

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN UTANGRA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B

Maria Anita Noli<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha,  
Singaraja, Indonesia  
email: mariaanitanolinoli@gmail.com

### Abstrak

Kurangnya media pembelajaran inovatif menyebabkan motivasi siswa dalam belajar menjadi rendah dan kecerdasan kinestetik anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, dan menganalisis kelayakan media 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 yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Dalam penelitian ini dilibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Subyek dari penelitian ini adalah 6 orang guru kelompok B. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil uji coba media permainan Utangra terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 97,50%, (sangat baik). Hasil uji coba oleh validator ahli media dengan persentase skor 98,57% (sangat baik). Hasil uji coba produk memperoleh skor 89,39%, (sangat baik). Berdasarkan hasil ujicoba tersebut maka dinyatakan bahwa media permainan Utangra yang telah dikembangkan layak diterapkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. implikasi penelitian ini akan mempermudah guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

**Kata Kunci:** Kecerdasan Kinestetik, Permainan Utangra, Media Pembelajaran

### Abstract

*Lack of innovative learning media causes student motivation to learn to be low and children's kinesthetic intelligence has not developed optimally. This study aims to develop the Utangra game media to improve children's kinesthetic intelligence, and to analyze the feasibility of the media to improve children's kinesthetic intelligence. This research is a development research using the Research & Development (R&D) model developed by Borg & Gall which consists of 6 development stages, namely potential problems, data collection, product design, product validation, product revision, and product testing. The methods used to collect data were observation and questionnaires. The instrument used to collect data was a questionnaire. This research involved material experts and media experts as validators. The subjects of this study were 6 teachers of group B. The technique used to analyze the data was descriptive quantitative. The results of the study were the results of the Utangra game media trial against material expert validators with a score of 97.50%, (very good). The results of trials by media expert validators with a score of 98.57% (very good). The results of the product trial obtained a score of 89.39% (very good). Based on the test results, it is stated that the Utangra game media that has been developed is feasible to be applied and can be used as a learning medium. The implication of this research will make it easier for teachers to improve children's kinesthetic intelligence.*

**Keywords:** *kinesthetic intelligence, Utangra Games, Learning Media*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan yaitu memfasilitasi perkembangan anak sehingga akan membentuk potensi anak yang berkualitas (Fadlilah, 2020; Fitri, Saparahayuningsih, & Agustriana, 2017). Pada masa ini anak akan tumbuh dan berkembang sehingga memiliki kesiapan yang optimal untuk memasuki pendidikan dasar. Salah satunya cara memfasilitasi pengembangan anak adalah mengenalkan anak cara berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat mengenal dirinya sendiri serta orang lain (Handayani, Purwadi, & Prasetyawati, 2018; Nisa & Wuryandani, 2018). Salah satu cara meningkatkan kecerdasan anak yaitu dengan bermain (Nurani & Mayangasri, 2017; Pujiati, 2013). Dengan bermain anak akan belajar dan berkembang sebagai individu, dan sebagai anggota komunitas. Bermain adalah kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak dan selalui menyenangkan (Puspitasari, 2018; Saputri, Alzaber, & Ariawan, 2019). Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah anak-anak masih susah membaaur atau melakukan aktivitas bersama dengan teman baru (Pujiati, 2013; Rahmatia, Pajarianto, Kadir, Ulpi, & Yusuf, 2021). Permasalahan lain juga ditemukan di salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi di TK Kristen Harapan Denpasar ditemukan permasalahan bahwa kegiatan yang meliputi kecerdasan kinestetik seperti motorik kasar dan halus masih lambat dan kurang bersemangat sehingga kecerdasan kinestetik anak belum berkembang dengan baik dan optimal. Anak anak belum bisa mengembangkan gerak tubuh, menselaraskan antara pikiran dan tubuh (koordinasi tubuh), mengembangkan kelincahan, kekuatan dan keseimbangan tubuh serta mengkoordinasi mata dengan tangan dan kaki. Selain itu, anak masih canggung dalam bergerak, malu-malu dan tidak percaya diri dalam menggerakkan tubuhnya. Dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar, majalah, serta media berupa gambar. Media tersebut digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, namun media yang digunakan belum dapat menarik motivasi peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka salah satu solusi pemecahan masalah adalah dengan membuat media permainan yang dapat membantu anak dalam belajar sekaligus bermain. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat diterima dengan baik (Arimbawa, Wiyasa, & Manuaba, 2017; Jihan, Reffiane, & Arisyanto, 2019). Media yang menarik dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik bisa terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang berkaitan dengan kinestetik anak (Antika, Priyanto, & Purnamasari, 2019; Trisnadewi, Putra, & Ardana, 2020). Media pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Naharir, Dantes, & Kusmaryatni, 2018; Umbara, Sujana, & Negara, 2020). Media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka akan meningkatkan hasil belajar dan kinestetik pada anak.

