

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN UTANGRA UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
KELOMPOK B TK KRISTEN HARAPAN DENPASAR
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

Maria Anita Noli, NIM 1611061023

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi di TK Kristen Harapan Denpasar adalah kecerdasan kinestetik anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, (2) mengetahui tanggapan ahli materi, ahli media dan guru-guru tk kelompok B terhadap pengembangan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, (3) mengetahui kelayakan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model *Research & Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan. Penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai validator. Subyek pada penelitian ini adalah 6 orang guru kelompok B. Hasil desain berupa media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar. Berikut adalah hasil uji coba media permainan Utangra yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi pada permainan Utangra memperoleh persentase skor 97,50% pada ahli materi. Persentase skor ini termasuk dalam kategori sangat baik serta keterangan sangat layak. Hasil validasi pada permainan Utangra oleh ahli media dengan persentase skor 98,57% termasuk kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Subyek dari validasi produk ini yaitu enam orang guru dengan persentase skor 89,39%, yaitu dengan keterangan sangat baik, dengan keterangan sangat layak.. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut maka dinyatakan bahwa media permainan Utangra yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK Kristen Harapan Denpasar sebagai media pembelajaran. Dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Kata-kata kunci: Kecerdasan Kinestetik, Permainan Utangra, Media Pembelajaran.

Abstract

The problem that occurs in Harapan Denpasar Christian Kindergarten is that the kinesthetic intelligence of children has not developed optimally. This research aims to (1) develop utangra game media to improve the kinesthetic intelligence of the child, (2) know the response of material experts, media experts and kindergarten teachers group B to the development of utangra game media to improve the kinesthetic intelligence of the child, (3) knowing the feasibility of utangra game media to improve the kinesthetic intelligence of the child. This research is a development study using *research & development (R&D)* model developed by Borg & Gall consisting of 6 stages of development. This research involves media experts and material experts as validators. The subjects in this study were 6 teachers of group B. Design results in the form of utangra game media to improve the intelligence of children of group B Christian Kindergarten Harapan Denpasar. Here are the results of utangra game media trials conducted by material experts and media experts. The validation result in utangra game obtained a score percentage of 97.50% on the material expert. This percentage of scores fall into the category very well as well as very decent descriptions. The validation results on utangra game by media experts with a score percentage of 98.57% belong to an excellent category with very decent descriptions. The subjects of this product validation are six teachers with a percentage score of 89.39%, which is with very good information, with very decent information.. Based on the results of the trial, it was stated that utangra game media that has been developed can be used in Harapan Denpasar Christian Kindergarten as a learning medium. With the aim of making it easier for teachers to improve their child's kinetic intelligence.

Key words: Kinesthetic Intelligence, Utangra Games, Learning Media.

