

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
KELOMPOK B RA DDI KANANG**



**OLEH**

**NINI NURFADILAH  
NIM.2020203886207027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
KELOMPOK B RA DDI KANANG**



**OLEH**

**NINI NURFADILAH  
NIM.2020203886207027**

Skripsi ini sebagai satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)  
pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
KELOMPOK B RA DDI KANANG**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

**OLEH**

**NINI NURFADILAH  
NIM. 2020203886207027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak  
Kelompok B RA DDI Kanang  
Nama : Nini Nurfadilah  
NIM : 2020203886207027  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah  
Nomor: 2488 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Hj. Novita Ashari, S.Psi, M.Pd.  
NIP : 198907242019032009  
Pendamping Pembimbing : Nurul Asqia, M.Pd.  
NIDN : 2010059106

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 198304202008012010

### PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak  
Kelompok B RA DDI Kanang

Nama : Nini Nurfadilah

NIM : 2020203886207027

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dasar Penetapan Penguji : B.2585/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025

Tanggal Kelulusan : 14 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Hj. Novita Ashari, S.Psi, M.Pd. (Ketua)

(.....)

Nurul Asqia, M.Pd. (Sekretaris)

(.....)

Syarifah Halifah, M.Pd. (Anggota)

(.....)

Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd. (Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 198304202008012010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. berkat hidayah, taufik dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ayahanda Edy Sanapia dan Ibunda Sitti Amina tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd dan ibu Nurul Asqia, M.Pd. Selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, saya ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hannani M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi dukungan kepada kami sebagai mahasiswa jurusan PIAUD.

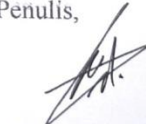
4. Ibu Syarifah Halifah, M.Pd., dan ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd. selaku penguji pertama dan kedua yang telah meluangkan waktu serta membantu dalam bimbingan skripsi.
5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh stafnya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama ini dalam menjalani studi di IAIN Parepare.
6. Kelima saudara kandung saya kakak Misbahuddin, Musdalifah, Sahrul, Muhammad Taufik, dan adik saya Muhammad Imran Karena selalu memberikan *support* dan semangat kepada penulis dan juga selalu memberikan bantuan baik material maupun non-material serta selalu ada disaat suka maupun duka.
7. Keluarga besar yang telah memberikan dorongan, semangat dan perhatian kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Putri Annisa, Hasnita, Nurhamna, dan Sabahan Nurrahma yang selalu kebersamai dan membantu dalam kerumitan dalam menyusun skripsi penulis. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik yang selalu memberikan motivasi, arahan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tidak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan selama perkuliahan hingga penyelesaian penulisan skripsi ini. Semoga Allah swt berkenan menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya, Akhir penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 28 Juni 2024

02 Muharram 1447

Penulis,



Nini Nurfadilah

NIM. 2020203886207027

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nini Nurfadilah

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203886207027

Tempat/TanggalLahir : Kanang, 24 Juni 2002

ProgramStudi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

JudulSkripsi : Pengembangan Modul ajar *Loose Part* untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak  
Kelompok B RA DDI Kanang.

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya dan seutuhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiarisme, atau dibuat oleh orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperolehnya batal demi hukum.

Parepare, 28 Juni 2025  
02 muharram 1447

Penulis



Nini Nurfadilah  
NIM: 2020203886207003

## ABSTRAK

Nini Nurfadilah, *Pengembangan Modul Ajar Loose Part Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang* (dibimbing oleh Novita Ashari dan Nurul Asqia).

Kecerdasan interpersonal pada anak usia dini mengacu pada kemampuan memahami orang lain. Kecerdasan ini akan membantu anak untuk bekerja sama lebih efektif dengan orang lain di masa depan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal anak, proses pengembangan, serta hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam mengembangkan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran sifatnya konvensional yaitu *Teacher Centered*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan subjek penelitian anak kelompok B dengan jumlah 15 anak. Model yang digunakan dalam penelitian ini model Borg & Gall yang terdiri dari 7 tahapan. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 89% kategori “sangat layak”, hasil validasi dari ahli media sebesar 88% kategori “sangat layak”, dan hasil validasi dari ahli bahasa sebesar 90% kategori “sangat layak”. Hasil uji coba produk diperoleh dari Angket respon guru menunjukkan persentase 82% kategori “sangat menarik”, hasil lembar observasi guru sebesar 3,81 kategori “Tinggi”, hasil penilaian lembar observasi anak sebesar 88% kategori “sangat layak”.

Saran penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada penerapan pada sampel yang lebih luas untuk melihat konsistensi hasil, serta pengembangan modul dalam bentuk digital agar dapat dimanfaatkan secara lebih fleksibel. Selain itu, penelitian berikutnya dapat memfokuskan pada aspek perkembangan lain seperti kognitif, bahasa, atau motorik anak.

Kata Kunci: Modul Ajar *Loose Part*, Kecerdasan Interpersonal, Anak Usia Dini

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGANTAR.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	11
B. Tinjauan Teori.....	15
C. Kerangka Pikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Desain Penelitian.....	39
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	43

D. Populasi dan Sampel.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Definisi Operasional Variabel.....	45
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
A. Hasil penelitian.....	62
B. Pembahasan.....	99
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>I</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>CXIII</b>

**DAFTAR TABEL**

No.	Judul	Halaman
2.1	Tinjauan Penelitian Relevan	13
2.2	Indikator Kecerdasan Interpersonal	33
3.1	Kisi- Kisi Pedoman Wawancara	47
3.2	Kisi- Kisi Angket Respon Guru	49
3.3	Kisi- Kisi Pedoman Observasi Anak	51
3.4	Kriteria Penilaian Lembar Observasi Anak	52
3.5	Interval Penilaian Kategorisasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	52
3.6	Kisi- Kisi Penilaian Validasi Materi	53
3.7	Kisi- Kisi Penilaian Validasi Media	54
3.8	Kisi- Kisi Penilaian Validasi Bahasa	57
3.9	Skor Penilaian Validasi Ahli	59
3.10	Kriteria Interpretasi Kelayakan	60
3.11	Penskoran Angket	60
3.12	Kriteria Interpretasi Kemenarikan	61
4.1	Penilaian Data Penilaian Awal Observasi Anak	62
4.2	Proses Pengembangan Rancangan Awal Pengembangan Modul Ajar <i>Loose Part</i>	72
4.3	Daftar Nama Validator Pengembangan Modul	74
4.4	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	76
4.5	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	78
4.6	Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	80
4.7	Hasil Penilaian Lembar Observasi Guru	84

4.8	Data Hasil Penilaian Di RA DDI Kanang	88
4.9	Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak	89
4.10	Hasil Lembar Angket Respon Guru	93



### DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
2.1	Gambar Kerangka Pikir	38
3.1	Gambar Produk Awal Di Sekolah Dan Desain Awal Peneliti	42
4.1	Desain Awal Modul	74
4.2	Uji Coba Produk Modul Ajar <i>Loose Part</i> Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak	83
4.3	Guru Menerapkan Modul Ajar <i>Loose Part</i> Dalam Pembelajaran	87



**DAFTAR LAMPIRAN**

No Lampiran	Judul	Halaman
Lampiran 1	Instrument wawancara	II
Lampiran 2	Lembar validasi ahli media	V
Lampiran 3	Lembar validasi ahli materi	VIII
Lampiran 4	Lembar validasi ahli bahasa	XI
Lampiran 5	Angket respon guru	XIV
Lampiran 6	Lembar observasi guru	XVII
Lampiran 7	Lembar observasi anak didik	XIX
Lampiran 8	Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM)	XXII
Lampiran 9	Surat keterangan penetapan pembimbing	XXXIV
Lampiran 10	Surat izin melaksanakan penelitian	XXXV
Lampiran 11	Surat izin penelitian dari pemerintah	XXXVI
Lampiran 12	Surat keterangan selesai meneliti	XXXVII
Lampiran 13	Modul ajar loose part	XXXVIII
Lampiran 14	dokumentasi	CX

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Transliterasi Arab-Latin

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ص	Sad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau menoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَي	fathah dan ya	Ai	a dan i
اَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

### 3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَيَ	fathah dan alif atau ya	a>	a dan garis di atas
يِ	kasrah dan ya	i>	i dan garis di atas
وُ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ	: Ma>ta
رَمَى	: Rama>
قِيلَ	: Qīla
يَمُوتُ	: Yamūtu

#### 4. *Ta marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata tersebut terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha(h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: Rauḍah al-aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: Al-madīnah al-fāḍilah
الْحِكْمَةُ	: Al-hikmah

#### 5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh :

رَبَّنَا	: Rabbana>
----------	------------

نَجَّيْنَا :Najjaina>

الْحَقُّ :Al-Haqq

الْحَجُّ :Al-hajj

نُعِمَّ :Nu‘‘ima

عَدُوُّ :‘Aduwwn

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah maka ia ditransliterasikan sebagai huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ :‘arabi (bukan ‘arabiyy atau ‘araby)

عَلِيٌّ :‘ali (bukan ‘alyy atau ‘aly)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar.

