Setiap regu melakukan undian untuk menentukan urutan per regu dengan cara suit atau gunting batu kertas, regu yang menanglah yang akan mendapat urutan pertama untuk berangkat.
- 2) Kegiatan akan dimulai dengan persiapan pembekalan dan pengarahan misi regu (pemilihan ketua regu dan informasi regu).
- 3) Regu yang pertama mendapat giliran berangkat.
- 4) Setiap regu melihat petunjuk jalan dan melihat tanda-tanda jejak yang dipasang untuk menemukan Pos 1.
- 5) Regu pertama akan masuk Pos 1. Yang akan ditemukan di Pos 1 berupa tugas dan kegiatan yang harus diselesaikan, misalnya setiap regu harus menyelesaikan tali-temali. Barulah bisa melaju ke Pos 2.
- 6) Masuk ke Pos 2 setiap regu melihat perintah apa yang akan dikerjakan atau yang akan dipecahkan, misalnya setiap regu membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang dan mencatat bagaimana cara membuatnya.

- 7) Masuk ke Pos 3, setiap regu pun memecahkan masalah yang disiapkan di pos, seperti menemukan barang, atau simbol yang disembunyikan di semak-semak.
- 8) Barang atau tugas yang didapat di setiap pos dibawa sampai ke garis finis.
- 9) Setelah masuk ke garis finis, setiap regu memberikan semua tugas yang diberikan di setiap pos. Untuk menentukan pemenang.

c. Karakteristik media mencari jejak meja laju bergambar

Spesifikasi produk yang mengembangkan kecerdasan naturalis dalam penelitian ini adalah berupa produk permainan mencari jejak yang peneliti beri nama media mencari jejak meja laju bergambar. Permainan ini dimodifikasi oleh peneliti untuk mengubah peraturan main serta alat dan bahan yang digunakan dalam bermain. Tidak hanya memodifikasi, peneliti juga menyisipkan pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan naturalis berupa bentuk media dan sarana.

Permainan media mencari jejak meja laju bergambar dirancang peneliti sesuai dengan perkembangan kecerdasan naturalis pada anak usia dini, permainan edukatif ini pertama dirancang dengan menggunakan sebuah karton yang digambar berupa sebuah peta yang dirancang untuk petunjuk jalan dari permainan mencari jejak ini. Setelah dipertimbangkan permainan pertama ini tidak layak

karena bahan yang mudah rusak dan tidak tahan lama. Muncullah sebuah ide untuk membuat permainan kedua yang terbuat dari kain panel yang ditempel-tempel berupa sebuah peta, dengan sebuah pertimbangan lagi permainan kedua ini juga belum dikatakan layak karena masih banyak kekurangan dan kelemahan. Dan pada akhirnya terbuatlah permainan mencari jejak ini berupa sebuah meja yang terbuat dari papan atau kayu yang memiliki jalan atau jalur yang bergambar dan dibuatkan sebuah pin yang bisa bergerak atau berjalan pada meja, setelah dipertimbangkan dan dilihat dari sisi bahan dan tampilan serta ketahanan bahan permainan yang ketiga ini dianggap layak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini.

Meja permainan dari kayu ini dirancang sedemikian rupa dapat dimainkan dengan menggerakkan pin di atas meja dengan tangan anak, alat permainan ini terdiri dari sebuah meja yang memiliki jalur atau jalan yang berliku yang akan dijalankan sebuah pin dimana harus mencari jalan tujuan akhir, pin terdiri dari 8 buah yang memiliki tujuan di setiap pin dimana tujuan akhir pin itulah yang dicari. Pada alat permainan ini dikhususkan untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal kecerdasan naturalis yaitu mengenal alam, hewan, tumbuhan, gejala alam serta lingkungan sekitar yang dapat dilihat dari meja jalur bergambar dan dapat pula

melatih motorik halus dengan menggerakkan pin-pin tersebut ke tempat tujuan akhir.

d. Cara pembuatan media mencari jejak meja laju bergambar

1) Bahan-bahan

a) Papan, yang digunakan untuk membuat bahan dasar, tiang dan pin. Papan dibentuk sedemikian rupa membentuk sebuah meja yang memiliki jalur atau jalan. Membuat 8 buah pin untuk dijalankan di papan yang sudah jadi meja lipat.

b) Paku, digunakan untuk menempelkan bagian-bagian papan hingga berbentuk sebuah meja yang bisa dilipat.

c) Lem, digunakan untuk merekatkan pin yang biasa dijalankan.

d) Amplas, digunakan untuk menghaluskan serat-serat kayu dan papan.

e) Cat, digunakan untuk melukis meja dan pin dengan lukisan yang menarik dan penuh dengan warna alam.

2) Alat yang digunakan, yaitu: papan, gergaji, paku, palu, lem, pewarna/cat, amplas, dan kuas.

3) Langkah pembuatan meja yaitu dibuat dari kayu yang sudah jadi papan yang diukur dengan panjang 100 cm dan lebar 100 cm, lalu papan diukir untuk membuat jalur atau jalan untuk pin,

barulah diampelas. Lalu dilukis dengan warna-warna cantik dan menarik yang membentuk lukisan tumbuhan, hewan dan rumah.

- 4) Pembuatan pin. Pin masih menggunakan papan yang dibuat bulat dan memiliki tangkai agar bisa bergerak di meja, setelah jadi pin juga dilukis sesuai gambar yg ada di meja.

e. Peraturan permainan media mencari jejak meja laju bergambar

- 1) Anak bergiliran dalam bermain dengan cara undian.
- 2) Anak diberikan kesempatan melihat buku petunjuk (peneliti juga menjelaskan).
- 3) Anak bebas bereksplorasi sendiri.
- 4) Waktu bermain per anak 5 menit.
- 5) Anak tidak boleh bertanya kepada teman-temannya.
- 6) Setiap anak memiliki 3 kali perbaikan jika dia merasa salah.
- 7) Saat bermain anak tidak boleh melihat buku petunjuk.

f. Langkah-langkah permainan media mencari jejak meja laju bergambar

- 1) Mempersiapkan meja dan memasukan semua pin.
- 2) Anak bergiliran sesuai undian.
- 3) Beri petunjuk pada anak (tunjukkan buku petunjuk dan cara bermain).
- 4) Mengingatkan anak waktunya 5 menit untuk memecahkan tujuan pin.

- 5) Anak mencocokkan dan menjalankan pin ke setiap tujuan yang ada di meja permainan.
- 6) Setelah selesai anak melihat buku petunjuk (benar atau tidak yang dia kerjakan).

4. Kecerdasan Naturalis

a. Pengertian kecerdasan

Semua anak pada dasarnya adalah cerdas. Kecerdasan anak tidak hanya dapat diukur dari kepandaian intelektualnya saja, namun anak dikatakan cerdas apabila dapat menunjukkan satu atau dua kemampuan yang menjadi keunggulannya. Kecerdasan juga didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide yang gemilang dan memecahkan masalah secara kreatif, efisien, dan bijaksana.²⁶

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya, Gardner juga memaparkan bahwa kecerdasan merupakan sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya serta potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.²⁷

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Sedangkan menurut Bainbridge, kecerdasan didefinisikan

²⁶ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 175.

²⁷ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif ...*, h. 176.

sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak. Menurut Binet, kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari 3 (tiga) komponen, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan,
- 2) Kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan,
- 3) Kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*.²⁸

Kecerdasan anak juga didasarkan pada pandangan pokok teori *multiple intelligences* yang meliputi:

- 1) Setiap anak memiliki kapasitas untuk memiliki kesembilan kecerdasan. Kecerdasan-kecerdasan tersebut ada yang dapat sangat berkembang, cukup berkembang dan kurang berkembang.
- 2) Semua anak pada umumnya dapat mengembangkan setiap kecerdasan hingga tingkat penguasaan yang memadai apabila ia memperoleh cukup dukungan, pengayaan, pengayaan, dan pengajaran.
- 3) Kecerdasan bekerja bersamaan dalam kegiatan sehari-hari.
- 4) Anak memiliki berbagai cara untuk menunjukkan kecerdasannya dalam setiap kategori.²⁹

²⁸Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. 176.

²⁹Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Konsep Dasar ...*, h. 177.

Multiple intelegensi atau kecerdasan jamak adalah salah satu produk kajian neurosains adalah Quantum Learning. Kecerdasan majemuk ditemukan oleh Howard Gardner seseorang ahli saraf dan psikologi terkemuka dari sekolah keokteran Boston dan juga dari sekolah pendidikan Harvard pada 1983. Pada awalnya Garner mengemukakan bahwa kecerdasan hanya terdiri dari tujuh kecerdasan kemudian penelitian dilanjutkan dan ditemukan sembilan kecerdasan yaitu:

- 1) Kecerdasan linguistik/bahasa (*Verbal Linguistic Intelligence*) adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata seperti bicara, membaca, dan menulis.
- 2) Kecerdasan matematika (*Logical/Mathematical Intelligence*) adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola berpikir logis, dan ilmiah.
- 3) Kecerdasan visual/ruang (*Visual/Spatial Intelligence*) adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail, kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan didengar serta pengalaman lain yang ada diotaknya dalam jangka waktu yang sangat lama.
- 4) Kecerdasan musikal/ritmik (*Musical/Rhythmic Intelligence*), adalah kemampuan untuk menyimpan nada, mengingat irama, dan secara emosional terpengaruh oleh musik.

- 5) Kecerdasan kinestetik/gerak tubuh (*Body/Kinesthetic Intelligence*), kecerdasan yang menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna.
- 6) Kecerdasan interpersonal (*Interpersonal Intelligence*), adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.
- 7) Kecerdasan intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*), adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri.
- 8) Kecerdasan naturalis (*Naturalistic Intelligence*), adalah kemampuan untuk mengenali berbagai jenis flora dan fauna dan fenomenal alam lainnya.
- 9) Kecerdasan spiritual (*Spiritualist Intelligence*) atau kecerdasan eksistensi atau kemampuan untuk merasakan keagamaan seseorang.³⁰

Berdasarkan uraian di atas, kecerdasan merupakan kemampuan seseorang untuk bertindak laku, berpikir dan menganalisis yang pada dasarnya semua kecerdasan dapat dikembangkan. Dalam penelitian ini fokus terhadap peningkatan kecerdasan anak yaitu kecerdasan naturalis.

³⁰Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 127.

b. Pengertian kecerdasan naturalis

Kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam dan isinya (flora dan fauna) dan kemampuan untuk memahami serta menghargai dampak alam terhadap diri-sendiri dan dampak tindakan sendiri terhadap alam. Kecerdasan ini meliputi kemampuan untuk mengenali dan mengklasifikasi berbagai macam flora dan fauna serta menikmati persekutuan dengan alam. Kecerdasan naturalis didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies, baik flora maupun fauna, di lingkungan sekitaran kemampuan mengolah dan memanfaatkan, serta melestarikannya.³¹

Kecerdasan naturalis melibatkan kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam di sekitar kita seperti bunga, pohon, hewan, dan fauna serta flora lain. Ini juga mencakup kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam lain seperti misalnya susunan awan dan ciri geologis bumi. Dalam kehidupan sehari-hari, kita menggunakan kecerdasan ini ketika berkebun, berkemah dengan teman atau keluarga, atau mendukung proyek ekologi lokal. Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan alam.³²

³¹Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 9.

³²Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan ...*, h. 79.

Komponen inti kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam (flora, fauna, formasi awan, gunung-gunung), keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies baik secara formal atau informal. Komponen kecerdasan naturalis yang lain adalah perhatian dan minat mendalam terhadap alam, serta kecermatan menemukan ciri-ciri spesies dan unsur alam yang lain. Bagi individu yang tinggal di kota besar, kecerdasan naturalis akan muncul dalam bentuk kemampuan membedakan benda-benda tak hidup, seperti mobil, sepatu karet, dan sampul kaset CD.

Dari pengertian mengenai kecerdasan naturalis di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali dan mengklasifikasikan flora, fauna, serta bentuk-bentuk alam yang lain dalam lingkungannya, sehingga menumbuhkan minat yang mendalam terhadap alam serta dapat meningkatkan kemampuan dalam mengolah, memanfaatkan serta melestarikan alam.

c. Ciri-ciri kecerdasan naturalis anak usia dini

Kecerdasan naturalis muncul secara dramatis pada sebagian anak kecil. Sekolah atau pengalaman langsung dapat mengembangkan kemampuan formal atau informal. Dalam kadar kecil, kecerdasan naturalis dapat diwujudkan dalam kegiatan

investigasi, eksperimen, menemukan elemen, fenomena alam, pola cuaca, atau kondisi yang mengubah karakteristik sebuah benda (misalnya es mencair ketika terkena panas matahari).³³

Anak-anak suka menyelidiki berbagai kehidupan makhluk kecil seperti cacing, semut, dan ulat daun. Anak-anak senang mengamati gundukan tanah, memeriksa jejak binatang, mengorek-orek tanah, mengamati hewan yang bersembunyi lalu menangkap dan menemukannya untuk mengetahui isi perut binatang. Anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalis tinggi cenderung menyukai alam terbuka, akrab dengan hewan peliharaan, dan bahkan menghabiskan waktu mereka di dekat akuarium. Mereka memiliki keingintahuan yang besar tentang seluk-beluk hewan dan tumbuhan.

Anak-anak dengan kecerdasan naturalis tinggi cenderung tidak takut memegang serangga dan berada didekat binatang. Perkembangan naturalistik anak dipengaruhi oleh pajangan yang diberikan oleh lingkungan kepada mereka. Anak usia 4 tahun telah memiliki ketertarikan terhadap hewan peliharaan. Anak usia 4 tahun juga telah mengenal bagian-bagian tumbuhan, terutama daun, batang dan bunga. Mereka juga sudah mengenal siang dan malam, mengenal mendung sebagai pertanda hujan, nama-nama benda langit seperti bulan dan bintang. Mereka juga mengetahui binatang peliharaan perlu diberi makan, bahwa ada binatang yang hidup di air,

³³Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan ...*, h. 10.

di tanah, memiliki sayap, bersirip, berkaki, dan ada pula yang tidak memiliki ketiganya seperti ular dan cacing tanah.³⁴

Menurut Muhammad Yaumi, secara khusus kecerdasan naturalistik dapat didefinisikan melalui ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berbicara banyak tentang binatang, tumbuh-tumbuhan atau keadaan alam.
- 2) Senang berdarma wisata ke alam, kebun binatang, atau di museum.
- 3) Memiliki kepekaan terhadap alam (seperti hujan, badai, petir, gunung, tanah dan sebagainya).
- 4) Senang menyiram bunga atau memelihara tumbuh-tumbuhan dan binatang.
- 5) Suka melihat kandang binatang, burung atau akuarium.
- 6) Senang ketika belajar tentang ekologi, alam, binatang, dan tumbuh-tumbuhan.
- 7) Berbicara banyak tentang hak-hak binatang, dan cara kerja planet bumi.
- 8) Senang melakukan proyek pelajaran yang berbasis alam (mengamati burung-burung, kupu-kupu atau serangga lainnya, tumbuh-tumbuhan dan memelihara binatang).³⁵

³⁴Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), h. 15.

