

**MODEL PERMAINAN BERBASIS KECERDASAN LINGUISTIK BAGI
ANAK USIA DINI**









**YONGKY RENALDI
6835155221**

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FEBRUARI 2021**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002		9/2021 /2
Pembimbing II <u>Muhamad Arif, M.Pd</u> NIDN. 0023028304		9/2021 /2

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Hartman Nugraha, M.Pd</u> NIP. 197409092003121001	Ketua		11/2021 /2
2. <u>Dra. Aryati, M.Pd, M.Ed</u> NIDN. 0010116408	Sekretaris		3/2021 /2
3. <u>Abdul Kholik, M.Pd</u> NIP. 197512282005011001	Anggota		7/2021 /2
4. <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002	Anggota		9/2021 /2
5. <u>Muhamad Arif, M.Pd</u> NIDN. 0023028304	Anggota		9/2021 /2

Tanggal Lulus : 27 Januari 2021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis atau skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan serta penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tulisan dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini. Serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang terbuka di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 14 Februari 2021
Yang membuat pernyataan



Yongky Renaldi
6835155221



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : YONGKY RENALDI
NIM : 683515021
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / IKOR Olahraga Rekreasi
Alamat email : renaldi.yongky@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Model Permainan Berbasis Kecerdasan Linguistik Bagi
Anak Usia Dini

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Maret 2021

Penulis

(Yongky Renaldi)
nama dan tanda tangan

MODEL PERMAINAN BERBASIS KECERDASAN LINGUISTIK BAGI ANAK USIA DINI

ABSTRAK

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan untuk menghasilkan produk baru yang digunakan untuk menstimulus kecerdasan linguistik pada anak usia dini. Pengambilan data dilakukan pada bulan November-Desember 2020 yang bertempat Di TKIT Nur Sa'adah, Depok. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research & Development (R&D)* dari ADDIE, yaitu dengan mengembangkan model permainan dengan 5 (Lima) tahapan, yaitu 1.) Analisis (*Analyze*), 2.) Desain (*Design*), 3.) Pengembangan (*Development*), 4.) Pelaksanaan (*Implement*), 5.) Evaluasi (*Evaluate*). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa TKIT kelas besar dan kecil anak usia dini yang berjumlah 15 anak sebagai subjek Uji Coba Lapangan (Praktek Lapangan). Uji validasi yang digunakan pada penelitian adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model yang telah dibuat di ujicobakan, kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli sesuai dengan variable yang terkait.

Uji coba yang dilakukan dengan memberikan 20 model permainan yang telah dibuat peneliti untuk dianalisa dengan pengisian angket justifikasi oleh dosen ahli (*expert judgment*). Setelah divalidasi oleh dosen ahli maka di dapatkanlah 20 model permainan yang dianggap layak dan kemudian dilakukan uji coba. Model permainan ini nantinya dapat dijadikan referensi oleh para pengajar anak-anak usia dini untuk menstimulus perkembangan kecerdasan linguistik peserta didiknya. Kesimpulan akhir yang diperoleh melalui penelitian ini adalah 20 model permainan untuk kecerdasan linguistik yang peneliti buat layak dilakukan serta digunakan.

Kata Kunci : Model Permainan, Kecerdasan Linguistik, Anak Usia Dini.

LINGUISTIC INTELLIGENCE-BASED GAME MODELS FOR EARLY CHILDREN

ABSTRACT

Abstract: *This study aims to develop a game model to produce new products that are used to stimulate linguistic intelligence in early childhood. Data collection was carried out in November-December 2020 at TKIT Nur Sa'adah, Depok. The method used in this research is the Research & Development (R & D) of ADDIE, namely by developing the game with 5 (five) stages, namely 1) Analysis(Analyze),2.) Design(Design),3.) Development (Development), 4.) Implementation (Implement), 5.) Evaluation (Evaluate). The population used in this study were 15 TKIT students in the large and small classes of early childhood, totaling 15 children as the subject of Field Trials (Field Practice). The validation test used in the study is to use the expert justification test, where the model that has been made is tested, then consulted and assessed by experts according to the relevant variables.*

Experiments were carried out by providing 20 game models that the researcher had made to be analyzed by filling out a justification questionnaire by an expert lecturer (expert judgment). After being validated by an expert lecturer get 20 game models that are considered feasible and then tested. This game model can later be used as a reference by teachers of early childhood to stimulate the development of linguistic intelligence of their students. The final conclusion obtained through this research is 20 game models for linguistic intelligence that researchers make feasible and use.