Contohnya:

الشَّمْسُ : Al-Syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : Al-Zalزالah (bukan az-zalزالah)

الْفَلْسَفَةُ : Al-Falsafah

الْبِلَادُ : Al-Biladu

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : Ta'murūna

النَّوْءُ : An-Nau'

شَيْءٌ : Syai'un

أُمِرْتُ : Umirtu

## 8. Penulisan Kata Bahasa Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia.

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam Bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Al-Qur'an*), *sunnah*, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka anak harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi zilal al-qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibarat bi 'umum al-lafz la bi khusus al-sabab*

### 9. Lafz al- Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ Dīnullāh بِاللّٰهِ Billah

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ Hum fi rahmatillah

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

*Wa ma muhammadun illa rasul*

*Inna awwala baitin wudi' alinnasi lalladhi bi Bakkata mubarakan*

*Syahrul ramadan al-ladhi unzila fih al-Qur'an*

*Nazir al-Din al-Tusi*

### *Abu Nasr al- Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abu al-Walid Muhammad Ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al- Walid Muhammad (bukan : Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Nas}r Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)*

### **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah :

Swt.	=	<i>subhanahu wa ta'ala</i>
Saw.	=	<i>sallallahu 'alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallam</i>
r.a	=	<i>radiallahu 'anhu</i>
QS.../...4	=	QS. Al-Baqarah/2:4 atau QS. Al-Imran/3:4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دو	=	بدون مكان
صهع	=	صلواته عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر

الخ = إلآخره/لآخرها

خ = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak adalah periode yang paling penting untuk perkembangan seseorang di kemudian hari. Salah satunya yaitu dunia perkembangan kognitif anak sedang berkembang pesat. Pada perkembangan ini anak-anak semakin kreatif, bebas, dan imajinatif. Imajinasi dan daya serap mental anak usia dini semakin berkembang. Piaget mengatakan bahwa anak-anak memiliki kemampuan pemikiran praoperasional dari usia dua hingga tujuh tahun. Ini adalah awal kemampuan seseorang untuk merekonstruksi level pemikiran yang telah ditetapkan dalam tingkah laku selanjutnya.<sup>1</sup>

Pada perkembangan kognitif otak anak bersifat sangat fundamental dan sangat pesat karena di setiap perkembangannya akan ada penambahan baik dalam hal fungsi dalam berbicara dan berbahasa, penambahan struktur fisik yang lebih rumit, kemampuan motorik, sosialisasi bahkan kemandirian anak yang merupakan suatu perkembangan yang akan terus terjadi sepanjang hidup. Kognitif merupakan Proses berpikir yang mencakup seluruh kapasitas untuk anak dapat menghubungkan, mengevaluasi dan juga memecahkan solusi dari sebuah peristiwa kejadian.<sup>2</sup>

Kognitif adalah kemampuan anak untuk belajar atau berpikir dalam mempelajari konsep baru dari sebuah masalah atau keterampilan anak dalam

---

<sup>1</sup>Yuliana Habibi et al., "Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligence," *Madaniyah* 7, no. 2 (2017).

<sup>2</sup> A Abyadh, "A Abyadh Dan A Abyadh, "Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini Cognitive Development In Early Childhood Martini," *Masganti Sitorus Prodi PIAUD UIN Sumatera Utara* 6, no. 1 (2023).

memahami setiap peristiwa di sekitarnya dan juga keterampilan daya ingat anak. kemampuan kognitif adalah kemampuan anak yang sangat penting untuk menjamin

anak dalam mengenal lingkungan yang ada disekitarnya. Cara anak berpikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan hal-hal dalam konteks pemecahan masalah juga ditunjukkan oleh perkembangan kognitif anak. Stimulasi yang tepat dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak karena kognitif berhubungan dengan perkembangan otak. Untuk mencapai tujuan perkembangan kognitif, seorang guru hendaknya membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada perkembangan anak usia dini.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan fisik dan intelektual anak usia dini. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak untuk diberikan insentif pendidikan sejak usia dini untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara keseluruhan. Anak yang sedang tumbuh membutuhkan pengasuhan, pengawasan dan bimbingan yang optimal untuk mengkoordinasikan tumbuh kembangnya agar dapat berkembang secara bertahap dan terstruktur dengan baik.

Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang masih membutuhkan sebuah sentuhan- sentuhan stimulus yang membantu mengembangkan setiap perkembangannya untuk mempersiapkan anak untuk menghadapi setiap tantangan yang akan dia hadapi di kemudian hari.<sup>4</sup> Maka dari itu salah satu potensi perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini yaitu perkembangan kecerdasan majemuk.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini dikembangkan secara optimal dengan melihat karakteristik anak sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap

---

<sup>3</sup> Novita Ashari, et al., “Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Eksperimen Menanam Tomat Untuk Anak Kelompok B Di Paud Melati Binaan Skb Parepare,” 2022.

<sup>4</sup>Neni Sunarti, et al., “Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal” 6, no. 3 (2022).

perkembangannya. Di antara semua makhluk yang diciptakan oleh Allah SWT, manusia memiliki bentuk dan akal yang paling sempurna.

Sebagaimana diterangkan dalam Q.S. At-Tin ayat 4 yang berbunyi:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ۝

Terjemahan:

“Sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya”.<sup>5</sup>

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa setiap anak diyakini lahir dengan lebih dari satu bakat hal ini berdasarkan teori perkembangan anak. Pada hakikatnya inteligensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Setiap anak telah dianugrahi kecerdasan yang berbeda- beda dalam indikator dan tingkat masing- masing. Hal ini menandakan bahwa anak merupakan makhluk yang pada hakikatnya adalah cerdas, perbedaanya terletak pada rangsangan atau bagaimana bentuk stimulus yang berbeda setiap elemen yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan pada anak saat berusia dini.<sup>6</sup>

Menurut Gardner kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) meliputi berbagai kecerdasan seperti kecerdasan *logis-matematis* (cerdas angka), kecerdasan *Verbal-Linguistik* (cerdas kata), kecerdasan *visual- spasial* (cerdas gambar dan warna), kecerdasan *musikal* (cerdas musik), kecerdasan *interpersonal* (cerdas sosial), kecerdasan *intrapersonal* (cerdas individu), kecerdasan *kinestetik* (cerdas gerak), kecerdasan *naturalis* (cerdas alam), kecerdasan *eksistensial* (cerdas hakikat). Setiap kecerdasan itu memiliki indikator masing- masing di setiap jenis kecerdasannya. Selain itu, Howard Gardner juga menciptakan istilah *Multiple Intelligences* ini sebagai hasil penelitiannya untuk mempelajari potensi manusia.

<sup>5</sup>., Kementrian Agama, R.I "Al-Qur'an Dan Terjemahannya", Jakarta: Lajnah, 2015.

<sup>6</sup>T Musfiroh, “Hakikat Kecerdasan Majemuk,” *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* 60 (2015).

Kecerdasan majemuk pada anak dapat digunakan sebagai instruksi untuk pendidik sebagai solusi dalam menghadapi masalah pada peserta didik sebagai hasil dari setiap proses pembelajaran yang didapatkan. Kesulitan ini muncul bisa dari adanya perbedaan gaya dan sistem pembelajaran yang diberikan.<sup>7</sup>

Kreativitas seorang pendidik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan dalam menjamin perkembangan kecerdasan majemuk anak berkembang sesuai dengan harapan. Kecerdasan majemuk dalam pendidikan diartikan sebagai sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya, menciptakan sebuah produk yang berharga dan mempersiapkan diri anak untuk menghadapi setiap tantangan yang akan dihadapi di kemudian hari.<sup>8</sup>

Kecerdasan majemuk terlahir untuk membuktikan bahwa kecerdasan seseorang itu tidaklah bersifat tunggal, akan tetapi kecerdasan bersifat beragam. Kecerdasan majemuk yang dimiliki seseorang dapat dikatakan sebagai bentuk wujud kekuatan seseorang ataupun pemahaman yang berbeda dan mampu berdiri sendiri dan menyelesaikan setiap masalah dan menghasilkan sebuah karya anak sendiri.

Potensi *multiple intelligence* anak dapat dikembangkan sejak dini melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Untuk itu, salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan pada masa keemasan anak adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal pada anak usia dini mengacu pada kemampuan memahami maksud, motif dan keinginan orang lain. Kecerdasan ini akan membantu anak untuk bekerja sama lebih efektif dengan orang lain di masa depan.

Kecerdasan interpersonal merujuk pada kemampuan individu untuk memahami, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan orang lain dengan efektif. Hal ini melibatkan kemampuan membaca ekspresi emosi, berempati, memahami sudut pandang orang lain, serta mengelola hubungan interpersonal.