³⁵Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 85.

d. Indikator kecerdasan naturalis

Anak usia 4-6 tahun memiliki minat terhadap alam (dengan mengamati, terlibat, mencermati gambar, mengoleksi unsur tumbuhan/hewan), merawat dan memelihara hewan/tumbuhan, mendokumentasikan melalui gambar, dan mencari informasi (melalui bertanya, melihat tayangan, dan membaca). Menurut Musfiroh kecerdasan naturalis anak usia 4-5 tahun terdeteksi melalui indikator sebagai berikut:

- 1) Anak lebih banyak berada di luar kelas daripada di dalam kelas.
Anak juga senang mendekat ke jendela dan melihat keluar, dan melaporkan pada pendidik apa yang mereka lihat di luar jendela.
- 2) Anak (cenderung laki-laki) tertarik pada gerombolan binatang kecil seperti semut dan mencari sarangnya, bahkan berani ke sungai mencari ikan dan menangkap belut di sawah.
- 3) Anak-anak gemar mengumpulkan *minitoy*s binatang dan menikmati latihan mengoleksi daun dan bunga di buku.
- 4) Anak tertarik melihat majalah bergambar binatang dan tumbuhan dan pura-pura membaca teks yang ada di samping atau di bawah gambar.
- 5) Anak memiliki kesenangan (belum dapat disebut hobi) terhadap binatang seperti ikan. Mereka mulai mengamati gerak-gerik ikan, memperhatikan pertumbuhan ikan, dan memberinya makan dengan baik.

- 6) Anak tampak senang berada di taman, tidak merusak tumbuhan yang ada di dalamnya, bertanya tentang nama-nama bunga, kadang-kadang tampak berbicara dengan tumbuhan.
- 7) Anak bercita-cita ingin menjadi tukang kebun, penjual bunga, penakluk hewan liar, pendaki gunung, peselancar, astronot.
- 8) Anak tertarik mengamati gejala alam, seperti hujan, gunung berapi, angin, pohon yang basah atau tumbang, awan, atau banjir.
- 9) Anak tidak takut terhadap binatang, seperti ulat, tidak mudah jijik terhadap binatang seperti cacing dan kecoak, serta berani mendekati anak kucing dan tidak menangis ketika kucing bereaksi secara agak agresif.
- 10) Anak memilih berlibur ke kebun binatang, gunung, pantai atau desa.³⁶

Dari uraian di atas, perkembangan kecerdasan naturalis anak usia 4-5 tahun ditandai dengan munculnya ketertarikan terhadap lingkungan sekitar seperti ketertarikan terhadap binatang, sayang terhadap binatang peliharaan, mengetahui nama-nama/jenis binatang atau tumbuhan, senang terhadap tumbuhan, bunga, daun, dan mereka cenderung suka merawat tanaman, serta senang terhadap fenomena-fenomena yang ada di alam sekitar mereka seperti hujan, awan, tanah, batu-batuan, dan sebagainya.

³⁶Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan ...*, h. 56.

5. Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak tersebut.³⁷

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan yang sangat luar biasa. Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak, usia itu penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi.³⁸

b. Pentingnya pendidikan anak usia dini

Studi para ahli mengemukakan bahwa pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang baik yang dialami dan diikuti oleh anak, akan sangat berpengaruh, bukan saja pada kegiatan-kegiatan

³⁷ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif ...*, h. 20.

³⁸ Suyadi, *Teori Pembelajaran ...*, h. 21.

pendidikan di jenjang-jenjang selanjutnya, tetapi berpengaruh dalam banyak segi kehidupan anak di kemudian hari. Bahkan secara khusus berpengaruh pada aspek produktivitas kinerja yang dilakukan oleh anak tersebut kelak saat ia telah dewasa dan bekerja/berkarya. Tujuan utama dari penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yaitu untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.

Berikut ini sejumlah manfaat dan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini yang lebih jauh lagi yang memuat hasil kajian para ahli termasuk hasil-hasil studi, yaitu³⁹ :

- 1) Butir pertama ini menempatkan kajian awal yang berperan sangat penting dalam aspek pembentukan kapasitas kecerdasan anak (manusia). Proses pembentukan kecerdasan dalam proses perubahan dan perkembangan yang sangat pesat ditentukan oleh intensitas dan kualitas rangsangan yang dilakukan oleh orang dewasa (pendidik) sehingga terjadi penggabungan sinaps-sinaps menjadi sangat lebat hingga membentuk kapasitas kecerdasan. Jika tidak terjadi rangsangan maka sinaps-sinaps itu akan saling berguguran satu dengan yang lainnya. Dari penjelasan tersebut, pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai upaya

³⁹Cyrus T. Lalompoh dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 25.

pemberian rangsangan terhadap potensi sehingga terjadi perkembangan, pertumbuhan, termasuk proses pembentukan kecerdasan anak.

- 2) Dari gambaran yang dikemukakan pada butir satu di atas, secara khusus sesuai juga definisi tentang PAUD yang dikemukakan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, yakni untuk mengingatkan anak agar siap memasuki pendidikan selanjutnya baik pendidikan dasar maupun pendidikan lanjutan bahkan perguruan tinggi, bahkan pendidikan lain (pendidikan non-formal) yang berlangsung sepanjang hayat. Kesiapan yang dimaksud yakni kegiatan kecerdasan (intelektual, sosio-emosional, fisik). Kecerdasan anak menentukan kesanggupan anak mentransformasikan apa yang terjadi dalam kehidupan selanjutnya supaya kelak telah menjadi dewasa dengan berkembang dalam kehidupan yang luas, dimulai dalam kehidupan keluarga secara mandiri maupun bersama orang lain.
- 3) Meminimalisir/meniadakan *drops outs* dan tertinggal kelas

Dengan kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan lanjutan, anak dapat siap mengikuti kegiatan pendidikan dimana anak menjalani proses pendidikan tersebut. Anak dengan mudah menyerap pelajaran karena kegiatan dasar kemampuan potensi kecerdasan intelektualnya mampu beradaptasi, sosio-emosionalnya telah siap. Demikian pula untuk aktivitas fisik,

dan sebagainya. Tentu hal ini tidak dengan mengabaikan faktor-faktor lain yang berpengaruh seperti adanya faktor gizi keluarga yang karena kemiskinan para anak-anak tidak sarapan sebelum sekolah, atau ada yang makan hanya sekali dalam sehari dengan gizi yang sangat minim. Demikian pula faktor kontrol orang tua pada kegiatan anak. Namun pada hasil pengamatan maupun hasil studi yang dilaksanakan, peran PAUD yang signifikan dapat membuat anak siap mengikuti kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran di sekolah.

4) Meningkatkan prestasi belajar dan meniadakan mengulang kelas

Kemampuan mengikuti proses pendidikan/pembelajaran dengan kemampuan menyerap, mengolah, mengerjakan, dan beraktualisasi dalam proses belajar, membuat anak mencapai prestasi-prestasi yang memadai. Tentu ini tidak mengabaikan adanya kualitas sekolah yang bersangkutan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Namun dalam kondisi proses pembelajaran yang ada, bagi anak yang usia dini telah mengikuti kegiatan PAUD yang berkualitas, akan tetap menempatkan mereka pada ranking prestasi yang tinggi.

Pembelajaran di PAUD sejatinya dapat mengurangi atau meminimalisir anak-anak/siswa yang mengulang di kelas yang sama (tertinggal kelas) karena ketidakmampuan dalam penyerapan dan keikutsertaan dalam program pembelajaran di

kelas. Kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran, akan membuat para siswa mampu mengikuti dan berproses dalam setiap materi pembelajaran.

5) Keuntungan sosial-ekonomi

Dari hasil kajian para ahli ditemukan bahwa mereka yang ikut atau menjalani PAUD di usia dini, di waktu mendatang tatkala dewasa dan berkarir di mana pun bidang mereka, produktivitas mereka lebih tinggi dari yang di saat usia dini tidak sempat menjalani PAUD yang bermutu. Hasil studi terhadap para manajer di negara maju setelah dibandingkan, ternyata dalam hal produktivitas (secara ekonomi) memiliki perbedaan yang signifikan. Hasilnya menunjukkan bahwa mereka yang pernah menjalani PAUD yang bermutu lebih tinggi produktivitasnya dibanding para manajer yang tidak menjalani PAUD yang bermutu di usia dini. Tidak hanya dari segi produktivitas ekonomi, tetapi juga aspek inovasi, kreativitas, dan terobosan ekonomi lainnya.

6) Menjadi warga yang baik

Dari kajian prestasi, baik sosial, ekonomi, dan pendidikan yang baik dan berkualitas sebagai hasil dan dampak pelaksanaan PAUD yang bermutu, ini berarti akan terbentuk warga masyarakat yang baik. Masyarakat yang mampu

menerapkan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, nilai religius dan etik, serta nilai-nilai budaya yang luhur dalam kehidupan. Kondisi masyarakat yang dinamis menjadi idaman bersama, cita-cita luhur pembentukan suatu komunitas yang beradab, berbudaya, dan aman tercipta. Dengan pelaksanaan PAUD yang bermutu, memungkinkan semua potensi-potensi yang luhur yang dimiliki anak akan dikembangkan secara optimal, dan saatnya di kemudian hari teraktualisasi secara maksimal dalam tugas-tugas kehidupan baik untuk dirinya sendiri, keluarganya, komunitas masyarakat, bangsa dan, negaranya.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang merupakan peneliti dari peneliti yang lain, sebagai berikut:

1. Rizki Nadiayu, yang berjudul: “Penerapan Metode Karya Wisata Berbasis Lingkungan Alam Sekitar untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Kelompok A di Tarbiyatul Athfal Ar-Ridlo Malang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: a) penerapan metode karya wisata berbasis lingkungan alam sekitar dilaksanakan dengan baik; b) kecerdasan naturalis anak mengalami perkembangan dengan peningkatan persentase rata-rata siklus I sebesar 57,167% dengan kategori cukup baik dan pada siklus II sebesar 72,33% dengan kategori baik artinya dari setiap siklus kecerdasan naturalis mengalami perkembangan sebesar 15,163%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah

metode karya wisata berbasis lingkungan alam sekitar dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak.

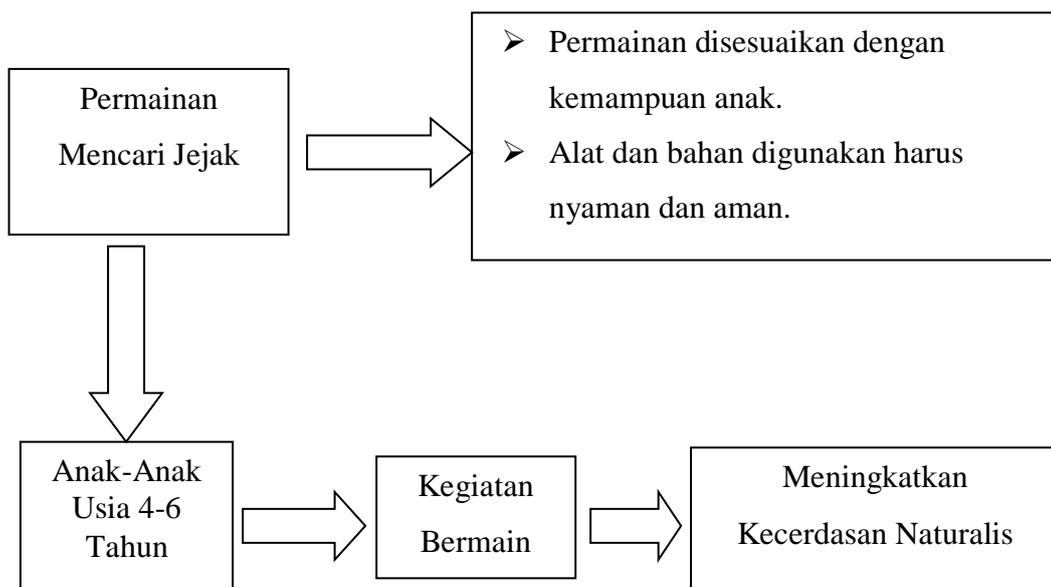
2. Elen MG Simanjatak, yang berjudul: “Upaya Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Proyek di TK Hosanna Desa Peria-ria Kec. Sibiru-biru T.A 2012/2013”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: a) pada siklus I tidak seorangpun anak yang tergolong baik sekali, 50% yang tergolong baik, 35% yang tergolong cukup, 15% yang tergolong kurang; b) pada siklus II, 35% anak tergolong baik sekali, 60% tergolong baik, 5% tergolong cukup, tidak satupun anak yang tergolong kurang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode proyek dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia dini.
3. Budi Pamungkas, yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Melalui Permainan Tradisional Pasaran pada Kelompok A1 di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan bermain melalui permainan tradisional *pasaran* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis kelompok A1 di TKIT Al-Muhajirin. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya jumlah presentase kemampuan kecerdasan naturalis anak yang berkembang baik. Pada kegiatan pra tindakan sebesar 14%, naik menjadi 65% pada Siklus II, dan pada Siklus III naik menjadi 86%.

Persamaan dari ketiga peneliti di atas bahwa keduanya sama-sama mengembangkan kecerdasan naturalis, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan metode dan media permainan. Peneliti dalam penelitian ini mengambil judul mengembangkan kecerdasan naturalis dengan menggunakan metode pembelajaran *outing class* melalui permainan mencari jejak, diharapkan dengan metode dan permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana metode yang berhubungan berbagai faktor telah teridentifikasi sebagai masalah dalam penelitian.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Permainan mencari jejak didesain sebagai permainan yang dapat digunakan dengan mudah dalam rangka mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Permainan ini disesuaikan dengan kemampuan tahap perkembangan anak usia 4-6 tahun yang nyaman dan aman digunakan anak. Proses permainan ini diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini secara optimal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Untuk dapat menghasilkan atau mengembangkan produk yang sudah ada digunakan untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁰

Penelitian ini dilakukan untuk membantu membuat desain produk dengan metode kecerdasan naturalis pada anak usia dini, hasil dalam penelitian ini akan di uji validitas agar menghasilkan produk dan materi pembelajaran yang efektif. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan. Berdasarkan teori dari Sugiyono, langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal.⁴¹ Mengembangkan produk dalam artian yang luas berarti memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efisien dan efektif.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 297.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 28.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat pada tahun ajaran 2021/2022. Waktu penelitian ini yaitu mulai tanggal 3 Desember – 14 Januari 2022.

C. Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data-data tersebut adalah kebutuhan pengembangan permainan mencari jejak pada peningkatan kecerdasan naturalis peserta didik. Validasi desain perangkat pembelajaran dan validasi materi oleh para dosen pakar, serta validasi ahli praktisi dari pendidik mengenai kualitas model permainan mencari jejak untuk mengembangkan atau meningkatkan kecerdasan naturalis.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memiliki 2 (dua) tahap yang akan dilaksanakan yaitu tahap pra pengembangan dan tahap perkembangan.

1. Instrumen Tahap Pra Pengembangan

Pada tahap pra perkembangan, data yang dikumpulkan berupa informasi mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *outing class* yang sebenarnya dapat dilakukan di setiap PAUD dalam lingkungan sekitar. Selain itu juga penelitian mengumpulkan informasi data kemampuan kecerdasan naturalis pada anak sebelum berkembang.

Penelitian juga menganalisis kebutuhan anak terhadap alam sekitar yang membuat bahan ajaran, yang masih tergolong dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun instrumen yang digunakan pada tahap pra perkembangan yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah seluruh aktivitas yang dilihat di lapangan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Gunanya untuk mengumpulkan dan melengkapi data penelitian. Observasi dapat digunakan untuk menilai penampilan guru dalam mengajar, suasana kelas, hubungan sosial sesama siswa, hubungan guru dengan siswa, dan perilaku sosial lainnya.⁴²

Adapun alat untuk melakukan observasi dalam penelitian dan perkembangan ini adalah dengan menggunakan catatan lapangan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, kegiatan observasi untuk mengamati kemampuan kecerdasan naturalis anak di PAUD Fatonah di Desa Talang Perapat setelah melakukan pembelajaran *outing class* yang belum dilakukan pengembangan.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang terbagi dalam beberapa kategori. Dari

⁴²Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 179.

segi yang memberikan jawaban, kuesioner dibagi menjadi kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Kuesioner langsung adalah kuesioner yang dijawab langsung oleh orang yang diminta jawabannya. Sedangkan kuesioner tidak langsung dijawab secara tidak langsung oleh orang yang dekat dan mengetahui si penjawab seperti contoh, apabila yang hendak dimintai jawaban adalah seseorang yang buta huruf maka dapat dibantu oleh anak, tetangga atau anggota keluarganya.⁴³

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dan angket tanggapan respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas permainan mencari jejak dengan metode pembelajaran outing class pada kecerdasan naturalis anak usia dini. Adapun yang bertindak sebagai responden yaitu ahli media, ahli materi dan orang tua siswa.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Produk

No	Data	Sumber Data	Instrumen
1	Uji validasi produk	Ahli media	Angket uji validasi
2	Uji validasi produk	Ahli materi	Angket uji validasi
3	Uji validasi produk	Ahli praktisi (guru)	Angket uji validasi

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk dalam tulisan, gambar, ataupun

⁴³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 71.

dalam bentuk karya monumental.⁴⁴ Penulis akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto dan arsip sekolah.

2. Instrumen Tahap Perkembangan

Pada tahap perkembangan, pengumpulan berupa data informasi perkembangan kemampuan kecerdasan naturalis anak terkait keefektifan pada metode pembelajaran *outing class* yang telah dikembangkan. Adapun setiap ujicoba dan revisi diperlukan data-data informasi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dari:

a. Lembar observasi kemampuan kecerdasan naturalis

Observasi dilakukan melalui pengamatan saat anak melakukan pembelajaran *outing class*. Hasil observasi tersebut dicatat di lembar observasi yang telah dipersiapkan.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Dimensi	Indikator	Butir
1	Kepekaan sosial	Anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka pada teman seregu/ kelompok	3, 8
2	Pemahaman sosial	Anak dapat mengikuti belajar dengan baik dan teratur	1, 2, 3
3	Komunikasi sosial	Anak terlihat menonjol saat dalam melakukan permainan mencari jejak dan sesekali ia memberi arahan kepada teman	5, 6, 7

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, hal. 326.

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Pembelajaran

Nilai	Skor	Keterangan
*	1	Belum berkembang (BB)
**	2	Mulai berkembang (MB)
***	3	Berkembang sesuai harapan (BSH)
****	4	Berkembang sangat baik (BSB)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kelayakan instrumen kemampuan kecerdasan naturalis anak dari yang berkembang atau tidak berkembang, bisa dirumuskan yaitu:

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Jumlah item kemampuan kecerdasan naturalis anak digunakan untuk mencari kegiatan peduli alam anak seperti pada tabel kategori instrumen kemampuan verbal anak.

Tabel 3.4
Kategori Hasil Observasi Kemampuan Kecerdasan Naturalis

No	Skor	Keterangan
1	32-27	Berkembang sangat baik (BSB)
2	26-21	Berkembang sesuai harapan (BSH)
3	20-15	Mulai berkembang (MB)
4	≤14	Belum berkembang (BB)

b. Format validasi produk

Format validasi produk permainan mencari jejak pada metode pembelajaran outing class dibuat untuk menilai kelayakan produk yang dibuat sesuai tahap perkembangan anak usia dini oleh validator ahli. Adapun format validasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1) Angket

Angket diberikan kepada dosen ahli atau tokoh untuk merevisi produk yang telah didesain guna menambah dan memperbaiki kekurangan-kekurangan produk hingga layak untuk diuji coba. Adapun kisi-kisi produk sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket Validasi Produk

Dimensi	Indikator	Nomor
Aspek materi pokok	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan	1, 2
Aspek informasi pendukung	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak, bahan aman bagi anak	3, 4
Aspek tampilan	Ketepatan penggunaan warna, kesesuaian bentuk meja, lukisan, dan pin-pin yang digunakan serta ukurannya	5, 6, 7
Aspek materi tambahan	Melatih kemampuan motorik	11, 12

2) Catatan lapangan

Dalam penelitian ini, catatan digunakan apabila ditemukan masalah atau hambatan ketika penggunaan permainan mencari jejak pada metode pembelajaran outing class (luar ruangan).

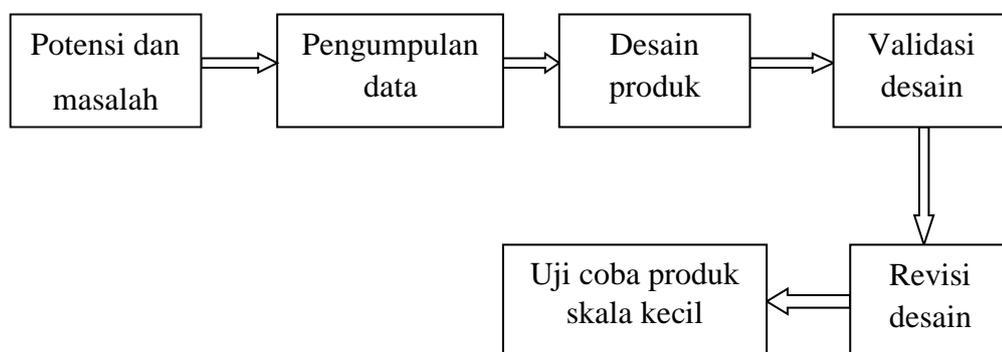
c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa hasil dari kegiatan anak serta foto-foto dalam proses berlangsungnya pembelajaran dalam permainan mencari jejak dengan metode outing class (di luar ruangan). Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

E. Langkah-Langkah Penelitian dan Perkembangan (*RnD*)

Beberapa penelitian menggunakan penelitian pengembangan dalam pendidikan, antara lain model Sugiyono dan model Borg and Gall yang mengembangkan 10 (sepuluh) tahapan dalam mengembangkan model.⁴⁵ Akan tetapi peneliti hanya menggunakan 6 (enam) tahapan pengembangan dalam penelitian ini, langkah-langkah yang diambil dalam prosedur penelitian ini sebagaimana bagan berikut ini:

Bagan 3.1
Langkah-Langkah Prosedur Penelitian



⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan ...*, hal. 298.

Peneliti menggunakan 6 langkah dikarenakan keterbatasan waktu dan kendala biaya dimana peneliti sudah memasuki semester akhir. Selanjutnya untuk memahami tiap langkah tersebut dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini berupa permasalahan yang ditemukan melalui observasi penelitian terhadap kesulitan dalam metode dan permainan di lingkungan tempat tinggal peneliti, kesulitan permainan ini membuat anak jarang sekali bermain mencari jejak atau menjelajah, hal ini membuat keprihatinan peneliti dimana saat ini jarang sekali anak bermain mencari jejak atau menjelajah alam. Namun permasalahan yang membuat peneliti ingin sekali mengembangkan kecerdasan naturalis dengan metode outing class melalui permainan mencari jejak ini dikarenakan kurangnya pembelajaran tentang alam flora/fauna dan jarang sekali pengenalan langsung di alam bebas dimana anak terjun langsung di alam dimana kebutuhan pengetahuan tentang alam sangatlah penting.

2. Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dapat diajukan secara faktual dan up to date. Selanjutnya perlu mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan informasi dari lingkungan sekitar Desa Talang Perapat Seluma baik dari orang tua maupun anak usia dini.

3. Desain produk

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan berupa perkembangan produk yang sudah ada yaitu mencari jejak pada tahap ini dalam mendesain produk tindakan yang dilakukan yaitu:

- a. Menganalisis perkembangan anak usia dini sebelum membuat permainan yang akan diterapkan.
- b. Menganalisis kebutuhan serta bahan, alat yang akan digunakan dalam membuat permainan.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang telah dibuat. Setelah produk divalidasi baru dapat mengetahui kelemahan dari produk yang dibuat.

5. Perbaiki desain

Setelah produk divalidasi melalui para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang hendak menghasilkan produk tersebut.

6. Uji coba produk skala kecil

Setelah dilakukan perbaikan terhadap produk maka peneliti uji coba produk secara terbatas agar mengetahui keefektifitasan produk yang akan dikembangkan. Uji coba produk skala kecil bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah permainan mencari jejak yang digunakan sudah efektif dan efisien. Pengujian kelompok kecil dapat dilakukan dengan cara yaitu:

- a. Peneliti dan orang tua diminta untuk mengajak anak melakukan permainan
- b. Permainan dilakukan dengan mengumpulkan anak
- c. Peneliti menjelaskan apa yang akan dilakukan
- d. Anak diminta melakukan permainan yang akan diarahkan
- e. Peneliti mencatat waktu yang digunakan
- f. Peneliti mengamati kelayakan produk serta melakukan wawancara langsung kepada anak akan apa yang akan dilakukan.
- g. Setelah diuji coba data yang terkumpul dan dianalisis.
- h. Setelah itu dilakukan revisi kembali terhadap produk.

F. Ujicoba Produk

Ujicoba produk guna mengetahui keefektifan produk yang akan dikembangkan pada kelompok terbatas. Sedangkan langkah-langkah ujicoba produk dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Desain ujicoba

Dalam penelitian menggunakan metode eksperimen desain pre-test dan post-test, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru.

Gambar 3.2
Metode Eksperimen



Berdasarkan gambar dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment. O₁ yaitu kemampuan kecerdasan naturalis anak sebelum menggunakan produk dan O₂ kemampuan kecerdasan naturalis anak setelah menggunakan produk dan jika O₂ lebih besar dari O₁ maka produk tersebut efektif untuk digunakan.⁴⁶

2. Subjek ujicoba

Subjek yang akan diujicobakan yaitu anak-anak usia dini di Desa Talang Perapat Kabupaten Seluma. Dimana subjek berjumlah 7 (tujuh) orang anak usia dini yang akan diberikan perilaku sesudah dan sebelum *treatment*.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan ...*, hal. 303.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif data kalitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata dan simbol. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dihimpun melalui angket penilaian atau tanggapan uji coba produk permainan mencari jejak pada metode pembelajaran outing class yang kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif dekriptif presentase. Agar lebih jelas maka penelitian pengembangan ini analisis data yang digunakan dibagi menjadi 2 (dua) bentuk analisis data sesuai dengan identifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan permainan mencari jejak sehingga menjadi seperangkat alat permainan yang baru. Dalam analisis ini diperoleh dari catatan lapangan dan validator.
2. Analisis data secara kuantitaif untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak diperoleh melalui deskripsif presentase terhadap empat katagori penilaian yang pada bab sebelumnya. Dengan melakukan ini dapat dilihat peningkatan pre-test dan post-test. Adapun test ini kemudian berdasarkan rumus di bawah ini yaitu:

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

Keterangan :

- P = Presentase tingkat perubahan
 F = Frekuensi nilai yang diperoleh
 N = Jumlah anak

Dengan rumus di atas maka dapat ditentukan berdasarkan perhitungan data nilai presentase kemampuan anak. Setelah itu peneliti membandingkan hasil presentase kelas pre-test dan post-test, apakah berbeda atau tidak. Jika hasil ketika post-test lebih kecil dibandingkan pre-test maka produk dinyatakan tidak dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak, dan jika sebaliknya maka produk dikatakan layak untuk digunakan dalam peningkatan kecerdasan naturalis anak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

H. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma

PAUD Fatonah merupakan PAUD yang bertempat di Desa Talang Perapat yang berdiri pada tanggal 7 Juli 2007 yang didirikan oleh sebuah yayasan. Di Desa Talang Perapat ini memang belum ada PAUD atau TK, maka dari itulah PAUD ini didirikan oleh sebuah yayasan. Dengan berdirinya PAUD Fatonah ini masyarakat Desa Talang Perapat sangat bersyukur karena anak-anak mereka bisa merasakan pendidikan usia dini langsung di desa mereka, tidak perlu lagi menumpang ke PAUD desa tetangga karena banyak orang tua mengeluh karena terlalu jauh, oleh karena itu yayasan bekerja sama dengan desa mendirikan PAUD ini. Setelah beberapa tahun kemudian PAUD ini diambil alih oleh desa hingga sekarang dengan pimpinannya yaitu Kepala Desa bernama Bapak Sukman Hayuri, dengan dipimpin Kepala Sekolah bernama Ibu Badriyah Setyowati dan diajar oleh 2 (dua) orang guru kelas yaitu bernama Ibu Warsah dan Ibu Erli Nita.