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengolah objek, respons, dan refleksi. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan sesuatu (Suryono, 2016; Ulia & Sari, 2018). Kecerdasan ini menggunakan seluruh anggota tubuh dalam memecahkan masalah untuk mengekspresikan ide, gagasan yang ditunjuk melalui praktek, seperti berlari, menari, meloncat, dan sebagainya (Umami, Kurniah, & Delrefi, 2016; Yuningsih, 2015). Kecerdasan kinestetik membuat seseorang terampil menggunakan anggota tubuhnya melakukan berbagai gerakan motorik kasar. Kemampuan anak yang memiliki kecerdasan ini terlihat dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan

perasaan dengan baik dalam menangani atau menciptakan sesuatu (Umami et al., 2016). Sehingga kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan dimana ketika dilakukan seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak. Salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak adalah dengan penggunaan media permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai ciri khas kebudayaan. Salah satu Permainan tradisional adalah ular tangga (Afandi, 2015; Andriani, 2012). Penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang. Berbagai model dan bentuk ular tangga sudah tersebar luas, hingga pada ranah pendidikan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media belajar. Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga ini termasuk permainan kooperatif, sosial, dan permainan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu (Prameswari, 2018; Zulfana, Purwadi, & Mudzanatun, 2020). Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini dibagi menjadi beberapa kotak kecil dan ada beberapa kotak diisi dengan gambar tangga dan ular yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak yang lain. Permainan ular tangga ini bertujuan untuk mencapai kotak terakhir, dan pemain harus bergerak bergantian dari kotak pertama sampai kotak terakhir di papan permainan.

Manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu 1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, 2) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, dan 3) belajar bekerja sama dan menunggu giliran (Fitriyani, 2017; Setiawati, Desri, & Solihatulmilah, 2019). Kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta permainan ular tangga juga dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok dan secara langsung kecerdasan kinestetik anak mulai bekerja (Mariyaningsih, 2012; Nisa, Djamahar, & Evriyani, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Arfani & Sulistia (2019) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat memfasilitasi siswa berbicara bahasa inggris sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Novita & Sundari (2020) juga menyatakan bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan aktivitas siswa pada pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, dan menganalisis kelayakan media untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu media yang dikembangkan adalah media Ular Tangga Rahasia atau biasa disebut Utangra. Pemilihan media permainan utangra disebabkan karena media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran hanya berupa media cetak yaitu banner, dadu, dan kartu rahasia. Pada kartu rahasia tersebut terdapat perintah-perintah yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik pada anak. Permainan Utangra dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian dan rasa penasaran anak. Melalui permainan Utangra, anak akan mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan bermain. Permainan ini menjadi media yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motorik kasar maupun motorik halus pada anak serta media permainan utangra belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2016). Hasil dari penelitian pengembangan ini di dalam dunia pendidikan yaitu seperti media gambar berseri, media pembelajaran interaktif, multimedia interaktif dan lain-lain (Punaji Setyosari, 2010). Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall.