---

<sup>7</sup>Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 4, no. 1 (2017).

<sup>8</sup>Reni Ardiana, "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022).

Kecerdasan interpersonal menjadi komponen kecerdasan yang diperlukan untuk anak, untuk mempersiapkan dirinya menjalani setiap tantangan hidup kedepannya. Karena dengan adanya kecerdasan interpersonal yang baik anak dapat berinteraksi dengan baik dengan sesama makhluk sosial di lingkungannya.<sup>9</sup> Interaksi sosial sendiri memiliki karakteristik seperti: mampu berinteraksi dengan seseorang sesama individu, mampu berinteraksi dengan sebuah kelompok dan terakhir mampu berinteraksi dengan kelompok dengan kelompok dalam artian anak mampu berkomunikasi dengan kelompok lain dalam suatu regu pembelajaran.

Menstimulus kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan baik tentunya perlu di bantu dengan tempat interaksi anak. tempat interaksi anak bukan hanya lingkungan keluarga, tetapi juga di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah menjadi tempat interaksi sosial anak yang bersifat luas karena anak akan memulai interaksi dengan teman sebaya dan guru. Maka dari itu sekolah memiliki peran penting dalam proses pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini.<sup>10</sup>

Selain sekolah fasilitas pendukung dalam hal ini yaitu alat pembelajaran perlu dipastikan sebagai alat atau pendekatan yang tepat untuk membantu dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan stimulus yang sesuai dengan usia peserta didik, Cara yang dapat dilakukan dalam melatih dan menggali kemampuan interpersonal anak, salah satunya yaitu dengan memberikan stimulus dengan aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam membangun interaksi sosialnya adalah dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak salah satunya bisa dengan penggunaan media pembelajaran Modul Ajar *Loose Part*.

Modul Ajar *Loose Part* merupakan konsep pendidikan yang melibatkan penggunaan bahan- bahan atau objek- objek yang dapat dipindahkan seperti balok kayu, tali, ranting kayu, kulit kayu, kemasan plastik bekas, botol plastik, kardus

<sup>9</sup>Putu Pena Rosalina, et al, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021).

<sup>10</sup>Hanna Nurfadilah, et al , "Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Tunas Warga Ii Tirtawangunan," *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2 (2021).

bekas, pita, benang, besi, kain dan lain-lain. Guru dan orang tua bisa mendapatkan materi ini di mana saja secara gratis.<sup>11</sup> Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* membantu dalam mengorganisir dan mengelompokkan materi pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk memahami konsep secara bertahap dan teratur. Selain itu, penggunaan modul loose part dalam pembelajaran memungkinkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Misalnya: Modul Ajar *Loose Part* dapat digunakan untuk membantu pendidik mengenai sistem pendidikan pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kecerdasan pada anak contohnya kecerdasan interpersonal. Namun untuk hasil yang baik maka perlu diingat bahwa implementasi yang efektif perlu perencanaan yang baik.

Berdasarkan dari data pengamatan awal melalui wawancara dan pengamatan langsung yang telah peneliti lakukan di RA DDI Kanang menunjukkan bahwa 8 dari 15 anak yang masih kurang dalam menunjukkan kemampuan interaksi sosialnya, seperti pada empat anak terlihat suka menyendiri dan kurang bersosialisasi, anak lebih sering terlihat bermain sendiri dan memilih menjauh dari teman-teman sebayanya. Sehingga dari masalah itu mempengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dan bekerja dalam kelompok.

Selain itu, terdapat tiga anak di RA DDI Kanang masih kurang dalam menunjukkan responsif terhadap emosi atau perasaan teman sebayanya. Misalnya, ketika terdapat teman sebayanya yang sedang merasa sedih ataupun marah, anak tersebut masih belum bisa menunjukkan rasa empati atau memahami peristiwa yang sedang dialami dengan baik. Bahkan saat kegiatan kelompok pada proses pembelajaran anak-anak jarang terlihat saling berbagi ide atau menyelesaikan tugas bersama, hal ini terlihat saat anak diberikan pelajaran yang membutuhkan kerjasama kelompok, anak-anak lebih memilih mengerjakan secara individu dan lebih fokus

---

<sup>11</sup>Siti Maryam Hadiyanti, et al, "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2021).

untuk menyelesaikan pekerjaannya sendiri. Dari hasil observasi awal yang ditemukan di lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal anak di sekolah RA DDI Kanang belum berkembang dengan baik.

Model pembelajaran yang digunakan di RA DDI Kanang sebelumnya dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak pendidik masih menggunakan model pembelajaran yang dominan pada pembelajaran konvensional yaitu *Teacher Centered* atau pembelajaran yang berfokus pada guru. Pembelajaran yang konvensional atau *Teacher Centered* kurang memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara bebas. Pola kegiatan yang seragam dan berulang seringkali menyebabkan anak cepat merasa bosan, serta kurang merangsang pengembangan aspek-aspek kecerdasan seperti sosial, emosional, dan interpersonal. Terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini, metode ini kurang relevan karena tidak sepenuhnya sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan pada bermain, pengalaman langsung, dan aktivitas yang menyenangkan.. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk mengembangkan kecerdasan anak. Untuk mengatasi hal ini peneliti mencoba untuk menggunakan bahan ajar berupa Modul Ajar *Loose Part* yang lebih berfokus pada pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Harianti tahun 2024 bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang penting untuk dikembangkan sejak dini untuk mempersiapkan diri anak dalam menghadapi kehidupan selanjutnya dalam hal ini perbedaannya peneliti tidak menggunakan *Loose Part* melainkan menggunakan salah satu permainan tradisional yaitu permainan Balap Karung yang membangun kerja sama dan juga berinteraksi secara bebas yang mana dari permainan ini berhasil meningkatkan kecerdasan interpersonal itu berkembang sesuai dengan harapan.<sup>12</sup>

Selain itu, hal yang senada juga dilakukan oleh Fidiyah sari bahwa dalam sudut pandang Multiple Intelligences setiap anak memiliki berbagai kecerdasan tetapi

---

<sup>12</sup>Harianti, "Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan balap karung pada anak kelompok B di Ra Umdi Ujung Lare Kota Pare-pare," *Ayan* (2024).

yang lebih dominan hanya satu kecerdasan. Dan untuk menstimulus multiple intelligences tersebut dalam hal ini kecerdasan interpersonal anak tidak harus dengan media permainan yang mahal tapi bisa menggunakan media *Loose Part* yang mana merupakan bahan sederhana yang mudah di jumpai dengan mudah di lingkungan anak yang mana media ini berhasil membangun interaksi sosial anak serta multiple intelligencesnya berkembang sesuai dengan yang di harapkan.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di RA DDI Kanang.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana gambaran perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang?
2. Bagaimana proses pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang?
3. Bagaimana hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengidentifikasi gambaran perkembangan kecerdasan interpersonal anak Kelompok B RA DDI Kanang
2. Untuk mengetahui proses pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang
3. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang

---

<sup>13</sup>Fidiyah Sari, “Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part,” *Comserva Indonesian Jurnal of Community Services and Development* 2, no. 3 (2022).

#### D. Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini dibagi menjadi 2 ( dua), yakni kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan ilmiah dalam konsep pendidikan anak usia dini mengenai pengembangan modul pembelajaran loosepart untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini pada anak di kelompok B RA DDI Kanang dan sebagai referensi untuk penelitian- penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan modul *Loose Part* untuk anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang cara pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

###### b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Membantu guru memberikan anak referensi media permainan dengan media *Loose Part* yang beragam agar kegiatan pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Dan juga menambah pengetahuan dan wawasan pendidik dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan menggunakan Modul Ajar *Loose Part*.

###### c. Bagi peserta didik

Memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan kecerdasan interpersonalnya melalui permainan atau media pembelajaran yang kreatif, seru dan menyenangkan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran, metode, serta media yang tepat untuk membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian tidak terlepas dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan suatu telaah kepustakaan. peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan penulis teliti.