Sejauh ini PAUD Fatonah sudah memiliki 15 (lima belas) angkatan yang telah lulus dari PAUD ini. PAUD Fatonah memiliki luas 15 meter dan panjang 17 meter. Gedung PAUD ditegakkan dengan satu atap, PAUD ini memiliki 3 (tiga) ruang kelas, 1 (satu) ruang guru,

1 (satu) ruang dapur, 1 (satu) ruang aula, 2 (dua) kamar mandi, dan memiliki taman bermain. Tanah yang ditempati oleh gedung PAUD merupakan milik Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma.

2. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma

a. Visi

Menjadikan PAUD yang bernuansa imtaq, bermutu, kreatif, dan belajar edukatif, riang, aman dan nyaman.

b. Misi

- 1) Menumbuhkan dan menanamkan disiplin diri dan ajaran agama sehingga menjadi sumber kebaikan dalam bertindak.
- 2) Memotivasi anak menggali potensi diri untuk berkeaktivitas dan berprestasi optimal.

c. Tujuan

Memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun untuk bermain, belajar dan berlatih dengan edukatif, riang, aman dan nyaman.

3. Data Siswa PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma

Jumlah siswa pada tahun ajaran 2021-2022 adalah 29 orang, terdiri dari yang berusia 4 tahun ada 9 orang dan berusia 5-6 tahun ada 20 orang. Siswa laki-laki berjumlah 16 orang dan perempuan 13 orang.

I. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari 6 (enam) langkah, sebagai berikut: 1) Potensi dan masalah, 2) Mengumpulkan data/informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain produk, 5) Revisi desain produk, dan 6) Uji coba produk skala kecil.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui wawancara kepada guru kelompok B di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat yang memiliki potensi untuk mengembangkan kecerdasan naturalis siswa. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya pembelajaran tentang alam flora/fauna dan kurangnya pengenalan langsung di alam bebas dimana anak terjun langsung di alam padahal kebutuhan pengetahuan tentang alam sangatlah penting

2. Pengumpulan Data/Informasi

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang media permainan mencari jejak sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media permainan mencari jejak untuk kemudian dapat

diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada media tersebut. Pengumpulan data juga berguna untuk mengetahui karakteristik siswa PAUD Fatonah Desa Talang Perapat, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada media permainan mencari jejak. Pengumpulan informasi ini juga dilakukan melalui wawancara dengan siswa kelompok B untuk mengetahui karakteristik siswa serta kebutuhan terhadap media permainan mencari jejak. Hal ini bertujuan supaya media permainan mencari jejak yang dikembangkan cocok dengan permasalahan yaitu rendahnya kecerdasan naturalis siswa usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat.

3. Desain Produk

Pokok bahasan materi yang dikembangkan dalam media permainan mencari jejak adalah untuk mengetahui kegiatan memecahkan tanda-tanda jejak, membuat peta dan mencatat berbagai situasi dibagi dalam pos-pos. Setiap pos berisi tugas atau kegiatan yang harus diselesaikan, misalnya: morse, sandi, tali-temali, menjawab kuis, dan lain sebagainya. Setelah menempuh jalur dan mengerjakan tugas peserta tiba digaris finis. Mereka harus menyerahkan tugas yang telah diselesaikan, hasil tugas kelompok tersebut akan dinilai yaitu kecepatan waktu dan ketepatan mengerjakan tugas.

Setelah melakukan pengumpulan informasi maka langkah selanjutnya yaitu mendesain produk. Produk pada penelitian ini yaitu meliputi:

a. Permainan yang dikembangkan

Permainan yang dikembangkan yaitu permainan mencari jejak dimana permainan ini didesain dapat mengembangkan kecerdasan naturalis, permainan ini jarang sekali dilakukan untuk anak usia dini karena langsung terjun ke alam. Produk yang dibuat berupa peta yang dilukis dari karton.

b. Bentuk dan ukuran

Bentuk dibuat berbentuk persegi yang berukuran 30 x 30 cm yang bergambar sebuah peta petunjuk jalan.

c. Materi dalam permainan mencari jejak

Permainan mencari jejak merupakan materi pemecah masalah dalam melakukan perjalanan dengan adanya petunjuk setiap perjalanan yang akan dituju.

- 1) Peta
- 2) Buku petunjuk
- 3) Materi pendukung

d. Aturan permainan mencari jejak di alam

- 1) Setiap regu melakukan undian untuk menentukan urutan per regu dengan cara suit gunting batu kertas.
- 2) Kegiatan akan dimulai dengan persiapan pembekalan dan arahan misi regu.
- 3) Regu yang pertama mendapat giliran berangkat dengan garis start.

- 4) Setiap regu melihat petunjuk jalan dan melihat tanda-tanda, serta simbol-simbol jejak yang dipasang.
- 5) Setiap regu akan masuk ke pos-pos yang disediakan, dan apa saja yang akan dipelajari dan didapat.
- 6) Lanjut ke pos berikutnya.
- 7) Barang yang didapat di setiap pos dibawa ke garis finis.
- 8) Setelah berada di garis finis. Setiap regu memberikan semua yang didapat setiap pos. Untuk menentukan pemenang.

4. Validasi Desain Produk

Desain produk yang sudah dibuat divalidasi oleh beberapa ahli dimana sebagai ahli media adalah Ibu Ovi Arieska Meta, M.Pd selaku Dosen PIAUD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, ahli materi adalah Bapak Meddyan Heriadi, M.Pd selaku Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, dan ahli praktisi adalah Ibu Badriyah Setiowati selaku Kepala Sekolah dan Guru PAUD Fatonah. Angket validasi desain dilakukan untuk melihat kelayakan produk. Dibawah ini merupakan lembar validasi dari beberapa ahli di atas.

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media telah dilakukan sebanyak 3 kali oleh validator yaitu Ibu Ovi Arieska Meta, M.Pd selaku Dosen PIAUD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan menggunakan lembar validasi ahli media. Berikut kisi-kisi lembar penilaian ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Ket
			1	2	3	4	5	
1	Segi fisik	Keamanan yang digunakan.						
		Jenis bahan yang digunakan						
		Kemenarikan bentuk media						
		Keawetan dan ketahanan media						
		Ukuran media sesuai dengan bentuk yang diinginkan						
	Segi manfaat	Kesesuaian media permainan mencari jejak jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah disimpan, mudah dibawa dan dipindahkan.						
		Kemudahan penggunaan media						
	Segi ilustrasi	Kejelasan gambar dan bentuk						
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik						
	2	Segi warna						
Komposisi warna								
3	Segi desain	Jenis bentuk yang digunakan						
		Jenis warna yang digunakan						
	Segi penjelasan	Langkah-langkah media permainan mencari jejak						
	enam aspek perkembangan	Bahasa, kognitif, motorik kasar/halus, sosial emosional dan agama						
Jumlah								
Total Penilaian								

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi telah dilakukan sebanyak 3 kali oleh validator yaitu Bapak Meddyan Heriadi, M.Pd selaku Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan menggunakan lembar validasi ahli materi. Berikut kisi-kisi lembar penilaian ahli materi yaitu:

Tabel 4.2
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Ket
			1	2	3	4	5	
1	Aspek materi pokok	Materi media pembelajaran ini sesuai dengan pencapaian anak usia 4-6 tahun.						
		Kesesuaian materi permainan mencari jejak dengan tujuan mengembangkan kecerdasan naturalis.						
		Kesesuaian materi yang dipergunakan terhadap perkembangan anak usia dini.						
		Materi sudah mencakup enam aspek pengembangan anak (spiritual, fisik motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa dan seni).						
2	Aspek informasi	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak.						
		Bahan permainan tidak berbahaya dan aman bagi anak.						
3	Aspek tampilan	Ketepatan pengguna warna dalam lukisan						
		Kesesuaian bentuk meja, lukisan, dan pin-pin yang digunakan.						
		Ukuran yang cukup besar.						
		Ketepatan ukuran lukisan.						
4	Aspek materi tambahan	Melatih kemampuan motorik kasar/halus.						
		Melatih kemampuan lingistik						

		Melatih kemampuan visual					
		Dipahami oleh anak					
Jumlah							
Total Penilaian							

c. Validasi ahli praktisi

Validasi ahli praktisi telah dilakukan sebanyak 3 kali oleh validator yaitu Ibu Badriyah Setiowati selaku Kepala Sekolah dan Guru PAUD Fatonah, dengan menggunakan lembar validasi ahli praktisi. Berikut kisi-kisi lembar penilaian ahli praktisi yaitu:

Tabel 4.3
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Praktisi

No	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anak akan dapat bermain permainan mencari jejak dengan mudah.						
2	Penjelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak						
3	Kemudahan dalam permainan mencari jejak.						
4	Pemberian contoh cara menggunakan permainan mencari jejak.						
5	Berkembangnya kecerdasan naturalis dalam bermain permainan mencari jejak.						
Jumlah							
Total Penilaian							

5. Revisi Desain Produk

Revisi desain dilakukan setelah produk divalidasi oleh ahli media, dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari media permainan mencari jejak. Setelah dilakukan revisi desain dan dinyatakan layak oleh ahli media, kemudian produk diuji cobakan ke anak usia dini dari sekolah yang bukan merupakan sampel penelitian.

a. Perbaikan produk

Perbaikan desain dilakukan setelah pengujian validasi ke para ahli, diperoleh beberapa saran baik penambahan maupun pengurangan desain produk sesudah dan sebelum validasi.



Perubahan warna dan bahan sebelum validasi oleh beberapa ahli maka bentuk permainan dapat dilihat di atas dilakukan pengubahan sesuai saran ahli media, materi dan guru yaitu terdapat perubahan warna, bentuk ukuran serta bahan, dimaksudkan agar permainan dapat lebih baik lagi. Selain berubah warna, ukuran serta

bahan agar mempermudah anak menggunakannya karena sebelum divalidasi agar menarik minat anak.

b. Desain terakhir

Revisi terakhir setelah pengisian angket oleh beberapa ahli sehingga diperoleh produk baru dan permainan serta aturan baru sesuai dengan yang diberikan oleh para ahli yang tadinya dari kertas dan kain panel sekarang diubah dengan bahan kayu atau papan yang dilukis.



Melalui saran dari para ahli maka produk dicetak agar lebih tahan lama dan mudah untuk digunakan serta lebih praktis dan mudah untuk dibuat. Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh ahli media, dan mendapat saran atau komentar perbaikan dan dinyatakan layak oleh ahli media barulah produk diuji cobakan. Adapun aturan permainan mencari jejak ini yaitu:

- 1) Anak bergiliran dalam permainan.
- 2) Anak diberi petunjuk cara bermain permainan mencari jejak
- 3) Anak bebas bereksplorasi sendiri boleh dibantu teman
- 4) Anak mulai bermain dengan menggerakkan 8 pin bergambar ke meja yang sudah dilukis
- 5) Setiap anak memiliki 3 kali perbaikan
- 6) Ketika anak selesai, teman-temannya bertanya apa sudah benar pekerjaannya. Kalau benar, teman-temannya bertepuk tangan.

Peraturan permainan ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan tujuan anak dapat mengembangkan kecerdasan naturalis, dan agar anak tahu bahwa pin yang bergambar memiliki tujuan sendiri-sendiri. Dan bisa mengembangkan 6 (enam) perkembangan anak usia dini.

6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang jadi, dan barang tersebut yang akan diuji coba. Setelah barang sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan di PAUD Melati Indah Kabupaten Seluma, sekaligus memvalidasi **lembar observasi** sebelum digunakan untuk penilaian terhadap kecerdasan naturalis siswa di PAUD tempat penelitian.

Uji coba produk pada tanggal 14 Januari 2022. Adapun tujuannya untuk mengetahui keefektifan produk permainan mencari jejak yang

dapat mengembangkan kecerdasan naturalis. Ujicoba langsung ke tempat penelitian dengan hasil validasi langsung.

a. Hasil validasi ahli media

Setelah melakukan validasi sebanyak 3 kali oleh validator, berikut ini adalah rekapitulasi skor penilaian oleh validator ahli media selama 3 tahap perbaikan, yaitu:2

Tabel 4.4
Analisis Lembar Validasi Ahli Media

No	Validasi	Skor Penilaian				Total Skor
		Kurang Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	
1.	Validasi kesatu	26	4	-	-	30
2.	Validasi kedua	14	24	-	-	38
3.	Validasi ketiga	-	-	24	45	69

Dari 3 tahapan perbaikan produk yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan indikator penelitian dan saran dari validator ahli media, maka media permainan mencari jejak dapat digunakan dengan tujuan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa, sekaligus permainan yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan anak usia dini yang lainnya.

b. Hasil validasi ahli materi

Setelah melakukan validasi sebanyak 3 kali oleh validator, berikut ini adalah rekapitulasi skor penilaian oleh validator ahli materi selama 3 tahap perbaikan, yaitu:

Tabel 4.5
Analisis Lembar Validasi Ahli Materi

No	Validasi	Skor Penilaian				Total Skor
		Kurang Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	
1.	Validasi kesatu	14	18	-	-	32
2.	Validasi kedua	4	15	-	30	49
3.	Validasi ketiga	-	15	12	30	57

Dari 3 tahapan perbaikan produk yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan indikator penelitian dan saran dari validator ahli materi, maka materi permainan mencari jejak dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan naturalis siswa serta dapat mengembangkan enam aspek perkembangan lainnya.

c. Hasil validasi ahli praktisi

Setelah melakukan validasi sebanyak 3 kali oleh validator, berikut ini adalah rekapitulasi skor penilaian oleh validator ahli praktisi selama 3 tahap perbaikan, yaitu:

Tabel 4.6
Analisis Lembar Validasi Ahli Praktisi

No	Validasi	Skor Penilaian				Total Skor
		Kurang Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	
1.	Validasi kesatu	-	15	-	-	15
2.	Validasi kedua	-	6	12	-	18
3.	Validasi ketiga	-	-	-	25	25

Setelah melakukan 3 tahap validasi dapat disimpulkan bahwa permainan mencari jejak ini cocok untuk mengembangkan

kecerdasan naturalis pada anak usia dini sehingga anak mampu mengenal alam. Dengan permainan ini dapat menyenangkan dan menarik minat anak dalam mengenal alam lebih dalam lagi.

J. Praktikalitas Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-6 Tahun

Spesifikasi produk yang mengembangkan kecerdasan naturalis dalam penelitian ini adalah berupa produk permainan mencari jejak yang peneliti beri nama media mencari jejak meja laju bergambar. Permainan ini dimodifikasi oleh peneliti untuk mengubah peraturan main serta alat dan bahan yang digunakan dalam bermain. Tidak hanya memodifikasi, peneliti juga menyisipkan pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan naturalis berupa bentuk media dan sarana.