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan (Pramana, Tegeh, & Agung, 2016; Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik subyek penelitian. Pendekatan Research and Development (R & D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, namun pada penelitian pengembangan permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peneliti hanya menggunakan 6 tahapan yang diadaptasi dari 10 tahapan pengembangan Borg and Gall. Adapun 6 langkah pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah meliputi beberapa tahapan yaitu (1) Potensi Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Produk (5) Revisi Produk (6) Uji Coba Produk (Sugiyono, 2016).

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan pada analisis kebutuhan dalam pengembangan alat permainan. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian responden (ahli materi, ahli media, dan guru) terhadap alat permainan yang dibuat. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Angket berupa daftar pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden, dan angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, artinya angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah ada (Arikunto, 2018). Instrumen berupa angket disusun untuk mengetahui kelayakan alat permainan yang dikembangkan sebagai permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Instrumen berupa angket ini kemudian divalidasi oleh ahli. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penilaian angket oleh ahli materi dan ahli alat permainan, serta tanggapan oleh guru sebagai praktisi permainan. Desain uji coba meliputi data dari ahli materi, ahli media dan responden guru akan diolah untuk dapat memperoleh informasi mengenai kelemahan alat permainan sehingga akan dapat direvisi kembali untuk menjadi sebuah alat permainan yang baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Validator dan subyek uji coba meliputi validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media permainan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 6 orang guru di TK Kristen Harapan Denpasar. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakgunaan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Masukan-masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Berikut adalah hal yang perlu dipaparkan dalam uji coba produk.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu deskriptif kuantitatif yang dibedakan menjadi 2 tahap. Tahap pertama yaitu memaparkan hasil uji kelayakan alat permainan dari ahli media dan ahli materi. Tahap kedua yaitu memaparkan mengenai respon alat permainan ketika diimplementasikan pada guru TK. Hasil analisa data berkaitan dengan kelayakan produk yang dikembangkan serta besar persentase angket kelayakan yang diberikan oleh masing-masing responden penelitian.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B menggunakan langkah-langkah menurut pengembangan Sugiyono dari model pengembangan Borg and Gall. Penelitian pengembangan media ini menggunakan 6 tahap pengembangan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) revisi desain, (5) validasi desain, dan (6) ujicoba desain.

Tahap awal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara mengenai potensi dan masalah di sekolah yang diteliti. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan belum ada yang menggunakan media permainan Utangra pada saat pembelajaran

Pada tahap kedua dilakukan pengumpulan data dengan mencari referensi melalui jurnal, buku, maupun internet berkaitan dengan media yang akan dikembangkan, membuat kisi-kisi instrument yang terdiri dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan media, kepraktisan media, keakuratan media, keindahan media, daya tahan media serta keselamatan terhadap peserta didik.

Pada tahap ketiga yaitu melakukan proses perancangan produk media permainan Utangra. Untuk desain yang digunakan dengan menggunakan desain awal dan desain akhir yang terdiri dari pembuatan alas media permainan Utangra, dan mendesain gambar kartu rahasia. Proses pembuatan media Utangra menggunakan aplikasi corel draw.

Pada tahap keempat melakukan validasi desain oleh ahli materi dan ahli media. Untuk penilaiannya dapat dilakukan dengan cara mengisi kuesioner yang memiliki rentang nilai 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (kurang setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Hasil yang diperoleh dari ahli materi adalah media sudah dapat dikembangkan dengan kategori sangat layak dengan persentase skor yaitu 97,50%. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media permainan Utangra ini sudah sangat layak digunakan yaitu dengan presentase skor 98,57%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan Utangra layak digunakan di TK Kristen Harapan Denpasar.

Pada tahap kelima yaitu tahap revisi desain media permainan Utangra oleh ahli materi dan ahli media. Hasil revisi yang didapatkan yaitu menambahkan gambar ular dan tangga lebih banyak lagi agar permainan lebih menarik minat anak dalam bermain, dan kalimat maupun tulisan yang digunakan harus tepat. Selain itu ahli materi menyarankan perbaikan yang harus diperbaiki yaitu untuk memperbaiki ejaan dalam penulisan materi pembelajaran. Ejaan yang harus diperbaiki yaitu ada beberapa pemakaian huruf kapital yang harusnya ditulis dengan huruf kecil. Materi layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi.