Pertama yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Syarifah Halifah, dkk dalam artikel yang berjudul “Dimensi Permainan Madende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak”. adapun hasil dari penelitian ini adalah hasilnya menyatakan dimensi permainan tradisional dalam hal ini permainan *madende*’ dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. dimana permainan *madende*’ dijadikan sebagai sarana edukasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini yaitu dikembangkan melalui pembiasaan sejak dini berinteraksi dengan orang lain dengan cara bermain permainan yang menyenangkan dan sesuai usia anak. berdasarkan hal tersebut peningkatan kecerdasan interpersonal anak dapat dilakukan melalui metode pembelajaran bermain salah satunya melalui Modul Ajar *Loose Part* yang mengandung bahan- bahan dan media sederhana yang ada disekitarnya. Anak yang cerdas dipandang sebagai anak yang lembut, baik hati, luwes, dan cinta damai.<sup>14</sup>

Kedua, Penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyu dyah laksmi wardhani, Misryana, dkk dalam artikel yang berjudul “Stimulasi perilaku sosial anak usia dini melalui media *Loose Parts* ( Bahan Lepas) ”. Tujuan penelitian ini adalah untuk

---

<sup>14</sup>Syarifah Halifah, et al, “Dimensi Permainan Maddende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak,” *Pusaka* 10, no. 2 (2022).

mengetahui bagaimana bahan lepasan atau dikenal dengan istilah *Loose Parts* sebagai media ajar yang tidak hanya mengajarkan anak mewujudkan suatu imajinasi melalui metode proyek, namun juga melatih anak dalam pengembangan sosialnya.<sup>15</sup>

Ketiga, penelitian yang telah dilakukan oleh Harianti dalam penelitian dengan judul “Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Balap Karung Pada Anak Kelompok B di RA Umdi Ujung Lare Kota Parepare”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional yaitu permainan balap karung mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia dini. Dimana dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan ( *Field research*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan balap karung memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak, dimana pada penelitian ini pengaruh permainan balap karung terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B di RA Umdi Ujung Lare dipengaruhi oleh 3 aspek yaitu sensitivitas sosial, wawasan sosial, dan komunikasi sosial.<sup>16</sup>

Keempat, penelitian yang telah dilakukan oleh Fidiyah Sari dalam penelitian dengan judul “Stimulasi Multiple Intelligence pada Anak Dengan *Loose Part*”. Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana media *Loose Part* yang merupakan media sederhana dan mudah di jumpai dalam membantu meningkatkan multiple intelligences anak- anak. dan hasil yang ditemukan menstimulasi kecerdasan-kecerdasan bisa dengan hal-hal yang santai, menyenangkan, namun tetap mengandung nilai-nilai edukatif yaitu bisa melalui belajar sambil bermain terkhusus bagi anak-anak. Belajar yang menyenangkan adalah sebuah

---

<sup>15</sup> Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, et al., “Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas),” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021)

<sup>16</sup> Harianti, “Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan balap karung pada anak kelompok B di Ra Umdi Ujung Lare Kota Parepare.”

metode yang paling disukai oleh semua orang dan dirasa akan lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Relevan

Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
Syarifah Halifah, Fitriani Mustamin, & Rasmida Razak	Dimensi Permainan Madende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak	Mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini	Media yang digunakan berupa media permainan Madende
Wahju Dyah Laksmi Wardhani, Misyana, Ika Atniati, Dan Nina Septiani	Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Media <i>Loose Parts</i> ( Bahan Lepasan)	Melakukan penelitian terhadap perkembangan sosial emosional anak yang memiliki keterkaitan dengan kecerdasan interpersonal dan menggunakan konsep pembelajaran menggunakan <i>Loose Part</i>	Alternatif yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif fenomenologis dan subyek yang diteliti anak usia 4-5 tahun

<sup>17</sup>Fidiyah, “Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part.”

Harianti	Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan balap karung pada anak kelompok B di Ra Umdi Ujung Lare Kota Pare-pare	Melakukan penelitian tentang meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini	Menggunakan media permainan Tradisional permainan Balap karung untuk meningkatkan kecerdasan Interpersonal
Fidiyah Sari	Stimulasi <i>Multiple Intelligence</i> pada Anak Dengan <i>Loose Part</i>	Melakukan penelitian mengenai <i>multiple intelligences</i> secara umum dengan menggunakan <i>Loose Part</i>	Penelitian ini meneliti secara luas mengenai kecerdasan tidak terfokus pada satu kecerdasan selain itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Setelah menelaah beberapa penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan sebelumnya peneliti belum menemukan pembahasan yang spesifik pada pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan berbasis penggunaan Modul *Loose part* secara khusus.

## **B. Tinjauan Teori**

### **1. Teori Kognitif**

Pengembangan kognitif anak usia dini Salah satu komponen perkembangan manusia adalah perkembangan kognitif. Istilah *cognitive* (kognitif) berasal dari kata kognisi, yang berarti "mengetahui" dalam arti yang lebih luas. Kognisi adalah proses memperoleh, mengatur, dan memanfaatkan informasi.<sup>18</sup>

Menurut *Total Word of Brain Science*, pemahaman terdiri dari pengakuan, perhatian, dan pemahaman. Selain itu, sebagian besar orang setuju bahwa bidang psikologi manusia kognitif mencakup semua perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, perhatian, pemrosesan informasi, pemecahan masalah, intensionalitas, dan kepercayaan. Pembelajaran kognitif bergantung pada struktur (skema) mental yang mengatur mekanisme persepsi. Sejauh mana perkembangan spiritual seseorang dipengaruhi oleh perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif akan meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengolah semua informasi yang ada di lingkungannya.

Dalam hal pengembangan kognitif, kemampuan dan hasil belajar yang diharapkan dari siswa adalah Anak-anak memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir logis, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat dari lingkungan sosialnya. Karena anak-anak berkembang sesuai dengan stimulasi dan

---

<sup>18</sup>Deni Hazmi, "Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget," *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023)..

lingkungan yang anak terima.<sup>19</sup> Perkembangan kognitif pada anak terjadi pada anak itu berbeda- beda tahapan- tahapan ini membantu anak untuk memahami, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>20</sup>

Menurut perspektif Vygotsky, pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial atau budaya. Akibatnya, pendekatan konstruktivis Vygotsky dikenal sebagai konstruktivis sosial. Menurut Piaget, interaksi antara anak dan lingkungan fisiknya lebih penting daripada interaksi antara anak dan lingkungannya secara individual. Namun Vygotsky, sedikit berbeda dengan Piaget, Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan pengetahuannya secara mandiri dalam interaksi dengan orang tua, keluarga, komunitas, dan masyarakatan.<sup>21</sup>

Perkembangan kognitif merupakan suatu bagian dari perkembangan yang sangat penting untuk bisa di kembangkan secara maksimal. Perkembangan kognitif anak usia dini termasuk ke dalam 5 hal yang dominan dalam pembahasan perkembangan. Dalam teori yang disampaikan oleh vygotsky ini ada 2 element yang digunakan untuk membantu anak dalam mengembangkan kognitifnya yaitu: pertama *Zone of proximal development (ZPD)*, kedua element *Scaffolding*.

Elemen pertama dari teori Vygotsky yaitu *Zone Of Proximal Development (ZPD)* adalah bagian dari teori Vygotsky dan merupakan perbedaan antara apa yang anak dapat lakukan secara mandiri dan apa yang dia tidak dapat lakukan tanpa bantuan seseorang (seperti orang dewasa atau teman sebaya) yang lebih mahir .

---

<sup>19</sup>Yesi Novitasari, "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018).

<sup>20</sup>Dina Fitriana, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)," *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022).

<sup>21</sup>Icam Sutisna dan Sri Wahyuningsi Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, UNG Press Gorontalo, 2020.

Santrock menyatakan bahwa Vygotsky menggunakan ZPD untuk membagi tugas yang terlalu sulit.

Element kedua yaitu *Scaffolding* adalah membuat perubahan pada tingkat dukungan. Orang tua dapat menyesuaikan materi dengan kinerja anak saat anak belajar dari seorang guru. Saat anak belajar konsep baru, orang dewasa (guru, orang tua) dapat terlibat langsung dalam membantu anak memahami konsep baru tersebut.<sup>22</sup>

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa anak-anak tidak selamanya dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan orang lain, tetapi kadang juga diperlukan bantuan dari orang lain jika anak tidak mampu belajar secara mandiri. Maka dari itu materi belajar harus sesuai dengan kemampuan anak. selain itu, anak juga dalam perkembangan kognitifnya butuh yang namanya dukungan baik itu dari orang tua dan juga orang- orang yang ada di lingkungan bermain dan juga lingkungan sekolah. Dengan adanya dukungan yang konsisten dari lingkungan keluarga dan juga lingkungan bermain dan sekolah maka akan membantu anak lebih semangat dalam memahami objek yang diberikan baik dari objek permainan, pembelajaran dan juga objek sosial seperti diri sendiri, keluarga dan juga teman.