Permainan media mencari jejak meja laju bergambar dirancang peneliti sesuai dengan perkembangan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. Permainan mencari jejak ini berupa sebuah meja yang terbuat dari papan atau kayu yang memiliki jalan atau jalur yang bergambar dan dibuatkan sebuah pin yang bisa bergerak atau berjalan pada meja, setelah dipertimbangkan dan dilihat dari sisi bahan dan tampilan serta ketahanan bahan permainan yang ketiga ini dianggap layak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini.

Meja permainan dari kayu ini dirancang sedemikian rupa dapat dimainkan dengan menggerakkan pin di atas meja dengan tangan anak, alat permainan ini terdiri dari sebuah meja yang memiliki jalur atau jalan yang

berliku yang akan dijalankan sebuah pin dimana harus mencari jalan tujuan akhir, pin terdiri dari 8 buah yang memiliki tujuan di setiap pin, dimana tujuan akhir pin itulah yang dicari. Pada alat permainan ini dikhususkan untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal kecerdasan naturalis yaitu mengenal alam, hewan, tumbuhan, gejala alam serta lingkungan sekitar yang dapat dilihat dari meja jalur bergambar dan dapat pula melatih motorik halus dengan menggerakkan pin-pin tersebut ke tempat tujuan akhir.

1. Peraturan permainan media mencari jejak meja laju bergambar
 - a. Anak bergiliran dalam bermain dengan cara undian.
 - b. Anak diberikan kesempatan melihat buku petunjuk (peneliti juga menjelaskan).
 - c. Anak bebas bereksplorasi sendiri.
 - d. Waktu bermain per anak 5 menit.
 - e. Anak tidak boleh bertanya kepada teman-temannya.
 - f. Setiap anak memiliki 3 kali perbaikan jika dia merasa salah.
 - g. Saat bermain, anak tidak boleh melihat buku petunjuk.
2. Langkah-langkah permainan media mencari jejak meja laju bergambar
 - a. Mempersiapkan meja dan memasukan semua pin.
 - b. Anak bergiliran sesuai undian.
 - c. Beri petunjuk pada anak (tunjukkan buku petunjuk dan cara bermain).
 - d. Mengingatkan anak waktunya 5 menit untuk memecahkan tujuan pin.

- e. Anak mencocokkan dan menjalankan pin ke setiap tujuan yang ada di meja permainan.
- f. Setelah selesai anak melihat buku petunjuk (benar atau tidak yang dia kerjakan).

K. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang jadi, dan barang jadi tersebut yang akan diuji coba. Setelah produk sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk. Dari hasil pengamatan kegiatan anak untuk mengetahui perkembangan kecerdasan naturalis anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat, maka didapatkan hasil penilaian perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7
Penilaian Pengembangan Permainan Mencari Jejak

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Ket
1	Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan	Anak belum mengerti aturan yang sudah ditetapkan.	☆	
		Anak masih ragu	☆☆	
		Anak sudah mulai terbiasa dengan aturan yang sudah ditetapkan	☆☆☆	
		Anak sudah menguasai dalam menaati aturan yang sudah ditetapkan	☆☆☆☆	
2	Anak mampu menggunakan permainan	Anak belum mampu menggunakan permainan mencari jejak	☆	

	mencari jejak	Anak baru mengerti cara menggunakan permainan	☆ ☆	
		Anak mampu menggunakannya tapi belum secara optimal	☆ ☆ ☆	
		Anak mampu menggunakannya secara optimal	☆☆☆☆	
3	Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan	Anak tidak mengerti menggerakkan pin yang disediakan	☆	
		Anak belum dapat menggerakkan pin yang disediakan	☆ ☆	
		Anak baru bisa menggerakkan pin yang disediakan	☆☆☆	
		Anak sudah dapat menggerakkan pin yang sudah disediakan	☆☆☆☆	
4	Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak	Anak tidak bisa menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan	☆	
		Anak sudah mulai mengetahui dan menyebutkan macam-macam sayuran, buah dan hewan meski sering terbalik	☆ ☆	
		Anak sudah mulai mengerti dan menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan dan hewan tetapi tidak secara keseluruhan	☆☆☆	
		Anak sudah bisa mengetahui dan menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan dan hewan dengan benar.	☆☆☆☆	
5	Anak mampu membantu temannya saat	Anak diam saja	☆	
		Anak mulai mampu membantu temannya masi	☆☆	

	mengalami kesulitan	kaku.		
		Anak sudah terlihat saat membantu temannya melakukan kegiatan.	☆☆☆	
		Anak sudah bisa membantu temannya saat mengalami kesulitan.	☆☆☆	
6	Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak	Anak belum mampu memecahkan masalah dalam permainan mencari jejak	☆	
		Anak sedikit belum mampu memecahkan masalah dalam permainan mencari jejak	☆☆	
		Anak mulai mampu memecahkan masalah dalam permainan mencari jejak	☆☆☆	
		Anak mampu memecahkan masalah dalam permainan mencari jejak	☆☆☆☆	

1. Hasil Uji Coba Produk Pre Test

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 29 anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Pengisian Lembar Penilaian Pre Test

No	Nama	Total skor	Kategori
1	Alif Fatir Alfath	16	Berkembang sesuai harapan
2	Ahmad Muzamil Arfiya	13	Mulai berkembang
3	Clara Adenia Saputri	11	Muali berkembang
4	Davi Alfatih	10	Muali berkembang
5	Helen Puspita	10	Muali berkembang
6	Kholiqnasrol Hidayat	11	Muali berkembang

7	Liona Alifia Hidayat	10	Muali berkembang
8	Arsihla	13	Muali berkembang
9	Alvino Rafif Baksela	11	Muali berkembang
10	Arzachel Ramadan A.	11	Muali berkembang
11	Elta Nur Haida	12	Muali berkembang
12	Fayzal Muhamad Rizki	16	Berkembang sesuai harapan
13	M.Alfat Al Qhazali	12	Muali berkembang
14	Megi Novianzah	11	Muali berkembang
15	Syakila Denada Putri	14	Muali berkembang
16	Malza Amivia	11	Muali berkembang
17	Syafira Salsabilah	11	Muali berkembang
18	Atika Noury Yanti	11	Muali berkembang
19	Arjun Al Iqram	16	Berkembang sesuai harapan
20	Azzam Raditiya Alfaris	11	Muali berkembang
21	Razik Rayhan S.	15	Muali berkembang
22	Deki Saputra	11	Muali berkembang
23	Arya Noviandi	12	Muali berkembang
24	Fahra Kesya Ani Ayu	14	Muali berkembang
25	Dovi	11	Muali berkembang
26	Devita Kencana Putri	11	Muali berkembang
27	Marsah Elifia	13	Muali berkembang
28	Sintiya Puspita Sari	12	Muali berkembang
29	Saputra Gerhanatara	16	Berkembang sesuai harapan
Jumlah		355	Mulai berkembang
Rata-rata		11	Mulai berkembang

Hasil penelitian selanjutnya diuraikan sesuai dengan kategori.

Diperoleh hasil tabel di bawah ini yaitu:

Tabel 4.9
Kategori Perkembangan Kecerdasan Naturalis
Melalui Permainan Mencari Jejak
(Pre Test)

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
21-24	-	-	Berkembang sangat baik
16-20	4	13%	Berkembang sesuai harapan
10-15	25	86%	Mulai berkembang
-10	-	-	Belum berkembang

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

Keterangan :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh

N = Jumlah anak

Dari hasil data di atas, maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki perkembangan kecerdasan naturalis melalui permainan mencari jejak yang mulai berkembang dengan skor 86%, berkembang sesuai harapan dengan skor 13%, dan berkembang sangat baik dengan skor 0%.

2. Hasil Uji Coba Produk Post Test

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 29 anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat, pada kegiatan post test dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10
Hasil Pengisian Lembar Penilaian Post-Test

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Alif Fatir Alfath	21	Berkembang sangat baik
2	Ahmad Muzamil A.	21	Berkembang sesuai harapan
3	Clara Adenia Saputri	20	Berkembang sesuai harapan
4	Davi Alfatih	23	Berkembang sesuai harapan
5	Helen Puspita	20	Berkembang sangat baik
6	Kholiqnasrol Hidayat	22	Berkembang sangat baik
7	Liona Alifia Hidayat	24	Berkembang sangat baik
8	Arsihla	20	Berkembang sangat baik
9	Alvino Rafif Baksela	23	Berkembang sesuai harapan
10	Arzachel Ramadan A.	21	Berkembang sangat baik
11	Elta Nur Haida	21	Muali berkembang
12	Fayzal Muhamad Rizki	20	Berkembang sesuai harapan
13	M.Alfat Al Qhazali	20	Berkembang sangat baik
14	Megi Novianzah	21	Berkembang sesuai harapan
15	Syakila Denada Putri	21	Berkembang sesuai harapan
16	Malza Amivia	16	Berkembang sesuai harapan
17	Syafira Salsabilah	23	Berkembang sangat baik
18	Atika Noury Yanti	20	Berkembang sesuai harapan
19	Arjun Al Iqram	22	Muali berkembang
20	Azzam Raditiya Alfaris	24	Berkembang sangat baik
21	Razik Rayhan S.	18	Berkembang sesuai harapan
22	Deki Saputra	24	Berkembang sangat baik
23	Arya Noviandi	20	Berkembang sangat baik
24	Fahra Kesya Ani Ayu	23	Berkembang sangat baik
25	Dovi	21	Berkembang sangat baik
26	Devita Kencana Putri	19	Muali berkembang

27	Marsah Elifia	21	Muali berkembang
28	Sintiya Puspita Sari	20	Berkembang sesuai harapan
29	Saputra Gerhanatara	21	Berkembang sangat baik
Jumlah		610	Mulai berkembang
Rata-rata		17	Mulai berkembang

Hasil penelitian selanjutnya diuraikan sesuai dengan kategori.

Diperoleh hasil tabel di bawah ini yaitu:

Tabel 4.11
Kategori Perkembangan Kecerdasan Naturalis
Melalui Permainan Mencari Jejak
(Post Test)

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
21-24	18	62%	Berkembang sangat baik
16-20	11	37%	Berkembang sesuai harapan
10-15	-	-	Mulai berkembang
-10	-	-	Belum berkembang

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

Keterangan :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh

N = Jumlah anak

Dari hasil data di atas, maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki perkembangan kecerdasan naturalis melalui permainan mencari jejak yang mulai berkembang dengan skor 0%, berkembang sesuai

harapan dengan skor 37%, dan berkembang sangat baik dengan skor 62%.

3. Peningkatan Perkembangan Kecerdasan Naturalis pada Permainan Mencari Jejak Anak Berdasarkan Penilaian

Berdasarkan kegiatan pra-test dan pre-test diperoleh nilai yang dapat dilihat hasil presentase seperti dibawah ini yaitu:

Tabel 4.12
Data kategori Peningkatan Perkembangan Kecerdasan Naturalis Melalui Permainan Mencari Jejak

No	Kategori	Pre Test	Post Test	Peningkatan
1	Berkembang sangat baik	-	62%	62%
2	Berkembang sesuai harapan	13%	37%	24%
3	Mulai berkembang	86%	-	-86%
4	Belum berkembang	-	-	0%

Data di atas menunjukkan peningkatan dimana terjadi pada anak kategori berkembang sangat baik menjadi lebih banyak 62 % dan kategori belum berkembang tidak mengalami peningkatan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data dan penjelasan diatas yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya maka peneliti dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Meningkatkan kecerdasan naturalis dengan menggunakan metode pembelajaran outing class melalui permainan mencari jejak dengan mengembangkan produk atau media permainan mencari jejak dibuat dan dikembangkan dengan inovasi baru yang menarik dan warna-warna yang cantik, bentuk dan ukuran, materi serta aturan permainan yang di buat semenarik mungkin sesuai dengan anak usia 4-6 tahun . Produk dibuat direvisi sebanyak 3 kali dan divalidasi langsung oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi sebanyak 3 kali juga
2. Penggunaan permainan mencari jejak dengan metode pembelajaran outing cllas dapat meningkatkan kecerdasan naturalis di buktikan dengan uji coba pre-test dan post-test diPAUD Fatonah. Dimana peningkatan terjadi pada katagori berkembang sangat baik 62% sedangkan berkembang sesuai harapan 24% ,katagori mulai bekembang -86% dan belum berkembang 0%.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepala PAUD

Motivasi dari kepala PAUD sangat diharapkan supaya dapat memberi inisiatif kepada guru agar menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat anak senang mengikuti proses pembelajaran. Selain memberikan motivasi kepala PAUD juga diharapkan dapat memfasilitasi media pembelajaran yang inovatif.

2. Guru PAUD

Guru diharapkan tidak hanya memberikan proses pembelajaran dengan menggunakan papan tulis dan spidol saja, namun dapat diterapkan media pembelajaran yang kreatif agar anak mempunyai semangat belajar dan mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

3. Peneliti lain

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang ada dalam penelitian ini dan dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih sempurna hasilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Adz-Dzakiey, Hamdani Bakran. 2007. *Psikologi Kenabian*. Yogyakarta: Beranda Publishing.
- Aziz, Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. 2018. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Fathurrohman, Pupuh, dan M. Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jamaris, Martini. 2017. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Junaidi, Herman. 2016. *Strategi Pembelajaran PAI dengan Metode Outing Class untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Plalangan 01 Kalisat Tahun Pelajaran 2015-2016*. Skripsi. Jember: IAIN Jember.
- Lalompoh, Cyrus T., dan Kartini Ester Lalompoh. 2017. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufarokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dan Bambang Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wellyansari, dkk. 2019. *Pengembangan Permainan Edukatif*. Bengkulu: Rumah Cetak Vanda.
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.
- Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an. 2009. *Mushaf Al-Qur'an dan n*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK
PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Pada Anak
Peneliti : Wellyansari
Nama : *Dwi Ariesta Mefa.*
NIP :
Ahli Bidang : *Media.*

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan Mencari Jejak Pada Anak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Keterangan Skor :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menggunakan lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR					KETERANGAN
			PENILAIAN					
			1	2	3	4	5	
1	Segi fisik	Keamanan yang digunakan.		✓				
		Jenis bahan yang digunakan			✓			
		Kemenarikan bentuk media		✓				
		Keawetan dan ketahanan media		✓				
		Ukuran media sesuai dengan bentuk yang diinginkan		✓				
2	Segi manfaat	Kesesuaian media permainan mencari jejak jika dilihat dari segi keperaktisan (mudah disimpan, mudah dibawa dan dipindahkan.		✓				
		Kemudahan penggunaan media			✓			
3	Segi ilustrasi	Kejelasan gambar dan bentuk		✓				
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik			✓			
4	Segi warna	Kesesuaian warna media dengan karakteristik peserta didik		✓				
		Komposisi warna			✓			
5	Segi desain	Jenis bentuk yang digunakan		✓				
		Jenis warna yang digunakan		✓				

6	Segi penjelasan	Langkah-langkah media permainan mencari jejak	✓				
7	6 aspek perkembangan	Bahasa, kognitif, motorik kasar/halus, sosial emosional dan agama	✓				

Jumlah	
Total Penilaian	30

Validasi pertama.