**Tabel 1.** Saran Dari Dosen Ahli Materi Dan Ahli Media

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Diharapkan agar memperbaiki kalimatnya	Agar memperbaiki background yang terdapat pada media permainan, dan perlu ditambahkan lagi gambar ular dan tangga.

**Tabel 2.** Revisi Saran Dari Ahli Materi Dan Ahli Media.

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Sudah melakukan perbaikan pada kalimat yang kurang tepat	Telah dilakukan perbaikan mengenai background pada media permainan, dan telah ditambahkan gambar ular dan tangga.

Berdasarkan masukan dari para ahli kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan petunjuk yang sudah diberikan. Setelah media permainan Utangra direvisi kemudian media tersebut diuji cobakan kepada guru kelompok B di TK Kristen Harapan Denpasar.

Tahap terakhir coba dilakukan kepada guru-guru kelompok B sebanyak 6 orang untuk menilai media permainan Utangra dengan menggunakan kuesioner. Pada saat memberikan kuesioner guru-guru di TK Kristen harapan Denpasar merespon dengan sangat baik. Hasil penilaian media permainan Utangra oleh enam orang guru diperoleh hasil persentase sebesar 89,39% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media permainan Utangra layak untuk diterapkan. Media permainan Utangra layak untuk diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media permainan Utangra layak untuk diterapkan disebabkan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar. Penggunaan media permainan Utangra dapat meningkatkan minat belajar anak pada proses belajar mengajar dikelas. Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat siswa dalam belajar (Gunawan, Sahidu, Harjono, & Suranti, 2017; Rosidah, 2016; Wuryanti, 2016). Permainan Utangra dikembangkan agar dapat membantu anak-anak menguasai beberapa aspek perkembangan, salah satunya kecerdasan kinestetik anak. Anak usia 5-6 tahun kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui indikator meliputi; senam fantasi bentuk meniru masal seperti meniru berbagai gerakan hewan, dan mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat, dan berlari dengan berbagai variasi. Kecerdasan kinestetik membuat seseorang terampil menggunakan anggota tubuhnya melakukan berbagai gerakan motorik kasar (Anggraini, 2014; Yuningsih, 2015). Penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Permainan ular tangga termasuk permainan kooperatif, sosial, dan permainan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu (Prameswari, 2018; Zulfana et al., 2020). Permainan ular tangga ini bertujuan untuk mencapai kotak terakhir, dan pemain harus bergerak bergantian dari kotak pertama sampai kotak terakhir di papan permainan sehingga siswa termotivasi dalam belajar melalui permainan ini.

Pertama, media permainan Utangra layak untuk diterapkan disebabkan karena dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Penerapan media permainan Utangra mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Anak tidak hanya fokus pada pembelajaran tetapi anak akan diarahkan belajar sambil bermain sehingga motorik kasar maupun motorik halus anak semakin optimal (Anggraini, 2014; Ulia & Sari, 2018). Pada mulanya anak tidak ingin belajar tetapi dengan menggunakan media Utangra anak akan lebih tertarik dalam belajar dan kecerdasan kinestetik anak akan meningkat. Permainan Utangra juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki kartu rahasia yang didalamnya terdapat gambar yang sangat menarik, dan gambar tersebut yang berhubungan dengan peningkatan kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan ini penting ditanamkan pada diri anak. Kecerdasarn ini akan membuat seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti, berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasil karya (Ulia & Sari, 2018; Yuningsih, 2015). Kegiatan ini yang dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik antara lain 1) Mengancingkan melatih kelenturan tangan 2) Berdiri satu kaki, melatih keseimbangan 3) Meronce, melatih koordinasi mata dan tangan 4) Menangkap dan memantulkan bola, melatih koordinasi mata dan tangan 5) Bersepeda dengan penghalang, melatih koordinasi kaki, mata, tangan. Kelebihan dari permainan Ular tangga adalah permainan ular tangga adalah permainan yang menarik dijadikan media pembelajaran karena anak-anak tertarik akan hal yang berhubungan dengan bermain, siswa dapat belajar berpartisipasi secara langsung dan permainan dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Afandi (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Wulanyani (2014) menyatakan bahwa penggunaan permainan Ular Tangga lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan siswa dibandingkan dengan pembelajaran di kelas. penelitian yang dilakukan oleh Afifah &