Salah satu perkembangan kognitif yang penting untuk di kembangkan bagi anak usia dini yaitu *Multiple Intelligences*. Menurut Howard Gardner *multiple intelligences* adalah bentuk validasi tertinggi bahwa perbedaan di setiap individu itu penting. Adanya *multiple intelligences* ini dalam ranah pendidikan tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap hasil belajar anak dan bagaimana

---

<sup>22</sup>Ivo Retna Wardani, et al, "Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023).

cara anak belajar dan juga bagaimana anak berinteraksi dengan anak-anak sebayanya dan juga lingkungannya.<sup>23</sup>

*Multiple intelligent* adalah kecerdasan yang menyatakan bahwa manusia memiliki 9 jenis kecerdasan. Menurut Gardner kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) meliputi berbagai kecerdasan seperti kecerdasan *logis-Matematis* (cerdas angka), kecerdasan *Verbal-Linguistik* (cerdas kata), kecerdasan *visual-spasial* (cerdas gambar dan warna), kecerdasan *musikal* (cerdas musik), kecerdasan *interpersonal* (cerdas sosial), kecerdasan *intrapersonal* (cerdas individu), kecerdasan *kinestetik* (cerdas gerak), kecerdasan *naturalis* (cerdas alam), kecerdasan *eksistensial* (cerdas hakikat).<sup>24</sup>

Pendidikan anak usia dini, penting untuk mempertimbangkan kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan setiap anak berbeda-beda, jadi orang tua dan pendidik anak usia dini harus tahu apa yang dimiliki anak agar anak dapat menggunakannya sebaik mungkin. Dalam pembelajaran, teori banyak pengetahuan memperlakukan setiap siswa dengan cara yang sama. Jika guru menyampaikan materi dengan menggunakan intelegensi yang menonjol pada siswa, siswa akan mudah memahaminya. Karena itu, guru harus menggunakan strategi berbagai kecerdasan selama proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan semua kecerdasan siswa secara optimal.<sup>25</sup> Pembelajaran berbagai kecerdasan tidak berfokus pada keyakinan guru atau orang tua, tetapi pada pengembangan potensi anak. Anak-anak berkembang menjadi bertanggung jawab, percaya diri, mandiri, bertanggung jawab,

<sup>23</sup>Dinda Berliana dan Cucu Atikah, "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023).

<sup>24</sup>Musfiroh, "Hakikat Kecerdasan Majemuk." (2015).

<sup>25</sup>Herman Nisa Alfiatun dan Khirah Zaafirah, "Konsep Multiple Intelegences Perspektif Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini" 4, no. 1 (2023).

kreatif, mampu bekerja sama, dan mampu membedakan mana yang baik dan tidak baik. Dalam proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran multiple intelligences dapat memperhatikan multiple intelligences peserta didik dan menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan substansi pendidikan.

Adapun salah satu *Multiple Intelligent* yang penting untuk dikembangkan bagi anak usia dini yaitu kecerdasan interpersonal anak. Interpersonal intelligence, menurut Gardner, “*denotes person’s capacity to understand the intentions, motivations, and desires of other people and, therefore, to work effectively with others*”.<sup>26</sup> kemampuan untuk melihat dan membedakan cara orang lain bertindak, alasan, dan perasaan. Kecerdasan interpersonal dalam persepsi Gardner adalah kemampuan seorang anak untuk bisa melakukan hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak untuk berkomunikasi secara efektif, mengalami empati yang baik, dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk membangun dan mempertahankan relasi yang sudah ada, yang menguntungkan kedua belah pihak.

Menurut teori Gardner, tidak ada anak manusia yang terlahir tidak cerdas. Menurut beliau setiap anak yang lahir ke dunia memiliki sisi kecerdasan masing-masing. Gardner juga menentang tegas anggapan “cerdas” dari sisi IQ (*intellectual quotion*), yang menurutnya kecerdasan tersebut hanya mengacu pada tiga jenis kecerdasan saja, yakni logika matematika, linguistik, dan spasial.<sup>27</sup>

<sup>26</sup>Hendrik, J. Perancangan Aplikasi Tes Psikologi Kecerdasan Majemuk Menggunakan Howard Gardner’s Theory Of Multiple Intelligences Dengan Microsoft Visual Basic .Net. Jurnal TIMES, 8 No. 1 (2020).

<sup>27</sup>Alfien Baddrin Afdhilla dan Syarizal Agam Mahendra, “Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini,” *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE* 8, no. 1 (2020).

Menurut Howard Gardner, Anak-anak yang memiliki keterampilan interpersonal yang baik dapat memahami keadaan jiwa, keinginan, dan perasaan orang lain saat berinteraksi dengan lingkungan anak. Dengan demikian, akan menjadi mudah untuk membangun hubungan yang baik dengan orang lain sehingga dapat membangun kehidupan yang nyaman tanpa hambatan meskipun hidup di lingkungan yang memiliki agama, suku, ras, dan bahasa yang berbeda. Anak-anak yang pandai berinteraksi dengan orang lain dapat bekerja sebagai guru, konsultan, organisatoris, diplomat, peneliti dan ilmuwan sosial, aktivis, pemimpin agama, negosiator, mediator, dan lain- lain.<sup>28</sup>

Kecerdasan interpersonal anak usia dini menggambarkan Pentingnya pengalaman interaksi sosial bagi perkembangan proses berpikir anak. Dialog dan membangun hubungan dengan orang lain dianggap sebagai aktivitas mental tinggi pada anak. Oleh karena itu, guru di PAUD dituntut untuk bisa menciptakan lingkungan belajar yang bisa mendukung terwujudnya interaksi sosial yang positif, memungkinkan anak untuk bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan fasilitas dan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan dibutuhkan anak, contohnya dengan menggunakan Modul Ajar *Loose Part* sebagai tuntunan dan acuan dalam usaha meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.<sup>29</sup>

Proses perancangan pembelajaran lebih penting dalam mengajar Untuk memastikan bahwa semua siswa memaksimalkan potensi anak dan mencapai kompetensi yang diharapkan, guru harus dapat menggunakan semua sumber daya dan

---

<sup>28</sup>Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak ( Multiple Intelligences ) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

<sup>29</sup>Ida Dwijayanti Rindiani, et al., "Peran Guru Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Pada Kegiatan Outdoor Learning," *Sports Culture* 15, no. 1 (2024).

fasilitas yang anak miliki. Menurut Masdudi seorang guru harus memiliki kemampuan dan keahlian untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai karena lingkungan pembelajaran dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran mempengaruhi keberhasilan dan semangat belajar siswa.<sup>30</sup>

Dari teori Gardner diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal pada anak usia dini memainkan peran penting dalam membentuk keterampilan sosial, kolaborasi dan komunikasi serta dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial yang positif dan dengan media yang mendukung dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Maka dari itu, guru berperan sebagai teladan dengan menunjukkan sikap, tutur kata, dan kepribadiannya, seperti toleransi, disiplin, dan empati terhadap teman dan orang lain. Guru menjadi faktor utama untuk menentukan seberapa baik anak beradaptasi dan bersosialisasi dengan temannya di sekolah.

## **2. Modul Ajar *Loose Part***

### **a. Pengertian Modul Ajar *Loose Part***

Pendidikan di era digital harus dikaitkan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa dapat memperoleh banyak pengetahuan dengan cepat dan mudah berkat kemajuan pendidikan di era digital. Salah satu tantangan pendidikan di era modern untuk guru adalah dapat menggunakan Modul ajar dalam pembelajarannya.

Modul adalah suatu bentuk pengajaran yang disajikan secara utuh dan berurutan, yang didalamnya memuat sejumlah pengalaman belajar yang disusun dan diorganisasikan untuk membantu siswa memahami tujuan pembelajaran tertentu. Modul minimal terdiri dari tujuan pembelajaran. Materi objek pembelajaran dan

---

<sup>30</sup>Masdudi., “Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini,” *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* (2017).

penilaian.<sup>31</sup> Modul juga dapat didefinisikan sebagai suatu paket program yang dirancang dan didesain dengan khusus untuk memenuhi kebutuhan proses belajar anak didik. Dimana Penyusunan bahan ajar secara sistematis dengan tata bahasa yang mudah dipahami agar anak didik dapat memahami materi di kelas dengan baik. Pengalaman anak didik sebelumnya digunakan. Modul adalah bahan ajar yang dapat digunakan kapan dan dimana saja dengan berdasarkan kepada kebutuhan anak didik.<sup>32</sup>

Tujuan dari penggunaan modul dalam pembelajaran adalah untuk menyajikan informasi dan materi pembelajaran secara sistematis dan terstruktur agar siswa dapat belajar dengan efektif.<sup>33</sup> Modul disusun berdasarkan kurikulum atau rencana pembelajaran yang telah ditetapkan dan dapat mencakup berbagai aspek pembelajaran, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Modul Ajar *Loose Part* di pendidikan anak usia dini (PAUD) mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menggunakan bahan- bahan atau objek- objek yang dapat digerakkan dan disusun secara bebas oleh anak- anak. *Loose Part* sendiri merujuk pada objek atau bahan yang memiliki fleksibilitas dan dapat digunakan dalam berbagai cara oleh anak- anak saat bermain dan belajar.<sup>34</sup> Modul Ajar *Loose Part* ini berisi tentang beberapa jenis kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kecerdasan anak terutama untuk kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Pada Modul Ajar *Loose Part* di PAUD, anak- anak di berikan akses dengan perantara pendidik terhadap berbagai macam objek atau bahan yang beragam dalam bentuk, ukuran, tekstur, dan warna. Contoh *Loose Part* yang umum di gunakan

---

<sup>31</sup>Dwi Rahdiyanta, "Teknik Penyusunan Modul," 2016.

<sup>32</sup> Novita Ashari dan Tien Asmara Palintan, "Modul Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Kelas Inklusi," *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 3, no. 1 (2020).