B. Catatan

Masih sangat kurang baik dan kurang layak untuk penelitian pengembangan. Media harus menarik dan baik.

Bengkulu.

Ovi Ariska Muta

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK
PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Pada Anak
Peneliti : Wellyansari
Nama : Ovi Arieska Mefa
NIP :
Ahli Bidang : Media

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan Mencari Jejak Pada Anak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Keterangan Skor :

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menggunakan lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR					KETERANGAN
			PENILAIAN					
			1	2	3	4	5	
1	Segi fisik	Keamanan yang digunakan.			✓			
		Jenis bahan yang digunakan			✓			
		Kemenarikan bentuk media			✓			
		Keawetan dan ketahanan media	✓	✓				
		Ukuran media sesuai dengan bentuk yang diinginkan			✓			
2	Segi manfaat	Kesesuaian media permainan mencari jejak jika dilihat dari segi keperaktisan (mudah disimpan, mudah dibawa dan dipindahkan).			✓			
		Kemudahan penggunaan media		✓				
3	Segi ilustrasi	Kejelasan gambar dan bentuk		✓				
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik		✓				
4	Segi warna	Kesesuaian warna media dengan karakteristik peserta didik		✓				
		Komposisi warna			✓			
5	Segi desain	Jenis bentuk yang digunakan			✓			
		Jenis warna yang digunakan			✓			

6	Segi penjelasan	Langkah-langkah media permainan mencari jejak	✓				
7	6 aspek perkembangan	Bahasa, kognitif, motorik kasar/halus, sosial emosional dan agama	✓				

Jumlah	38
Total Penilaian	

Falidasi kedua

B. Catatan

Media yang dibuat masih mudah karena penggunaannya. Media terbuat dari bahan-bahan bekas / bahan lama jika terkumpul air atau mudah rusak.

Bengkulu

[Signature]
Ovi Ariesta Mef

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK
PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Mencari Jejak Pada Anak
 Peneliti : Wellyansari
 Nama : Ovi Ariesta Mita
 NIP :
 Ahli Bidang : Media

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan Mencari Jejak Pada Anak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Keterangan Skor :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menggunakan lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR					KETERANGAN
			PENILAIAN					
			1	2	3	4	5	
1	Segi fisik	Keamanan yang digunakan.				✓		
		Jenis bahan yang digunakan				✓		
		Kemenarikan bentuk media					✓	
		Keawetan dan ketahanan media				✓		
		Ukuran media sesuai dengan bentuk yang diinginkan				✓		
2	Segi manfaat	Kesesuaian media permainan mencari jejak jika dilihat dari segi kepraktisan (mudah disimpan, mudah dibawa dan dipindahkan).					✓	
		Kemudahan penggunaan media					✓	
3	Segi ilustrasi	Kejelasan gambar dan bentuk					✓	
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik					✓	
4	Segi warna	Kesesuaian warna media dengan karakteristik peserta didik					✓	
		Komposisi warna					✓	
5	Segi desain	Jenis bentuk yang digunakan					✓	
		Jenis warna yang digunakan					✓	

Surat keterangan telah melakukan validasi ahli media

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jabatan :

Asal instansi :

Menyatakan bahwa media permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan naturalia anak usia dini dari segi fisik, pemakaian, gambar, warna, tulisan berupa produk pada penelitian.

“Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Fatonah Desa Talang Perapat”

Dari mahasiswa atas nama :

Nama : WELLYANSARI

Nim : 1516250024

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

(Sudah Siap/Belum Siap) dipergunakan untuk uji cobakan dengan menambah beberapa saran sebagai berikut :

.....

demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan
 sebagaiman mestinya.

Bengkulu

validator

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis
Peneliti : Wellyansari
Nama :
NIP :
Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

KeteranganSkor :

1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKOR					Keterangan
			PENILAIAN					
			1	2	3	4	5	
Aspek materi pokok	1	Materi media pembelajaran ini sesuai dengan pencapaian anak usia 4-6 tahun.				✓		
	2	Kesesuaian materi permainan mencari jejak dengan tujuan mengembangkan kecerdasan naturalis.				✓		
	3	Kesesuaian materi yang dipergunakan terhadap perkembangan anak usia dini.				✓		
	4	Materi sudah mencakup 6 aspek pengembangan anak (spiritual, fisik motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa dan seni).			✓			
Aspek informasi pendukung	1	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak.	✓					
	2	Bahan permainan tidak berbahaya dan aman bagi anak.				✓		
Aspek tampilan	1	Ketepatan pengguna warna dalam lukisan				✓		
	2	Kesesuaian bentuk meja, lukisan, dan pin-pin yang digunakan.						
	3	Ukuran yang cukup besar.					✓	

	4	Ketepatan ukuran lukisan.		✓				
Aspek materi tambahan	1	Melatih kemampuan motorik kasar/halus.			✓			
	2	Melatih kemampuan lingistik,		✓				
	3	Melatih kemampuan visual		✓				
	4	Dipahami oleh anak		✓				
Jumlah								
Total Penilaian								

B. Catatan

.....

Bergkulu,
 Validator

NIP :

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak Pada
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis
 Peneliti : Wellyansari
 Nama :
 NIP :
 Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skor :

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN					Keterangan
			1	2	3	4	5	
Aspek materi pokok	1	Materi media pembelajaran ini sesuai dengan pencapaian anak usia 4-6 tahun.		✓				
	2	Kesesuaian materi permainan mencari jejak dengan tujuan mengembangkan kecerdasan naturalis.			✓			
	3	Kesesuaian materi yang dipergunakan terhadap perkembangan anak usia dini.			✓			
	4	Materi sudah mencakup 6 aspek pengembangan anak (spiritual, fisik motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa dan seni).		✓				
Aspek informasi pendukung	1	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak.			✓			
	2	Bahan permainan tidak berbahaya dan aman bagi anak.						
Aspek tampilan	1	Ketepatan pengguna warna dalam lukisan		✓				
	2	Kesesuaian bentuk meja, lukisan, dan pin-pin yang digunakan.			✓			
	3	Ukuran yang cukup besar.		✓				

	4	Ketepatan ukuran lukisan.	✓				
Aspek materi tambahan	1	Melatih kemampuan motorik kasar/halus.	✓				
	2	Melatih kemampuan lingistik,	✓				
	3	Melatih kemampuan visual	✓				
	4	Dipahami oleh anak	✓				
Jumlah							
Total Penilaian							

B. Catatan

.....

Bengkulu,
 Validator

NIP :

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN Mencari Jejak pada
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis

Peneliti : Wellyansari

Nama :

NIP :

Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

KeteranganSkor :

1 = SangatKurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = SangatBaik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

ASPEK	NO	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN					Keterangan
			1	2	3	4	5	
Aspek materi pokok	1	Materi media pembelajaran ini sesuai dengan pencapaian anak usia 4-6 tahun.				✓		
	2	Kesesuaian materi permainan mencari jejak dengan tujuan mengembangkan kecerdasan naturalis.					✓	
	3	Kesesuaian materi yang dimainkan terhadap perkembangan anak usia dini.				✓		
	4	Materi sudah mencakup 6 aspek pengembangan anak (spiritual, fisik motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa dan seni).					✓	
Aspek informasi pendukung	1	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak.				✓		
	2	Bahan permainan tidak berbahaya dan aman bagi anak.					✓	
Aspek tampilan	1	Ketepatan pengguna warna dalam lukisan					✓	
	2	Kesesuaian bentuk meja, lukisan, dan pin-pin yang digunakan.					✓	
	3	Ukuran yang cukup besar.					✓	

Surat keterangan telah melakukan validasi ahli Materi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jabatan :

Asal instansi :

Menyatakan bahwa media permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan naturalia anak usia dini dari segi fisik, pemakaian, gambar, warna, tulisan berupa produk pada penelitian.

“Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Fatonah Desa Talang Perapat”

Dari mahasiswa atas nama :

Nama : WELLYANSARI

Nim : 1516250024

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

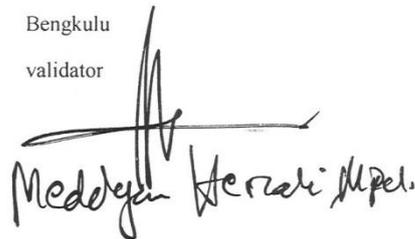
(Sudah Siap/~~Belum Siap~~) dipergunakan untuk uji cobakan dengan menambah beberapa saran sebagai berikut :

.....

.....demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu

validator


 Mededya Herani M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTISI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis

Peneliti : Wellyansari

Nama : *Badrina Setiyowati*

NIP :

Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

KeteranganSkor :

1 = SangatKurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = SangatBaik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini sayu capkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Praktisi

No.	BUTIR PERTANYAAN	Skala Penilaian					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Anak akan dapat bermain permainan mencari jejak dengan mudah.			✓			
2	Penjelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak			✓			
3	Kemudahan dalam permainan mencari jejak.			✓			
4	Pemberian contoh cara menggunakan permainan mencari jejak.			✓			
5	Berkembangnya kecerdasan naturalis dalam bermain permainan mencari jejak.			✓			
Jumlah							
Total Penilaian							

B. Catatan

I

.....

.....

.....

.....

Bengkulu,
Guru

NIP :

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTISI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis

Peneliti : Wellyansari

Nama : *Badriyah Setiawati*

NIP :

Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

KeteranganSkor :

1 = SangatKurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = SangatBaik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini sayau capkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTISI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis

Peneliti : Wellyansari

Nama : Badriyah Setiowati

NIP :

Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

KeteranganSkor :

1 = SangatKurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = SangatBaik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini sayau capkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Praktisi

No.	BUTIR PERTANYAAN	Skala Penilaian					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Anak akan dapat bermain permainan mencari jejak dengan mudah.					✓	
2.	Penjelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak					✓	
3.	Kemudahan dalam permainan mencari jejak.					✓	
4.	Pemberian contoh cara menggunakan permainan mencari jejak.					✓	
5.	Berkembangnya kecerdasan naturalis dalam bermain permainan mencari jejak.					✓	
Jumlah							
Total Penilaian							

B. Catatan

III

.....

.....

.....

.....

Bengkulu,
Guru


Badriyah Setiowati
NIP: P

Surat keterangan telah melakukan validasi ahli Praktisi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Badriyah Setiowati

Jabatan :

Asal instansi : PAUD FATONAH

Menyatakan bahwa media permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan naturalia anak usia dini dari segi fisik, pemakaian, gambar, warna, tulisan berupa produk pada penelitian.

“Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Fatonah Desa Talang Perapat”

Dari mahasiswa atas nama :

Nama : WELLYANSARI

Nim : 1516250024

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

(Sudah Siap/Belum Siap) dipergunakan untuk uji cobakan dengan menambah beberapa saran sebagai berikut :

.....

.....demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu

validator



Badriyah Setiowati

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Kelompok Bermain Paud Fatonah

Hari/Tanggal : Selasa/ 14 Desember 2021
 Semester/Bulan/Minggu : 1 / /15
 Tema/Sub tema : Tanaman /Sayuran
 Kelompok : 4-6 tahun

1. Materi pembelajaran

- Pengenalan bentuk-bentuk sayuran
- Macam-macam tanaman jenis sayur
- Pertumbuhan tanaman
- Melestariakan tanaman
- Manfaat sayur

2. Tujuan

- Anak mampu mengenal tumbuhan (buah dan sayur).
- Anak mampu menjelaskan tumbuhan apa yang, dikenal dan dilihat.
- Anak mampu menguasai permainan mencari jejak.
- Berkembangnya kecerdasan naturalis pada anak.
- Anak mamapu mengetahui manfaat tumbuhan sayur

3. Sumber belajar

Media permainan mencari jejak, pin yang bisa digerakkan, aneka sayuran, gambar.

4. Kegiatan dilakukan

a. Pembukaan

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar
- Perkenalan
- Absen
- Mengenal aturan permainan

b. Kegiatan

- Anak diberi petunjuk tentang permainan
- Anak mengamati saat guru memperaktekkan
- Tanya jawab tentang (sayuran dan buah) yang tersedia dan mengenalkan macam-macam manfaat, serta kegunaan.
- Anak bermain permainan bergantian.
- Tanya jawab mengulang kembali apa yang dikerjakan.
- Guru membimbing anak dalam bermain.
- Anak mengumpulkan informasi tentang permainan.

c. Penutup

- Tanya jawab tentang permainan tadi,
- Kesimpulan,

- Berdoa sesudah belajar.

5. Format penilaian

No	Kopetensi inti	Aspek	Kopetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
1	Pengetahuan	kognitif	Mengetahui banyak macam-macam sayur serta manfaat				
2	Sikap sosem	Sosial / emosional	Berani bekerja sendiri tanpa ragu-ragu, percaya diri. bisa mengarahkan teman				
3	Pengetahuan	Bahasa	Menyebut macam-macam sayuran dan buah-buahan.				
4	Keterampilan	Motorik	Lancar dalam memainkan permainan mencari jejak dan lancar menyebutkan tumbuhan (sayur dan buah).				

Guru kelas



Warsah

Peneliti



Wellyansari

Kepala sekolah



Setiowati

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**Kelompok Bermain Paud Fatonah**

Hari/Tanggal : Selasa/ 14 Desember 2021
Semester/Bulan/Minggu : 1 / /15
Tema/Sub tema : Tanaman / Buah
Kelompok : 4-6 tahun

1. Materi pembelajaran

- Pengenalan bentuk-bentuk buah-buahan
- Macam-macam tanaman jenis buah-buahan
- Pertumbuhan tanaman
- Melestariakan tanaman
- Manfaat buah

2. Tujuan

- Anak mampu mengenal tumbuhan (buah dan sayur).
- Anak mampu menjelaskan tumbuhan apa yang, dikenal dan dilihat.
- Anak mampu menguasai permainan mencari jejak.
- Berkembangnya kecerdasan naturalis pada anak.