Hartatik (2019) juga menyatakan bahwa media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini adalah media permainan Utangra yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kinestetik pada siswa

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media permainan Utangra yang telah dikembangkan layak untuk diterapkan untuk membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak.

#### Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*.
- Anggraini, D. D. (2014). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v2i1.1821>
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>
- Arfani, S., & Sulistia, A. (2019). Teaching Speaking Using A "Snake And Ladder" Board Game: A Teacher Story. *Research and Innovation in Language Learning*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33603/rill.v2i1.1642>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arimbawa, Wiyasa, & Manuaba. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Ips. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11000>
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Fitri, Saparahayuningsih, & Agustriana. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>
- Fitriyani, F. N. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>

- Handayani, Purwadi, & Prasetyawati. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini Melalui Permainan Alat Musik Tradisional Angklung Pada Anak Kelompok B RA Karakter Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v7i2.3272>.
- Jihan, Reffiane, & Arisyanto. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 107–113.
- Mariyaningsih, N. (2012). Penerapan Metode Kontekstual Investigasi Bisnis Dan Game Ular Tangga Kombi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Komunikasi Bisnis. *Dinamika Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v7i2.4908>
- Naharir, Dantes, & Kusmaryatni. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester II SD Gugus VI Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(1), 15–21. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/16975/10172>. 15-21
- Nisa, A., Djamahar, R., & Evriyani, D. (2018). Effect of Application of Ular Tangga Game Media on Cognitive Learning Result of Human Reproductive System. *BIOSFER: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 8(2).
- Nisa, & Wuryandani. (2018). Perancangan Buku Cerita Pop-up Berbasis Karakter untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 159–166. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1563>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15>
- Pramana, Tegeh, & Agung. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Kelas VI di SD N 2 Banjar Bali Tahun 2015/2016. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7631>.
- Prameswari, N. K. (2018). Peningkatan Dalam Penggunaan Media Ular Tangga Mata Kuliah Pendidikan PKn SD Materi Strategi Pembelajaran Pada Kemampuan Kognitif Mahasiswa Semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2188>
- Pujiati, D. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2). Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3872>
- Punaji Setyosari. (2010). Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta Kencana.
- Puspitasari. (2018). Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.499>
- Saputri, R. I., Alzaber, & Ariawan, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Swasta Bina Siswa. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*



- Matematika*, 7(2). Retrieved from  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/2514>
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1).  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, S. (2016). Pengaruh Metode Latihan Dan Persepsi Kinestetik Terhadap Keterampilan Groundstrokes Tenis Lapangan Pada Siswa SD. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.10901>
- Trisnadewi, N. K., Putra, M., & Ardana, I. K. (2020). Model Advance Organizer Berbantuan Media Grafis Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(2), 1–12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25152>
- Ulita, N., & Sari, Y. (2018). Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2890>
- Umami, A., Kurniah, N., & Delrefi. (2016). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Permainan Estafet. *Jurnal Ilmah Potensia*, 1(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.1.1.15-20>
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
- Wulanyani, N. M. S. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jpsi.6976>
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).  
<https://doi.org/.https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Yuningsih, R. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jtk.v5i2.7581>
- Zulfana, F., Purwadi, & Mudzanatun. (2020). Pengaruh Model Nht Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd N 02 Ujung Pandan Jepara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.474>