<sup>33</sup>Elfita Rahmi., et al, "Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan," *Visipena* 12, no. 1 (2021).

<sup>34</sup>Sumarseh dan Delfi Sumarseh Eliza, "Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2022).

meliputi benda- benda seperti balok kayu, batu, cangkang telur, kain, ranting, tutup botol, dan bahan- bahan alami lainnya.

Tujuan penggunaan Modul Ajar *Loose Part* dalam pembelajaran di PAUD adalah untuk merangsang aspek perkembangan anak, imajinasi, kreativitas, serta kecerdasan multisensori anak. dengan adanya *Loose Part*, anak- anak dapat memilih dan mengatur bahan-bahan tersebut sesuai dengan minat dan ide anak sendiri. Anak dapat bereksperimen, menjelajahi berbagai kemungkinan, dan mengembangkan keterampilan kognitif , motorik, sosial, dan emosional.<sup>35</sup>

Keunggulan dari pembelajaran menggunakan Modul Ajar *Loose Part* memberikan anak pembelajaran yang kolaboratif dan sosial dimana dengan penggunaan Modul Ajar *Loose Part* pendidik secara tidak langsung memfasilitasi anak untuk anak dapat bekerja sama, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain. Proses kolaboratif ini membangun keterampilan sosial dan emosional, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja dalam tim, saling mendukung, dan menghargai keragaman pendapat. Selain itu penggunaan Modul Ajar *Loose Part* dalam pembelajaran PAUD menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menghidupkan motivasi karena pada pembelajaran ini anak diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan berekspresi yang meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar. anak- anak merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasakan kepuasan saat melihat hasil karya anak.

#### **b. Implementasi Modul Ajar *Loose Part***

Pada pendidikan PAUD Nilai agama, moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni adalah komponen yang perlu dikembangkan pada anak usia dini untuk mendukung pertumbuhan anak. Jadi, modul ajar adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk melakukan pembelajaran. Oleh karena itu,

---

<sup>35</sup>Euis Siti Badriyah, “Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2022).

modul ajar PAUD harus diterapkan dalam pembelajaran.<sup>36</sup> Modul Ajar *Loose Parts* diciptakan untuk membantu pendidik dalam pembelajaran, dimana Modul Ajar *Loose Parts* bertujuan untuk:

1. Mengembangkan kreativitas anak dan imajinasi anak dalam menggunakan bahan *Loose Parts*
2. Meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi dengan teman sebaya
3. Melatih keterampilan motorik halus dan kasar melalui eksplorasi bahan
4. Mendorong anak berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui konsep pembelajaran menggunakan *Loose Parts*.

**c. *Loose Part***

*Loose Part* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran anak usia dini. *Loose Part* merupakan barang apa pun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak-anak sampai anak tanpa disadari dapat menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang pastinya dilakukan oleh anak-anak dengan senang hati. Jenis media pembelajaran berbasis *Loose Parts* menggunakan barang yang sudah tidak terpakai untuk bermain dan belajar. dengan *Loose Part* anak bisa mempunyai kesempatan explore yang lebih tinggi dan memanfaatkan jenis *Loose Part* yang beragam yang dapat meningkatkan aspek perkembangan serta kecerdasannya untuk terasah secara lebih spesifik.<sup>37</sup>

*Loose Part* adalah benda-benda yang mudah ditemukan di sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas, botol plastik, kardus bekas, logam, kain, dan sebagainya. Orang tua dan guru dapat mendapatkan bahan-bahan tersebut tanpa biaya. Bahan yang tidak terikat mudah dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali. *Loose Parts* juga akan memberi anak-anak

<sup>36</sup>Putu Yulia Angga Dewi dan Kadek Hengki Primayana, "Transformasi Penerapan Modul Ajar Pada Kurikulum Merdeka Di Paud," *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022).

<sup>37</sup>Yualiati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (semarang: PT Sarang Seratus Aksara., 2020).

kesempatan yang tidak terbatas untuk membuat sesuatu yang baru dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong kreativitas anak. Menggunakan komponen yang fleksibel dalam media pembelajaran adalah metode bahan ajar yang luar biasa untuk mengajar anak.<sup>38</sup>

**d. Macam- macam *Loose Part***

Berikut macam-macam bahan *Loose Part* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak:<sup>39</sup>

- 1) Bahan dasar alam, yaitu bahan-bahan yang ada di alam seperti batu, pasir, tanah, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.
- 2) Plastik, yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik, seperti sedotan, botol, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, dan sebagainya.
- 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, seperti kaleng, uang koin, perkakas
- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang tidak lagi digunakan, seperti balok, seruling, tongkat, balok, dan kepingan puzzle.
- 5) Kaca dan keramik: ini mencakup barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, seperti botol kaca, gelas, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata, dan sebagainya.
- 6) Benang dan Kain: ini mencakup barang-barang yang terbuat dari serat, seperti kapas, kain perca, tali, pita, karet, dan sebagainya.
- 7) Bekas kemasan adalah barang atau wadah yang tidak lagi digunakan, seperti kardus, bungkus makanan, tissue, benang, gulungan, dan karton wadah telur. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fitur yang lepas menarik bagi anak-anak yang sangat ingin tahu, terbuka untuk kegiatan main yang tak terbatas, dan dapat dipindahkan dari satu

<sup>38</sup>Nurfadilah et al “Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota,” *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020).

<sup>39</sup>Kemendikbud et al., *Panduan Pengelolaan Looseparts*, ed. oleh Kamiluddin Mustofa (Jawa Barat, 2020).

tempat ke tempat lain. Ada plastik, logam, kayu, bambu, kaca, keramik, benang, kain, dan bekas kemasan

Puspita mengemukakan bahwa loose part itu sebagai alat dan bahan dalam aktivitas kegiatan bermain, serta memiliki karakteristik *Loose Parts* sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain, memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>40</sup>

1) Menarik

*Loose part* itu seperti magnet bagi anak karena anak memiliki rasa keingintahuan dan ketertarikan satu sama lain. Anak-anak akan merasa tertantang dengan hal-hal seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, dan bahan-bahan alam lainnya yang tersedia di sekitar anak. Akibatnya, anak akan merasa lebih senang dengan kemampuan anak sendiri. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *Loose Parts* yang menarik ini akan membuat anak tertarik pada media yang baru, meningkatkan minat anak pada sesuatu yang menarik. Anak juga akan menghargai bahan yang ada di sekitar anak karena mudah ditemukan.

2) Terbuka

*Loose parts* memungkinkan berbagai jenis permainan. Mengapa hal ini terjadi? Karena dalam penggunaan media *Loose Part* tidak ada aturan khusus untuk menggunakan media *Loose Parts*, hasilnya beragam dan bergantung pada kreativitas dan imajinasi anak-anak. Bahan media *Loose Part* ini biasanya berasal dari potongan kayu yang dapat digunakan untuk membuat rumah, kereta api, mobil, jembatan, dan lain-lain. Anak-anak bertindak sebagai insinyur ketika anak membuat dan membangun balok atau menyatukan jalur kereta api. Dari semua kegiatan itulah dapat terciptanya sebuah hubungan sosial yang harmonis yang membuat anak satu sama lain semakin dekat.

---

<sup>40</sup>A.W. Puspita, "Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM," *Journal of Pendidikan Non Formal* 2, no. 21 (2019).

### 3) Dapat digerakan/dipindahkan

Anak-anak mudah memindahkan media yang lepasan ini. Misalkan anak-anak dapat dengan bebas memindahkan media dari satu tempat ke tempat lain, seperti membuat jembatan dari potongan kayu atau tangga dari satu tempat ke tempat lain.<sup>41</sup>

Manfaat dan Nilai (*Value*) *Loose Part* dalam Proses Pembelajaran dan Perkembangan Anak Anak-anak akan cepat lelah, jenuh, dan kehabisan ide permainan apabila anak bermain dengan alat permainan yang ada di taman bermain. Jika anak-anak sudah menguasai cara bermain permainan yang ada di taman bermain, seperti menekan tombol untuk membuat gambar atau menaiki tangga, anak akan cepat bosan dan harus mencari permainan lain. Dengan kata lain, ketertarikan seseorang terhadap sebuah alat main bergantung pada banyaknya cara yang dapat dimainkannya. Berbeda dengan ketika anak bermain dengan menggunakan loose parts, yang menawarkan pilihan main tanpa batas, dan mendorong anak untuk “mencipta” sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya

Selain itu, saat anak-anak bermain di luar ruangan dengan menggunakan media yang tidak terikat dapat membantu anak usia dini untuk berpartisipasi secara aktif; ini dapat memberi anak kesempatan untuk mencoba dan melibatkan diri dengan bertanya, mengikuti langkah demi langkah, dan mengamati.