Keywords: *Game Model, Linguistic Intelligence, Early Childhood.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa telah memberikan nikmat kekuatan, kesehatan, dan sukacita, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Model Permainan Berbasis Kecerdasan Linguistik Bagi Anak Usia Dini” yang disusun sebagai persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Olahraga dari Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta **Dr. Johansyah Lubis, M.Pd**, Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta **Hartman Nugraha M.Pd, Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd**, selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik, **Muhamad Arif, M.Pd**, selaku pembimbing II, dan terima kasih kepada Karyawan Fakultas Ilmu Olahraga dan kawan-kawan yang telah berjuang bersama-sama. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua Orang tua serta seluruh pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga penulisan ini menjadi pengetahuan dan pengalaman bagi pembacanya.

Jakarta, 14 Februari 2021
Penulis



YR

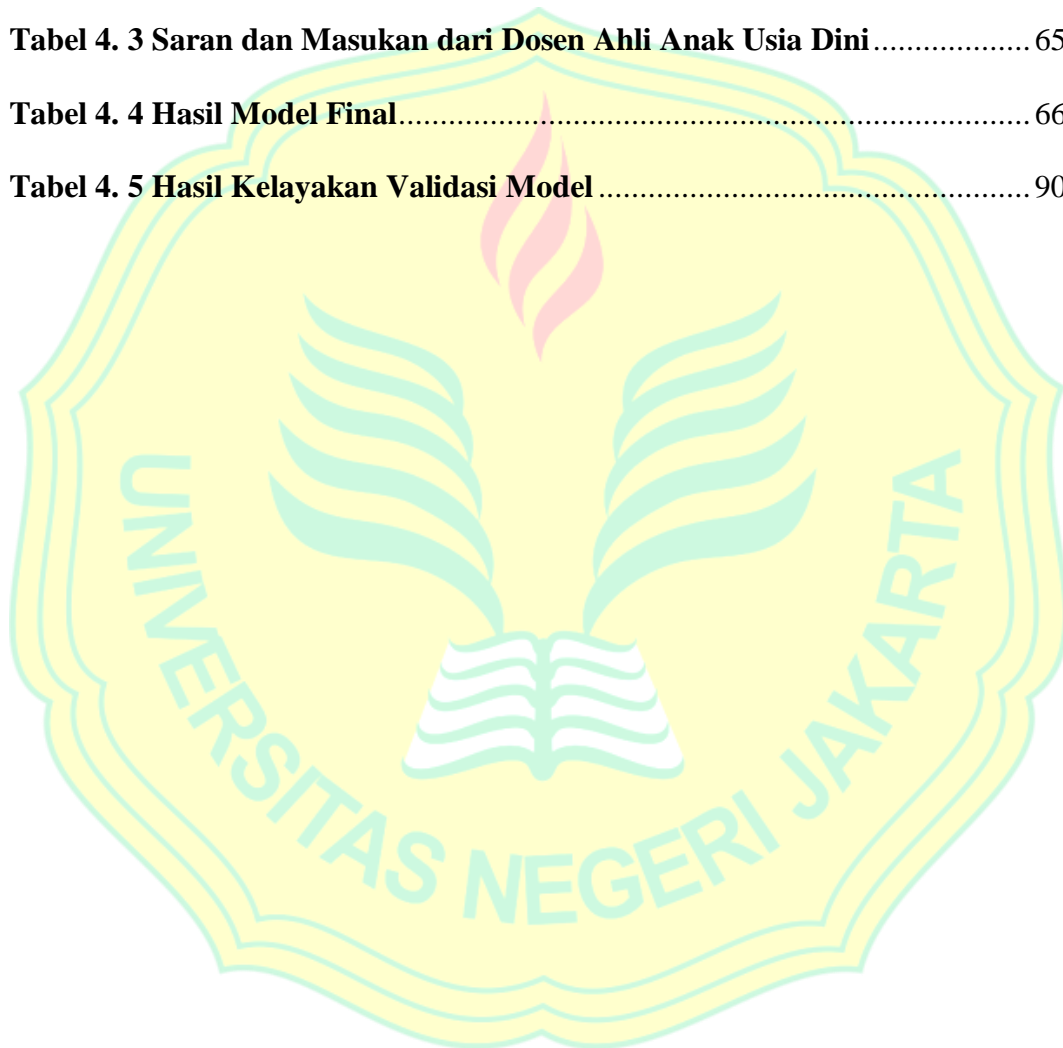
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Fokus penelitian	5
C. Rumusan masalah	5
D. Kegunaan hasil penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Konsep Pengembangan Model	7
B. Konsep Model Yang Di Kembangkan	22
C. Kerangka Teoritik	23
1. Hakikat Permainan.....	23
2. Hakikat Kecerdasan Linguistik.....	28
3. Hakikat Anak Usia Dini.....	34
4. Karakteristik Anak Usia Dini.....	36
6. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	42
7. Minat bermain pada Anak Usia Dini.....	44
D. Rancangan Model	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Tujuan Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan	50