3. Sumber belajar

Media permainan mencari jejak, pin yang bisa digerakkan, aneka sayuran, gambar.

4. Kegiatan dilakukan**a. Pembukaan**

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar
- Perkenalan
- Absen
- Mengetahui aturan permainan

b. Kegiatan

- Anak diberi petunjuk tentang permainan
- Anak mengamati saat guru memperaktekkan
- Tanya jawab tentang (sayuran dan buah) yang tersedia dan mengenalkan macam-macam manfaat, serta kegunaan.
- Anak bermain permainan bergantian.
- Tanya jawab mengulang kembali apa yang dikerjakan.
- Guru membimbing anak dalam bermain.
- Anak mengumpulkan informasi tentang permainan.

c. Penutup

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTISI
MENGEMBANGKAN KECERDASAN NATURALIS MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN *OUTING CLASS* MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD FATONAH DESA TALANG PERAPAT TAHUN
PELAJARAN 2021/2022

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan mencari jejak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis

Peneliti : Wellyansari

Nama : Badriyah Setiowati

NIP :

Ahli Bidang :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media permainan mencari jejak yang dikembangkan. Kritik, saran, penilaian, atau komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skor :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Setelah mengisi semua item yang ada pada angket, dimohon untuk memberikan catatan pada tempat yang sudah disediakan untuk perbaikan media. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian kelayakan ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Praktisi

No.	BUTIR PERTANYAAN	Skala Penilaian					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Anak akan dapat bermain permainan mencari jejak dengan mudah.					✓	
2.	Penjelasan petunjuk penggunaan permainan mencari jejak					✓	
3.	Kemudahan dalam permainan mencari jejak.					✓	
4.	Pemberian contoh cara menggunakan permainan mencari jejak.					✓	
5.	Berkembangnya kecerdasan naturalis dalam bermain permainan mencari jejak.					✓	
Jumlah							
Total Penilaian							

B. Catatan

III

.....

.....

.....

.....

Bengkulu,
Guru

B. Setiowati
Badriyah Setiowati
NIP: P

Surat keterangan telah melakukan validasi ahli Praktisi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Badriyah Setiowati

Jabatan :

Asal instansi : PAUD FATONAH

Menyatakan bahwa media permainan mencari jejak untuk meningkatkan kecerdasan naturalia anak usia dini dari segi fisik, pemakaian, gambar, warna, tulisan berupa produk pada penelitian.

“Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Fatonah Desa Talang Perapat”

Dari mahasiswa atas nama :

Nama : WELLYANSARI

Nim : 1516250024

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

(Sudah Siap/Belum Siap) dipergunakan untuk uji cobakan dengan menambah beberapa saran sebagai berikut :

.....

.....demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu

validator



Badriyah Setiowati

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**Kelompok Bermain Paud Fatonah**

Hari/Tanggal : Selasa/ 14 Desember 2021
Semester/Bulan/Minggu : 1 / /15
Tema/Sub tema : Tanaman /Sayuran
Kelompok : 4-6 tahun

1. Materi pembelajaran

- Pengenalan bentuk-bentuk sayuran
- Macam-macam tanaman jenis sayur
- Pertumbuhan tanaman
- Melestariakan tanaman
- Manfaat sayur

2. Tujuan

- Anak mampu mengenal tumbuhan (buah dan sayur).
- Anak mampu menjelaskan tumbuhan apa yang, dikenal dan dilihat.
- Anak mampu menguasai permainan mencari jejak.
- Berkembangnya kecerdasan naturalis pada anak.
- Anak mamapu mengetahui manfaat tumbuhan sayur

3. Sumber belajar

Media permainan mencari jejak, pin yang bisa digerakkan, aneka sayuran, gambar.

4. Kegiatan dilakukan**a. Pembukaan**

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar
- Perkenalan
- Absen
- Mengenal aturan permainan

b. Kegiatan

- Anak diberi petunjuk tentang permainan
- Anak mengamati saat guru memperaktekkan
- Tanya jawab tentang (sayuran dan buah) yang tersedia dan mengenalkan macam-macam manfaat, serta kegunaan.
- Anak bermain permainan bergantian.
- Tanya jawab mengulang kembali apa yang dikerjakan.
- Guru membimbing anak dalam bermain.
- Anak mengumpulkan informasi tentang permainan.

c. Penutup

- Tanya jawab tentang permainan tadi,
- Kesimpulan,

- Berdoa sesudah belajar.

5. Format penilaian

No	Kopetensi inti	Aspek	Kopetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
1	Pengetahuan	kognitif	Mengetahui banyak macam-macam sayur serta manfaat				
2	Sikap sosem	Sosial / emosional	Berani bekerja sendiri tanpa ragu-ragu, percaya diri. bisa mengarahkan teman				
3	Pengetahuan	Bahasa	Menyebut macam-macam sayuran dan buah-buahan.				
4	Keterampilan	Motorik	Lancar dalam memainkan permainan mencari jejak dan lancar menyebutkan tumbuhan (sayur dan buah).				

Guru kelas



Warsah

Peneliti



Wellyansari

Kepala sekolah



Setiowati

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**Kelompok Bermain Paud Fatonah**

Hari/Tanggal : Selasa/ 14 Desember 2021
Semester/Bulan/Minggu : 1 / /15
Tema/Sub tema : Tanaman / Buah
Kelompok : 4-6 tahun

1. Materi pembelajaran

- Pengenalan bentuk-bentuk buah-buahan
- Macam-macam tanaman jenis buah-buahan
- Pertumbuhan tanaman
- Melestariakan tanaman
- Manfaat buah

2. Tujuan

- Anak mampu mengenal tumbuhan (buah dan sayur).
- Anak mampu menjelaskan tumbuhan apa yang, dikenal dan dilihat.
- Anak mampu menguasai permainan mencari jejak.
- Berkembangnya kecerdasan naturalis pada anak.

3. Sumber belajar

Media permainan mencari jejak, pin yang bisa digerakkan, aneka sayuran, gambar.

4. Kegiatan dilakukan**a. Pembukaan**

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar
- Perkenalan
- Absen
- Mengetahui aturan permainan

b. Kegiatan

- Anak diberi petunjuk tentang permainan
- Anak mengamati saat guru memperaktekkan
- Tanya jawab tentang (sayuran dan buah) yang tersedia dan mengenalkan macam-macam manfaat, serta kegunaan.
- Anak bermain permainan bergantian.
- Tanya jawab mengulang kembali apa yang dikerjakan.
- Guru membimbing anak dalam bermain.
- Anak mengumpulkan informasi tentang permainan.

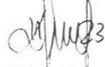
c. Penutup

- Tanya jawab tentang permainan tadi,
- Kesimpulan,
- Berdoa sesudah belajar.

d. Format penilaian

No	Kopetensi inti	Aspek	Kopetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
1	Pengetahuan	Kognitif	Menyebut manfaat buah				
2	Sikap sosem	Sosial / emosional	Berani bekerja sendiri tanpa ragu-ragu, percaya diri.				
3	Pengetahuan	Bahasa	Menyebut macam-macam sayuran dan buah-buahan.				
4	Keterampilan	Motorik	Lancar dalam memainkan permainan mencari jejak dan lancar menyebutkan tumbuhan (sayur dan buah).				

Guru kelas



Warsah

Peneliti



Wellyansari



RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**Kelompok Bermain Paud Fatonah**

Hari/Tanggal : Selasa/ 14 Desember 2021
Semester/Bulan/Minggu : 1 / /15
Tema/Sub tema : Hewan/ Hewan Ternak
Kelompok : 4-6 tahun

1. Materi pembelajaran

- Pengenalan bentuk-bentuk hewan ternak
- Macam-macam tanaman jenis hewan ternak
- Pertumbuhan hewan ternak
- Cara berkembang biak hewan ternak
- Melestariakan hewan ternak

2. Tujuan

- Anak mampu mengenal hewan-hewan ternak.
- Anak mampu menjelaskan hewan-hewan ternak apa yang dikenal
- Anak mampu menguasai permainan mencari jejak.
- Berkembangnya kecerdasan naturalis pada anak.

3. Sumber belajar

Media permainan mencari jejak, pin yang bisa digerakkan, aneka sayuran, gambar hewan ternak.

4. Kegiatan dilakukan**a. Pembukaan**

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar
- Perkenalan
- Absen
- Mengetahui aturan permainan

b. Kegiatan

- Anak diberi petunjuk tentang permainan
- Anak mengamati saat guru memperaktekkan
- Tanya jawab tentang (hewan ternak) yang tersedia dan mengenalkan macam-macam manfaat, serta kegunaan.
- Anak bermain permainan bergantian.
- Tanya jawab mengulang kembali apa yang dikerjakan.
- Guru membimbing anak dalam bermain.
- Anak mengumpulkan informasi tentang permainan.

c. Penutup

- Tanya jawab tentang permainan tadi,
- Kesimpulan,
- Berdoa sesudah belajar.

5. Format penilaian

No	Kopetensi inti	Aspek	Kopetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
1	Pengetahuan	Kognitif	Lancar menyebutkan tempat tinggal hewan ternak				
2	Sikap sosem	Sosial / emosional	Berani bekerja sendiri tanpa ragu-ragu, percaya diri. Dapat membantu teman				
3	Pengetahuan	Bahasa	Menyebut macam-macam hewan ternak				
4	Keterampilan	Motorik	Lancar dalam memainkan permainan mencari jejak dan lancar menyebutkan hewan ternak				

Guru kelas



Warsah

Peneliti



Wellyansari

Kepala sekolah



Lembar Pre-Test Siswa

Nama anak : ALIF Fatir AL-Fath

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan		★			
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak			★		
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan			★		
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak			★		
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan		★			
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak			★		

16

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas

(WARSAH)

Lembar Pos-Test Siswa

Nama anak : ALIF FAIR ALFATH

Kelas : _____

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan			★		
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak			★		
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan				★	
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak			★		
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan				★	
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak				★	

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas


(WARSAH)

Lembar Pre-Test Siswa

Nama anak : Dewi Al-Fatih

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan	★				
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak		★			
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan	★				
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak	★				
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan		★			
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak			★		

10

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas


 (WARSAH)

Lembar Pos-Test Siswa

Nama anak : *Davi Al-Fatih*

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan			★		
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak				★	
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan			★		
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak			★		
Anak mampu membantu temannya saat mengaiami kesulitan				★	
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak			★		

23

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas


 (WARSAH)

Lembar Pre-Test Siswa

Nama anak : Fayzal Muhamad Rizki

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan			★		
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak		★			
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan		★			
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak			★		
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan			★		
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak			★		

16

Keterangan :



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

Guru kelas

ERLI ANITA
ERLI ANITA

Lembar Pos-Test Siswa

Nama anak : Farzal Muhamad Rizki

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan			★		
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak				★	
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan				★	
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak				★	
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan		★			
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak			★		

20

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas

ERLI ANITA
ERLI ANITA

Lembar Pre-Test Siswa

Nama anak : Syafira Salsabiah

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan			★		
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak			★		
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan		★			
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak	★				
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan	★				
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak	★				

||

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas

Erli Anita
ERLI ANITA

Lembar Pos-Test Siswa

Nama anak : *Safitah Salsabilah*

Kelas :

Diberi bintang dibagian angka 1-4 dibawah ini dan diberikan keterangan

Pertanyaan variabel yang dinilai	Skala yang dinilai				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan				★	
Anak mampu menggunakan permainan mencari jejak				★	
Anak mampu menggerakkan pin yang disediakan			★		
Anak mampu menyebutkan macam-macam sayuran, buah-buahan, dan hewan ternak				★	
Anak mampu membantu temannya saat mengalami kesulitan				★	
Anak mampu memecahkan permainan mencari jejak				★	

23

Keterangan :



1 : BB (belum berkembang)

2 : MB (Mulai Berkembang)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Guru kelas

ERLI ANITA



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

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

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
 Nomor 3096/In.11/F.II/PP.009/5/2019

Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Weliyansari
 NIM : 1516250024
 Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PLAUD

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Tadris Iain Bengkulu, dekan fakultas Tarbiyah dan Tadris Iain Bengkulu dengan ini member tugas kepada namap-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1	Adi saputra, M.Pd	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)
2	Dr. Husnul Bahri, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD
3	Aam amaliyah, M.Pd	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1(satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS
5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)

Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 20 Mei 2019
 Dekan,

 Dr. Zabaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005

Tembusan :
 Vtk. Wakil Dekan 1



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

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

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 2857/In.11/F.II/PP.00.9/5/2019

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Buyung Surahman, M.Pd
 NIP : 196110151984031002
 Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Fatrica Syafri, M.Pd I
 NIP : 198510202011012011
 Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Wellyansari
 NIM : 1516250024
 Judul : Mengembangkan kecerdasan naturalis dengan menggunakan metode pembelajaran *outing class* pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatonah Talang Perapat Kecamatan Seluma

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
 Pada tanggal : 06 Mei 2019

Dekan,



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA RI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51171 - 51276 Fax. (0736) 51172 Bengkulu

DAFTAR HADIR
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

No	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	WELLYANZARI 1516250024	Mengembangkan record book naturalis menggunakan metode Pembelajaran di kelas misal: Bermain merca, Jejak anak usia dini	Pembimbing I 1. Dr. Buyung Surchiani, M.Pd Pembimbing II 2. Fatma Syarif, M.Pd	
NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN	
1.	Buyung Surchiani	19710151984031002		
2.	Septi Fitriana, M.Pd	200309001		3.

SARAN-SARAN

1.	Penyeminar I : -- Perbaiki Cara belajar siswa pelayah.
2.	Penyeminar II : Perbaiki Batasan uji coba sampai skala kecil.

AUDIEN

NO	NAMA AUDIEN			
	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.	Ezzet Suswet		4.	
2.			5.	
3.			6.	

Tembusan

- 1 Dosen Penyeminar I dan Penyeminar II
- 2 Pengelola Prodi
- 3 Subbag Prodi
- 4 Pengelola data Umum
- 5 Yang Bersangkutan



Bengkulu, 5 November 2021

Deputi Dekan Fakultas Tarbiyah

Maedi, M.Ag, M.Pd

196903081996031005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Bengkulu, Februari 2022

Nomor : /Un.23/F.II/PP.00.9/01/2022
 Lamp. :-
 Perihal : **Jadwal Ujian Skripsi**

Kepada yth.