Pembelajaran berbasis *Loose Part* memungkinkan anak-anak untuk bermain secara bebas dengan imajinasinya tanpa pengawasan orang tua atau guru. Karena bahan-bahannya terbuka, bagian-bagian ini dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dan dapat diajarkan dan dipindah, pembelajaran berbasis bagian terbuka memungkinkan pembelajaran yang fleksibel. Dengan media *Loose Part* anak

---

<sup>41</sup>Zakiyatul Imamah dan Muqowim Muqowim, “Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part,” *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* 15, no. 2 (2020).

bisa bekerja sama dengan anak lain untuk mencari tahu karya apa yang akan dibuat dengan bahan yang disediakan.<sup>42</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Loose Part* Bisa berupa bahan alami, plastik, logam, kayu, bambu, kaca, keramik, benang, dan kain, serta bekas kemasan. Selain itu *Loose Part* juga memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang terbuka, yaitu terbuka untuk kegiatan main yang tak terbatas, menarik bagi anak-anak yang sangat ingin tahu, dan mudah dipindahkan. Sehingga hal tersebut semakin menguatkan bahwa *Loose Part* merupakan media pembelajaran yang Fleksibel dan merupakan media yang tepat dalam misi meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

### 3. *Multiple Intelligent*

#### a. *Pengertian Multiple Intelligent*

*Multiple Intelligent* merupakan salah satu perkembangan kognitif yang penting untuk di kembangkan bagi anak usia dini yaitu. Menurut Howard Gardner *multiple intelligent* adalah bentuk validasi tertinggi bahwa perbedaan di setiap individu itu penting. Adanya *multiple intelligent* ini dalam ranah pendidikan tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap hasil belajar anak dan bagaimana cara anak belajar dan juga bagaimana anak berinteraksi dengan anak-anak sebayanya dan juga lingkungannya.<sup>43</sup>

*Multiple intelligent* adalah kecerdasan yang menyatakan bahwa manusia memiliki 9 jenis kecerdasan Menurut Gardner kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) meliputi berbagai kecerdasan seperti kecerdasan *logis-Matematis* (cerdas angka), kecerdasan *Verbal-Linguistik* (cerdas kata), kecerdasan *visual-spasial* (cerdas gambar dan warna), kecerdasan *musikal* (cerdas musik), kecerdasan *interpersonal* (cerdas sosial), kecerdasan *intrapersonal* (cerdas individu),

<sup>42</sup>Uyu. Mu'awwanah et al, "Penggunaan Loose Parts Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang" (2022).

<sup>43</sup>Dinda Berliana dan Cucu Atikah, "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023).

kecerdasan *kinestetik* ( cerdas gerak), kecerdasan *naturalis* ( cerdas alam), kecerdasan *eksistensial* ( cerdas hakikat).<sup>44</sup>

Pendidikan anak usia dini, penting untuk mempertimbangkan kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan setiap anak berbeda-beda, jadi orang tua dan pendidik anak usia dini harus tahu apa yang dimiliki anak- anak agar dapat menggunakannya sebaik mungkin. Dalam pembelajaran, teori banyak pengetahuan memperlakukan setiap siswa dengan cara yang sama. Jika guru menyampaikan materi dengan menggunakan intelegensi yang menonjol pada siswa, siswa akan mudah memahaminya. Karena itu, guru harus menggunakan strategi berbagai kecerdasan selama proses pembelajaran agar dapat mengembangkan semua kecerdasan siswa secara optimal.<sup>45</sup>

Pembelajaran berbagai kecerdasan tidak berfokus pada keyakinan guru atau orang tua, tetapi pada pengembangan potensi anak. Anak-anak berkembang menjadi bertanggung jawab, percaya diri, mandiri, bertanggung jawab, kreatif, mampu bekerja sama, dan mampu membedakan mana yang baik dan tidak baik. Dalam proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran multiple intelligences dapat memperhatikan multiple intelligences peserta didik dan menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan substansi pendidik.

#### **4. Kecerdasan Interpersonal**

##### **a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan majemuk yang penting adalah kecerdasan interpersonal. Ketika anak memiliki keterampilan interpersonal yang baik, anak akan dapat membangun hubungan yang baik dengan orang lain, yang akan membantu anak lebih mudah bergaul di lingkungan sosial, terutama saat anak memulai pendidikan formal, yaitu Taman Kanak-Kanak. Keterampilan interpersonal sangat erat terkait dengan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain. Menurut Gardner Anak-anak

<sup>44</sup>Musfiroh, "Hakikat Kecerdasan Majemuk."2015.

<sup>45</sup>Herman Nisa Alfiatun dan Khirah Zaafirah, "Konsep Multiple Intelegences Perspektif Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini" 4, no. 1 (2023).

yang memiliki kelebihan dalam keterampilan interpersonal memiliki kemampuan untuk memahami dengan baik orang lain.<sup>46</sup> Amstrong menambahkan beberapa keterampilan yang dimiliki anak dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi, seperti memiliki banyak teman, menyukai kegiatan kelompok, tampak mengenal lingkungannya, dan lainnya.

Kecerdasan Interpersonal Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengasuh dan mendidik orang lain, berkomunikasi, berinteraksi, berempati dan bersimpati, memimpin dan mengorganisasikan kelompok, berteman, menyelesaikan dan menjadi mediator konflik, menghormati pendapat dan hak orang lain.<sup>47</sup>

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan perasaannya untuk memahami dan mengontrol perilakunya. menurut Gardner Pada mulanya, kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan untuk membedakan antara perasaan senang dan sakit dan membedakan keduanya, yang menghasilkan sikap menarik diri dari situasi. Pada tingkat tertinggi, kemampuan ini berkembang menjadi pengetahuan seseorang untuk mengidentifikasi dan mengomunikasikan hubungan emosional yang kompleks dengan cara yang berbeda.<sup>48</sup>

Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki kemampuan untuk sensitif terhadap perasaan orang lain dan memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, yang memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar anak. Kecerdasan ini juga disebut kecerdasan sosial. Tidak hanya memiliki kemampuan untuk menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, tetapi juga memiliki kemampuan untuk

<sup>46</sup>Oppy Anggun Pratiwi, et al , “Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muttaqin,” Jurnal Penelitian Medan Agama 14, no. 2 (2023).

<sup>47</sup>angraini Yesi, “Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Ra Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan” .*Energies* 2018”

<sup>48</sup>Masganti Sit, *kecerdasan Majemuk " Ruang Lingkup, Indikator, dan pengembangannya*, 2020,.

mengorganisasi, memimpin, menangani konflik, dan mendapatkan simpati dari siswa lain.

Dari uraian diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seorang anak untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang yang ada di sekitarnya secara lebih efektif. Dimana kecerdasan interpersonal berperan dalam membangun hubungan yang sehat dan beradaptasi dengan baik pada lingkungan sosial anak.

#### **b. Ciri- Ciri Kecerdasan Interpersonal**

Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang berkembang dengan baik maka memiliki ciri khas yang menonjol. Menurut Gardner, kecerdasan interpersonal yang tinggi ditandai dengan ciri- ciri berikut:<sup>49</sup>

1. Anak menunjukkan sikap empati yang tinggi
2. Anak mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baik
3. Memiliki hubungan yang baik dengan teman sebaya
4. Menunjukkan kemampuan jiwa kepemimpinan
5. Anak mampu berkolaborasi dengan orang lain dan mampu untuk memahami dan mempertahankan relasi yang telah dibentuk.
6. Memiliki kesadaran sosial yaitu jiwa membantu orang lain yang tinggi dan memiliki jiwa percaya diri yang kuat.
7. Memiliki kemampuan untuk mengatur, berbicara, dan terkadang bisa mempengaruhi orang lain.

Seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal memiliki kemampuan untuk peka terhadap perasaan orang lain dan memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, yang memungkinkan anak untuk lebih mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar anak.<sup>50</sup>

<sup>49</sup>Anisa Farahwati, “Kecerdasan Interpersonal Anak Sd ( Penelitian Dilakukan Pada Orang Tua Siswa Kelas IV SD Negeri Sidosari Salaman ) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar” (2023).

<sup>50</sup>Sri Widiyanti, “Implementasi Multiple Intelegences Dalam Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 12 (2021).

Secara sederhana anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- (1). Suka bersosialisasi dengan teman sebayanya
- (2). Tertib dalam menggunakan benda atau alat mainan dan menggunakannya sesuai dengan fungsinya
- (3). Mengetahui jika ketika bermain harus secara bergiliran
- (4). Sabar dalam menunggu antrian atau giliran bermain
- (5). Memiliki empati yang besar terhadap teman sebayanya
- (6). Mampu memimpin kelompok bermain atau belajar
- (7). Terampil dalam memecahkan masalah yang sederhana

Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan sosial dengan ciri- ciri mencakup hal-hal seperti anak yang memiliki kemampuan untuk memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan, memperoleh simpati dari siswa yang lain, dan sebagainya. Selain itu, itu memungkinkan Anda menjadi teman yang baik. Anda dapat mengoptimalkan kecerdasan ini dengan menawarkan permainan yang dapat memicu berbagai perasaan.