D. Pendekatan dan Metode Penelitian	51
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	52
1. Penelitian Pendahuluan	53
2. Perencanaan Pengembangan Model	55
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Pengembangan Model	61
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	61
2. Model Draft Awal.....	62
3. Model Draft Final	65
B. Kelayakan Model	87
C. Pembahasan	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Implikasi	96
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
RIWAYAT HIDUP	109

DAFTAR TABEL

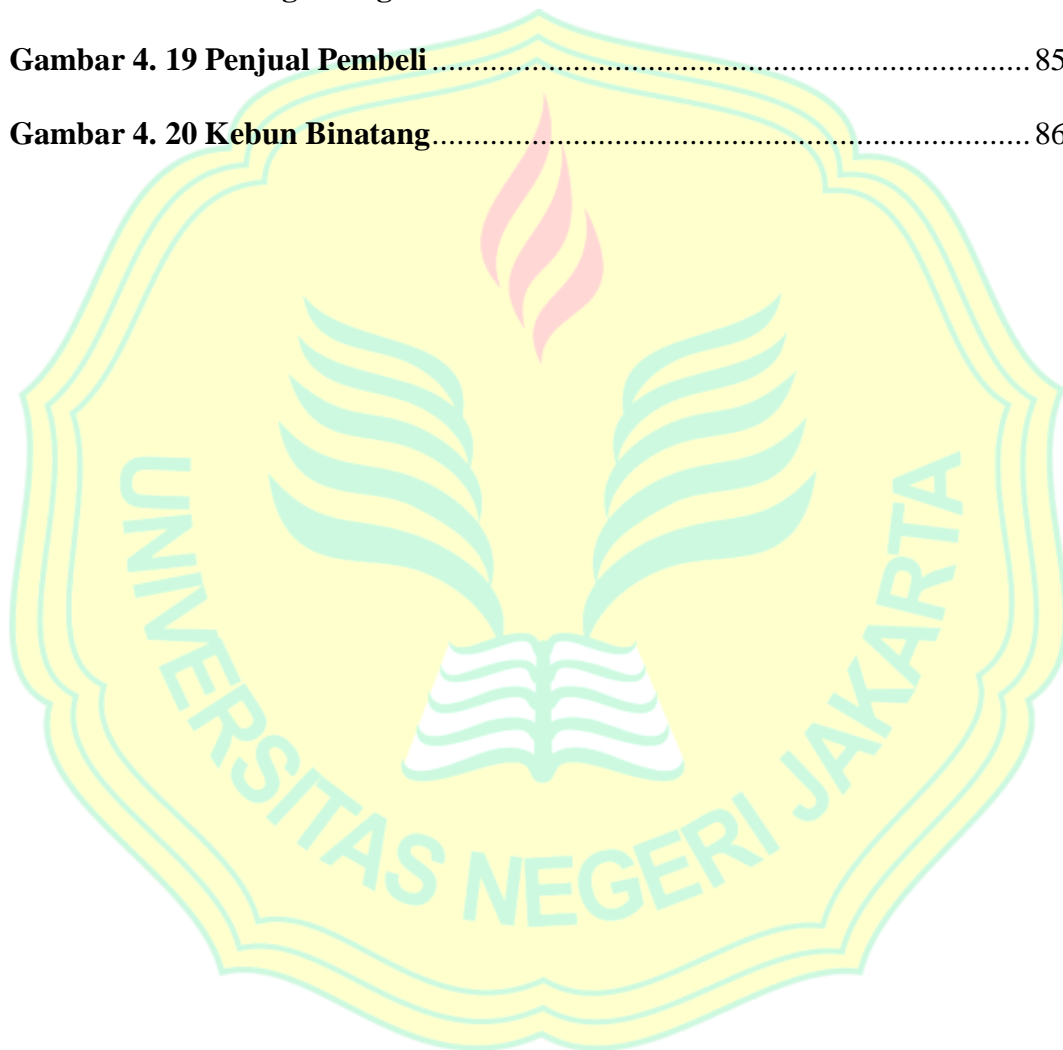
Tabel 3. 1 Nama Para Ahli Uji Justifikasi.....	59
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Dan Temuan Lapangan	62
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan dari Dosen Ahli Permainan	64
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Dosen Ahli Anak Usia Dini	65
Tabel 4. 4 Hasil Model Final.....	66
Tabel 4. 5 Hasil Kelayakan Validasi Model.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan model ADDIE awal	11
Gambar 2. 2 Bagan model ADDIE modifikasi.....	12
Gambar 2. 3 Metode Research and Development	13
Gambar 2. 4 Alur Model Pembelajaran Dick and Carrey	18
Gambar 2. 5 Tahapan Model Addie.....	47