1. Dr. Husnul Bahri, M.Pd
(Ketua)
2. Wenny Aulia Sari, M. Pd
(Sekretaris)
3. Wiwinda, M. Ag
(Penguji Utama)
4. Ike Wulandari, M. Pd.I
(Penguji Anggota)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Kami mengharapkan kehadiran Bapak/Ibu/Saudara pada:

Hari/ tanggal	Waktu	No	Nama mahasiswa	Judul	Ruang
Kamis, 24-02- 2022	08.00- 09.00 wib	1	Elin Septiwan Putri 1711250003	Mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motorik kasar untuk anak usia 5-6 tahun di TK Satu Atap Bengkulu Tengah	Lt. 3 FTT
	09.00- 10.00 wib	2	Eviani Fransiska 16112500	Konsep pendidikan anak metode nabi menurut Ibnu Qayyim Al-Jauziyah dan implikasinya terhadap sistem pendidikan dalam keluarga	
	10.00- 11.00 wib	3	Gheiza pramudia ovita sari 1711250072	Peran orangtua dalam menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia 4-6 tahun di masa pandemi covid-19 di Desa Pelajaran 1 Kec. Tanjung Kemuning Kab. Kaur	
	11.00- 12.00 wib	4	Wellyanasari 16112500	Mengembangkan kecerdasan naturalis dengan menggunakan metode pembelajaran outing class melalui permainan mencari jejak pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Fatmah Desa Talang Perapat Kec. Seluma Barat	

Demikianlah, atas kehadirannya diucapkan terima kasih dan jika berhalangan hadir diharapkan memberi kabar.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004

PEMERINTAHAN KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN
PAUD FATONAH
Alamat: Desa Talang Perapat Kec.Seluma Barat Kab.Seluma



SURAT KEMBALI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah PAUD FATONAH :

Nama : Badriyah setiowati

Alamat : Talang Perapat Kec Seluma Barat Kab. Seluma Kota Bengkulu

Memberikan izin kepada :

Nama : Wellyansari

NIM : 1516250024

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Prodi : PIAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)

Judul : Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat.

Saudara tersebut benar-benar sudah melakukan penelitian di PAUD FATONAH Desa Talang Perapat Kec. Seluma Barat Kab. Seluma Kota Bengkulu.

Demikianlah keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 15 Januari 2022

Kepala Sekolah PAUD FATONAH



Badriyah setiowati

SURAT PERMOHONAN IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Kepada Yth,
Kepala sekolah
PAUD Fatonah
Di

Talang perapat, 1 November 2021

Tempat

Sehubungan dengan surat permohonan ini,

Nama : Wellyansari

Nim : 1516250024

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul : Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma Barat.

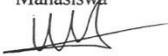
Dengan ini memohon izin kepada ibu selaku Kepala Sekolah PAUD Fatonah untuk melaksanakan penelitian di PAUD Fatonah.

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas izin yang diberikan saya mengucapkan terimakasih.



Hormat Saya,

Mahasiswa


Wellyansari



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu
 Telp. (0736) 51276-51171-51172

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : “Mengembangkan Permainan Mencari Jejak Menggunakan Metode Pembelajaran *Outing Class* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 4-6 Tahun diPAUD Fatonah Desa Talang Perapat” yang ditulis oleh **Wellyansari** , NIM: 1516250024, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 24 Februari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

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

Sekretaris
Wenny Aulia Sari, M.Pd
 NIP. 2014068801

Penguji 1
Wiwinda, M. Ag
 NIP. 197606042001122004

.....

Penguji 2
Ikke Wulan Dari, M.Pd.I
 NIP. 199111262019032013

Bengkulu, Februari 2022
 Mengetahui,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mujyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004



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

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

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdri. Wellyansari
 NIM : 1516250024

Kepada.

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya. Maka kami selaku Dosen Penyeminar berpendapat bahwa Proposal Skripsi Sdri:

Nama : Wellyansari

NIM : 1516250024

Judul : Mengembangkan Kecerdasan Naturalis dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Outhing Class Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Fathonah Desa Talang Peraapt Kecamatan Seluma Barat.

Setelah diperbaiki sesuai saran-saran Tim Penyeminar, maka Proposal Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk Diajukan Surat Izin Penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih .

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Bengkulu, 2021

Penyeminar II

Septi Fitriana, M.Pd
NIP.2003099001

Penyeminar I

Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP.196110151984031002



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

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

PENGESAHAN PENYEMINAR

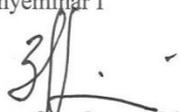
Proposal skripsi atas nama: Wellyansari NIM : 1516250024, Dengan judul “**Mengembangkan Kecerdasan Naturalis dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Outhing Class Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Fathonah Desa Talang Peraapt Kecamatan Seluma Barat**” ini telah diseminarkan oleh Tim Penyeminar pada:

Hari Tanggal : Jum'at, 05 November 2021

Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai

Setelah diperbaiki sesuai dengan saran-saran Tim Penyeminar, maka Proposal Skripsi dinyatakan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk diajukan Surat Izin Penelitian.

Penyeminar I


Dr. Buyung Surahman, M.Pd
 NIP.196110151984031002

Bengkulu, 2021

Penyeminar II


Septi Fitriana, M.Pd
 NIP.2003099001



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Wellyansari
 NIM : 1516250024

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
 UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdri.

Nama : Wellyansari
 NIM : 1516250024
 Judul : Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak pada Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 2022

Pembimbing I

Dr. Buyung Surahman, M.Pd
 NIP. 196110151984031002

Pembimbing II

Fatrica Syafriz, M.Pd.I
 NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax. (0736) 51171

PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan Skripsi yang disusun oleh :

Nama : Wellyansari
 NIM : 1516250024
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul: “Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mencari Jejak pada Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022”, ini sudah diperbaiki sesuai dengan saran Dosen Pembimbing, maka oleh karena itu Skripsi ini bisa dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah Skripsi.

Pembimbing I


Dr. Buyung Surahman, M.Pd
 NIP. 196110151984031002

Bengkulu, 2022

Pembimbing II


Fatrica Svaffri, M.Pd.I
 NIP. 198510202011012011



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO (UIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 511172, 51276 Fax. (0736) 511171

Nama Mahasiswa : Wellyansari
 NIM : 1516250024
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Buyung Surahman, M.Pd
 Judul Skripsi : Metode Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mecari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	Selasa/ 08-02-22	Bab 1-V	Sudah Perbaiki Siap ujian skripsi	

Mengetahui
 Dekan

 (Dr. Mus Mulyadi M.Pd
 NIP. 19700514200031004

Bengkulu, 08-02-2022

Pembimbing I

 Dr. Buyung Surahman, M.Pd)
 NIP. 100510202011012011



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO (UIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 511172, 51276 Fax. (0736) 511171

Nama Mahasiswa : Wellyansari
 NIM : 1516250024
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing 2 : Fatrica Syafri, M.Pd I
 Judul Skripsi : Metode Kecerdasan Naturalis Menggunakan Metode Pembelajaran Outing Class Melalui Permainan Mecari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Fatonah Desa Talang Perapat Tahun Pelajaran 2021/2022

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	27 Januari 2022	Penyerahan bab IV & bab V (Hasil penelitian)	- Hasil penelitian - Eksperimen dijelaskan - Sesuai dengan format penelitian - lengkapi hasil penelitian/eksperimen dengan video penelitian	
2.	31 Januari 2022	Bab V lampiran-lampiran	- Serikan hasil penelitian dengan hasil Rumsah Misdas - lengkapi lampiran - Abstrak (Serikan Rumsah)	
3.	3 Januari 2022	All 4 & lampiran ke pembimbing I		

Bengkulu, 3 Januari 2022

Pembimbing II

Mengetahui

Dekan

(Dr. Mus Mulyadi M.Pd)

NIP. 197005142-000031004

(Fatrica Syafri, M.Pd I)

NIP. 198510102011012011



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

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Wellyansari	Pembimbing I : Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIM : 1516250024	Judul Skripsi : Mengembangkan Kecerdasan
Jurusan : Tarbiyah	Naturalis dengan Menggunakan Metode
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia	Pembelajaran Outhing Class Melalui Permainan
Dini	Mencari Jejak Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD
	Fathonah Desa Talang Perapat Kecamatan Seluma
	Barat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Selasa/9/2021	BAB I	- Perbaiki latar belakang sesuai petunjuk.	<i>[Signature]</i>
2.	Senin/4-10-21	BAB II - III	- Metode penelitian harus ada batasan sampai uji coba skala kecil. - Revisi 2 Revisi ke pendul	<i>[Signature]</i>
3.	Senin/25-10-21	Bab 1 - III	Sudah perbaikan siap nyia	<i>[Signature]</i>

Bengkulu, 25 Oktober 2021

Mengetahui,
Dekan,

(Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd)
NIP. 19690308 199603 1 001

Pembimbing I

(Dr. Buyung Surahman, M.Pd)
NIP. 196110151984031002



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

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Wellyansari
 NIM : 1516250024
 Jurusan : Tarbiyah
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing II : Fatrica Syafrî, M.Pd.I
 Judul Skripsi : Mengembangkan Kecerdasan Naturalis
 Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Outing
 Class Melalui Permainan Mencari Jejak Pada Anak
 Usia 4-6 Tahun di PAUD Fathonah Desa Talang
 Perapat Kec. Seluma Barat.

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	9 Juni 2021	pengolahan proposal skripsi	pembuatan Alat permainan (proses)	
2.	18 Juni 2021	Revisi Pembuatan APE	Revisi APE sesuai dgn Konsep / teori	
3.	29 Juni 2021	Bab I	- Perbaiki latar belakang, Identifikasi, RM - tujuan - fakta ² observasi awal	
4.	8 Juli 2021	Bab II	- Konsep kecerdasan naturalis - Metode pembelajaran outing class - perkembangan anak usia 4-6 tahun	
5.	23 Juli 2021	Bab III	- penetas tentang teori per- bangan yg di pakai - Siapkan instrumen validasi	
6.	31 Agustus '21	Proposal skripsi	ACC 4/2 (angitkan ke Pembimbing I)	

Bengkulu, ... 31 ... Agustus ... 2021

Mengetahui,
Dekan,

(Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd)
NIP. 19690308 199603 1 005

Pembimbing II

(Fatrica Syafrî, M.Pd.I)
NIP. 198510202011012011



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

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

DAFTAR NILAI UJIAN KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Weliansari
 NIM : 1516250024
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No	ASPEK	INDIKATOR	PENGUJI	NILAI	TANDA TANGAN
1	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)	Adi saputra, M.Pd	75 77 73	
2	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/assesment AUD	Dr. Husnul Bahri, M.Pd	79	
3	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru	Aam amaliyah, M.Pd	80	

Bengkulu, 2019
 Dekan,

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005



Budianto, M. Si

wellyansari

ORIGINALITY REPORT

21 %	20 %	7 %	7 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	9 %
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
4	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1 %
5	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
6	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
7	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
8	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	<1 %
9	core.ac.uk Internet Source	<1 %

10	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
11	aimanmuhsintahir.wordpress.com Internet Source	<1 %
12	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
13	adoc.pub Internet Source	<1 %
14	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
16	journal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
18	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
19	ojs.unimal.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.jptam.org	

	Internet Source	<1 %
22	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
23	Selfa Maryanti, Nina Kurniah, Yulidesni Yulidesni. "MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK MELALUI METODE PEMBELAJARAN OUTING CLASS PADA KELOMPOK B TK ASYIAH X KOTA BENGKULU", Jurnal Ilmiah Potensia, 2019 Publication	<1 %
24	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
25	www.islamicaffairs.org Internet Source	<1 %
26	tutorialbahasainggris.co.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Clarkstown North High School Student Paper	<1 %
28	id.123dok.com Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	<1 %
30	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

		<1 %
31	www.scribd.com Internet Source	<1 %
32	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
33	Submitted to Universitas Sam Ratulangi Student Paper	<1 %
34	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
35	Febriyanti Utami. "Pengaruh Metode Pembelajaran Outing Class terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
36	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
37	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
38	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
	repo.undiksha.ac.id	

39	Internet Source	<1 %
40	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
41	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1 %
42	bircu-journal.com Internet Source	<1 %
43	docplayer.info Internet Source	<1 %
44	ridiawan.blogspot.com Internet Source	<1 %
45	Dspace.Uii.Ac.Id Internet Source	<1 %
46	davitandriansyah90.wordpress.com Internet Source	<1 %
47	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %
48	123dok.com Internet Source	<1 %
49	Vantri Pieter Kelelufna, Agustinus Lia Masan. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA PADA MATERI GELOMBANG BUNYI	<1 %

MENGGUNAKAN STRATEGI MULTIPLE INTELLIGENCES", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 2019
Publication

50	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
51	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
52	jurnal.sttkn.ac.id Internet Source	<1 %
53	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
54	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
55	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
56	www.nemukabar.com Internet Source	<1 %
57	Kasmiati Kasmiati. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI DI RA DWP IAIN PALU", Musawa: Journal for Gender Studies, 2020 Publication	<1 %
58	Nehru Nehru, Ahmad Aldi, Fibrika Rahmat Basuki. "PENGEMBANGAN MODUL MATA KULIAH ELEKTRONIKA DASAR II MATERI	<1 %

ROBOTIKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN DAN PENGETAHUAN",
EduFisika, 2019
Publication

59	docobook.com Internet Source	<1 %
60	edoc.pub Internet Source	<1 %
61	es.scribd.com Internet Source	<1 %
62	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
63	id.modapkdown.com Internet Source	<1 %
64	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
65	manajemenelektrounsrat.wordpress.com Internet Source	<1 %
66	qdoc.tips Internet Source	<1 %
67	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
68	telenteyan.blogspot.com Internet Source	<1 %

69	tokooscar.blogspot.com Internet Source	<1 %
70	www.idp.com Internet Source	<1 %
71	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
72	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Bengkulu, 8 Feb 2022

Koord. Prodi PIAUD



Ixir Ellya, M.Pd.

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Media permainan mencari jejak yang digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang anak agar cinta akan alam flora dan fauna serta alam sekitarnya.</p>
2	<p>Gambar pin</p> 	<p>Sebuah papan yang berbentuk sebuah mejayang bisa dilipat berukuran 100X100 cm, yang memiliki pin yang bisa bergerak di sekitar meja,</p>
3		<p>Pertama, meja dibuka dan disiapkan, dan gambar-gambar hewan ternak serta sayu,</p>
4		<p>lalu anak bergiliran saat bermain</p>



Kedua, anak mulai bermain
mengerakan 8 buah pin
secara bergantian.

Anak yang lain bisa melihat
dengan mengelilingi meja

5



Setelah semua anak mendapat giliran bermain lalu lanjut dengan tanya jawab tentang permainan yang telah dilakukan



