

SKRIPSI
PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
***MULTIPLE INTELLIGENCE SPIN FUN* UNTUK**
MENSTIMULASI KECERDASAN MAJEMUK SISWA TK B



Intelligentia - Dignitas

KHANSA SYIFA DWIYANI
1504620002

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukasi *Multiple Intelligence Spin Fun* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Siswa TK B
Penyusun : Khansa Syifa Dwiyani
NIM : 1504620002

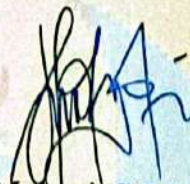
Pembimbing I

Disetujui oleh:

Pembimbing II



Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si.
NIP. 199204252022032008



Mulyati, S.Pd., M.Si.
NIP. 197312242024212006

Mengetahui,
Koordinator Program
Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si.
NIP. 199003082019032019

Intelligentia - Dignitas

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukasi *Multiple Intelligence Spin Fun* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Siswa TK B
Penyusun : Khansa Syifa Dwiyani
NIM : 1504620002
Tanggal Ujian :

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si.
NIP. 199204252022032008



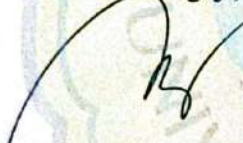
Mulyati, S.Pd., M.Si.
NIP. 197312242024212006

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

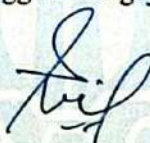
Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II



Dr. Uswatun Hasanah, M.Si
NIP. 196703261994032001



Reno Irwanto, S.TP., M.Si.
NIP. 199009122024061001



Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199310272019032030

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si.
NIP. 199003082019032019

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 23 Januari 2026
Yang membuat


Khansa Syifa Dwiyani
NIM. 1504620002

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
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 : Khansa Syifa Dwiyani
NIM : 1504620002
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Alamat email : khansasyifa25@gmail.com

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

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

yang berjudul :
Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Multiple Intelligence Spin Fun* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Siswa TK B

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 izin 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, 23 Januari 2026

Penulis

(Khansa Syifa Dwiyani)

KATA PENGANTAR

Pertama dan yang paling utama, peneliti menyampaikan puji dan syukur yang sebesar-besarnya kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, berkah, petunjuk, dan ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari era kegelapan menuju masa yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan peradaban. Peneliti juga menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, serta saran yang konstruktif dalam proses penyusunan skripsi yaitu:

1. Ibu Elmanora, S.Si., M.Si selaku koordinator program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, dosen pembimbing akademik, dosen penguji seminar proposal serta dosen validator materi yang telah memberikan arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Ibu Mulyati, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Si selaku ketua penguji sidang skripsi yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd selaku dosen validator media dan penguji sidang skripsi yang telah memberikan penilaian, masukan, serta saran yang konstruktif dalam penyempurnaan media dan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E selaku dosen penguji seminar proposal yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Reno Irwanto, S.TP., M.Si selaku dosen penguji sidang skripsi yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu dosen PKK yang telah sabar dalam memberikan ilmu kepada peneliti selama belajar di PKK.
9. Diri sendiri yang luar biasa karena telah berjuang, terus berusaha, tetap berprogress dan selalu bersemangat selama menjalankan masa studi di Universitas Negeri Jakarta.
10. Susanto (Ayah), Lestari (Mamah), Hanna Fauziah Aprilla, S.S (Kakak), Hanif Athaullah Makarim (Adik) selaku keluarga peneliti, yang telah memberikan semangat, motivasi, doa, saran serta selalu mendukung apa yang peneliti lakukan hingga saat ini.
11. Agustina, Sofyan Fajar Maulana, Ranu Maulana Abdillah dan Wiranti yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.
12. Mochi, Panda, Ucil, Mbul, Bakpau, Pie, Misu, Cookie, Noni, Mboy, Buye, Miko, Mpin, Sruntul, Bawel, Oyen, Baba, Bubu, Pyu, Cyan, Neya dan Dzuzu yang telah kebersamai dalam menaikkan *mood* peneliti.
13. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu-persatu yang telah memberikan dukungan serta membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, Peneliti menghargai kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat digunakan sebagai salah satu perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya Ilmu Keluarga.

Jakarta, 23 Januari 2026

Peneliti


Khansa Syifa Dwiyani

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MULTIPLE INTELLIGENCE SPIN FUN* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN MAJEMUK SISWA TK B

Khansa Syifa Dwiyani

**Dosen Pembimbing: Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si. dan Mulyati, S.Pd.,
M.Si.**

ABSTRAK

Pembelajaran anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak serta mampu menstimulasi kecerdasan majemuk secara menyeluruh. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang variatif dan terintegrasi masih menjadi permasalahan di satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Multiple Intelligence Spin Fun* sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan majemuk siswa TK B. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan tahapan perancangan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, tiga pengguna pada uji coba perorangan, dan dua belas pengguna pada uji coba kelompok kecil. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, dengan analisis data secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE *Multiple Intelligence Spin Fun* berada pada kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aspek materi mengalami peningkatan kelayakan dari 96% menjadi 98,18%, aspek bahasa memperoleh skor 95%, dan aspek interaktif berada pada kategori layak sebesar 80%. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek gambar dan pemakaian memperoleh kelayakan 100%, aspek warna 90%, serta aspek tulisan meningkat dari 73,33% menjadi 100% setelah revisi. Hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian, APE *Multiple Intelligence Spin Fun* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis bermain yang mendukung stimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini.

Kata kunci: alat permainan edukatif, anak usia dini, kecerdasan majemuk, media pembelajaran

**DEVELOPMENT OF THE MULTIPLE INTELLIGENCE SPIN FUN
EDUCATIONAL GAME TOOL TO STIMULATE THE MULTIPLE
INTELLIGENCE OF KINDERGARTEN**

Khansa Syifa Dwiyani

Supervisor: Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si. and Mulyati, S.Pd., M.Si.

ABSTRACT

Early childhood learning requires learning media that align with the characteristics of children's development and are capable of stimulating multiple intelligences comprehensively. However, the limitation of varied and integrated learning media remains an issue in Early Childhood Education (ECE) units. This study aims to develop the Multiple Intelligence Spin Fun Educational Game Tool as a learning medium to stimulate the multiple intelligences of kindergarten B students. This study uses the Research and Development (R&D) method with development stages that include product design, validation by content experts and media experts, as well as individual trials and small group trials. The research subjects consisted of one content expert, one media expert, three users in the individual trial, and twelve users in the small group trial. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The data were analyzed descriptively using both quantitative and qualitative methods. The research results showed that the Multiple Intelligence Spin Fun learning tool falls into the very feasible and practical category. Expert validation of the material shows that the material aspect experienced an increase in feasibility from 96% to 98.18%, the language aspect scored 95%, and the interactive aspect falls into the feasible category at 80%. Media expert validation shows that the image and usage aspects achieved 100% feasibility, the color aspect 90%, and the writing aspect increased from 73.33% to 100% after revisions. Individual and small group trials showed a feasibility level of 100%. Thus, the Multiple Intelligence Spin Fun is declared highly feasible to use as a play-based learning media that supports the stimulation of multiple intelligences in early childhood.

Keywords: *early childhood, educational game tool, learning media, multiple intelligences*

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	7
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan	19
2.3 Kerangka Teoritik.....	20
2.4 Rancangan Produk.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	23
3.3 Prosedur Pengembangan.....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Pengembangan Produk	36
4.2 Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris).....	45
4.3 Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Implikasi	70
5.3 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103