Gambar 2. 6 Aspek Komponen Kecerdasan Linguistik	49
Gambar 3. 1 Rancangan Model ADDIE	55
Gambar 3. 2 Design Konsep Model Permainan.....	58
Gambar 4. 1 Pengamat Penampilan.....	67
Gambar 4. 2 Bola Kata	68
Gambar 4. 3 Kertas Nama	69
Gambar 4. 4 Pasangan Warna	70
Gambar 4. 5 Instruksi Kata.....	71
Gambar 4. 6 Susunan Huruf Bergambar.....	72
Gambar 4. 7 Pelangi Warna Warni	73
Gambar 4. 8 Perjalanan Abjad	74
Gambar 4. 9 Pulau Angka	75
Gambar 4. 10 Aku & Anggota Keluarga	76
Gambar 4. 11 Aku Suka	77
Gambar 4. 12 Bagian Tubuh	78
Gambar 4. 13 Lingkaran Cita-Cita.....	79

Gambar 4. 14 Pos Huruf Awalan	80
Gambar 4. 15 Berburu Sekitar.....	81
Gambar 4. 16 Botol Kertas Aktivitas	82
Gambar 4. 17 Tikus Mencari Makan.....	83
Gambar 4. 18 Odong-odong	84
Gambar 4. 19 Penjual Pembeli.....	85
Gambar 4. 20 Kebun Binatang.....	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Ahli Permainan.....	102
Lampiran 2 Ahli Anak Usia Dini	103
Lampiran 3 Surat Penelitian ke TKIT Nur Sa'adah Depok.....	104
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian Dari TKIT Nur Sa'adah Depok	105
Lampiran 5 Hasil Kelayakan Validasi Model.....	106
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	107