### **c. Sistem Neurologis Kecerdasan Interpersonal**

Sistem neurologis kecerdasan interpersonal terletak pada *lobus frontalis* (bagian depan) dan *lobus temporalis* (samping), yang terutama terletak di *hemisfer* kanan dan sistem *limbik*.

Semua bagian otak besar (*serebrum*) lainnya, otak kecil, dan batang otak terhubung ke *lobus temporalis*. Ada tujuh fungsinya, salah satunya adalah sistem *limbik*. *Amigdala* dan *hipokampus* berada di bagian temporal ini dan bertanggung jawab atas fungsi emosi. Sistem *limbik* melakukan tiga hal, yaitu mengontrol ingatan dan motivasi. Sistem *limbik* terhubung dengan banyak bagian otak lainnya karena emosi menyertai fungsi lainnya. Pusat tersier emosi dan kesadaran terletak di *lobus frontalis*, yang bertanggung jawab atas kepedulian, perhatian, kemampuan inisiatif, kemampuan menahan diri, taktis, kontrol bicara, kendali seks, kehalusan sosial, dan

kontrol perhatian. Dalam proses pencairan ingatan, lobus frontalis dan sistem limbik bekerja sama.<sup>51</sup> Cluster otak bagian lobus frontal, lobus temporal, hemisfera kanan, dan sistem limbic memungkinkan proses input pengetahuan terjadi saat mengajar menggunakan pendekatan kecerdasan interpersonal.<sup>52</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem neurologis kecerdasan interpersonal terletak pada *lobus frontalis* (bagian depan) dan *lobus temporalis* (samping), yang terutama terletak di *hemisfer* kanan dan sistem *limbik*.

#### d. Indikator Kecerdasan Interpersonal

*Golden age* (Masa keemasan) adalah ketika anak-anak berusia 0–8 tahun dapat dengan cepat menyerap dan mengerti apa yang diajarkan kepada anak. Pada usia ini, pembentukan sistem saraf secara mendasar terjadi dan daya serap otak anak mencapai 80%. Pada usia 0-4 tahun, kecerdasan meningkat 50%, dan pada usia 4-6 tahun, kecerdasan meningkat menjadi 80%, yang akan mencapai usia 18 tahun. Anak pasti mendapatkan stimulasi dari keluarga dan sekolah.<sup>53</sup>

Berpikir merasakan atau peka terhadap minat dan motivasi orang lain, dan bekerja secara efektif dalam kelompok. Tanda- tanda utama kecerdasan sosial mudah dikenal anak cerdas dikagumi oleh teman seumurannya. Indikator kecerdasan interpersonal anak usia dini yaitu:

Tabel 2.2. Tabel Indikator Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini usia 5-6 Tahun

No.	Indikator Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun
1.	Anak mampu bekerja sama dalam kelompok
2.	Menunjukkan perilaku peduli dan empati kepada teman

<sup>51</sup>Angraini Yesi, “Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Ra Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan.”

<sup>52</sup>Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence*. (JAKARTA: KENCANA, 2016).

<sup>53</sup>Berlian Septinia Peking, Fitria Budi Utami, dan Supardi, “Intrapersonal Intelligence in Children Aged 4-5 Years: A Study at Kindergarten 6 Penabur Kelapa Gading, North Jakarta,” *Jurnal Cikal Cendekia Pg Paud Universitas PGRI Yogyakarta* 01, no. 01 (2020).

3.	Mampu berkomunikasi dan menciptakan hubungan positif
4.	Berperilaku memotivasi dan dapat mendorong orang lain untuk bertindak
5.	Mampu menyelesaikan konflik yang muncul

*Sumber: Kementerian Pendidikan Nasional RI “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No 137 Tahun 2014”<sup>54</sup>*

Cara belajar terbaik bagi anak yang cerdas interpersonal adalah melalui berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak yang cerdas akan terlihat lemah lembut, baik hati, dan cinta damai, oleh karena itu banyak orang yang menyukainya. Untuk mengembangkan kecerdasan ini pendidik harus menghadirkan aktivitas menyenangkan yang dapat diselesaikan anak secara berpasangan. Disarankan agar permainan dimainkan bersama di bawah pengawasan pendidik.<sup>55</sup>

Dalam kegiatan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah, kecerdasan interpersonal sangat penting. Ini karena anak-anak hidup di lingkungan sosial di mana anak secara tidak langsung harus dapat menjalin hubungan baik dengan orang lain. Karena itu, anak-anak harus mampu membangun hubungan baik dengan teman-temannya dan gurunya di sekolah, sehingga anak akan mudah diterima dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.<sup>56</sup>

Dari uraian diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan orang lain dapat membantu orang menjadi lebih cerdas secara interpersonal, terutama jika anak bekerja sama. Stimulasi ini dapat diberikan dengan membiasakan anak untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang melibatkan banyak orang dan bermain bersama. Namun, kegiatan yang melibatkan kerja sama anak jarang digunakan dalam pembelajaran sekolah. Karena

<sup>54</sup>Kementerian Pendidikan Nasional RI, “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014,” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014.

<sup>55</sup>Muhammad Fizkal, “Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Tematik Tafsir Al-Qur’an),” *Repository.Uinsaizu.Ac.Id*, 2023,

<sup>56</sup>Jazilurrahman et al., “Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022).

kegiatan pembelajaran biasanya melibatkan tugas individu dan tugas mandiri, kecerdasan interpersonal anak tidak distimulasi dengan baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk meningkatkan pengembangan kecerdasan interpersonal anak-anak usia 5- 6 tahun agar semua kemampuan yang termasuk dalam kecerdasan interpersonal dapat berkembang dengan baik.

#### e. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan emosi dengan tepat kepada orang lain dikenal sebagai kecerdasan interpersonal. Kemampuan untuk memahami dan menerapkan emosi tersebut pada anak terkait dengan kesuksesan anak dalam menjalin pertemanan. Anderson dan Safaria mengemukakan bahwa, ada tiga dimensi utama kecerdasan interpersonal yang saling mengisi. Tiga dimensi kecerdasan interpersonal yang dimaksud yaitu:<sup>57</sup>

- a) *Social Sensitivity*, yaitu kemampuan anak untuk merasakan dan mengamati reaksi atau perubahan orang lain, yang ditunjukkan secara verbal dan non-verbal. Sosial sensitivitas ini termasuk sikap empati dan prososial. Semetara empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, sikap prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural, seperti berbagi, membantu orang yang membutuhkan, bekerja sama, dan berempati.
- b) *Social Insight*, yaitu Kemampuan anak dalam mencari solusi yang baik terhadap permasalahan dalam kehidupan sosialnya, sehingga permasalahan tersebut tidak menjadi penghambat hubungan sosial yang telah dikembangkan anak. Pemecah masalah yang diusulkan adalah pendekatan *win-win* atau *win-win solution*, yang mencakup kemampuan memahami situasi sosial sehingga anak dapat beradaptasi dengan situasi yang dihadapinya. Landasan pemahaman sosial adalah kesadaran diri, kesadaran

---

<sup>57</sup>haryadi Suyuti, "Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Muttaqin Hajimena Lampung Selatan," 2019.

diri yang baik akan mampu memahami keadaan internal anak seperti emosi, dan kondisi eksternal seperti cara berpakaian dan berbicara.

- c) *Social Communication*, yaitu kemampuan seseorang untuk memasuki proses komunikasi dengan menciptakan hubungan positif dengan orang tersebut. Metode yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi antara lain komunikasi non verbal, komunikasi verbal dan komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang sebaiknya dipelajari adalah keterampilan mendengarkan yang baik, keterampilan berbicara efektif, keterampilan berbicara di depan umum, dan keterampilan menulis yang baik.

Tiga dimensi kecerdasan sosial yang dikemukakan Anderson dan Safaria di atas (interaksi sosial, komunikasi, dan keterampilan interpersonal) saling berhubungan. Satu bagian akan mempengaruhi bagian lainnya. Seiring perkembangan anak yang terintegrasi. Kecerdasan sosial memerlukan pengendalian bahasa, pengendalian emosi, keterampilan interpersonal, moral, bahkan keterampilan dan pemahaman keagamaan.<sup>58</sup>

Pada kegiatan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah, kecerdasan interpersonal sangat penting. Ini karena anak-anak hidup di lingkungan sosial di mana anak secara tidak langsung harus dapat menjalin hubungan baik dengan orang lain. Karena itu, anak-anak harus mampu membangun hubungan baik dengan teman-temannya dan gurunya di sekolah, sehingga anak akan mudah diterima dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan orang lain dapat membantu orang menjadi lebih cerdas secara interpersonal, terutama jika anak bekerja sama. Stimulasi ini dapat diberikan dengan membiasakan anak untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang melibatkan banyak orang dan bermain bersama.

---

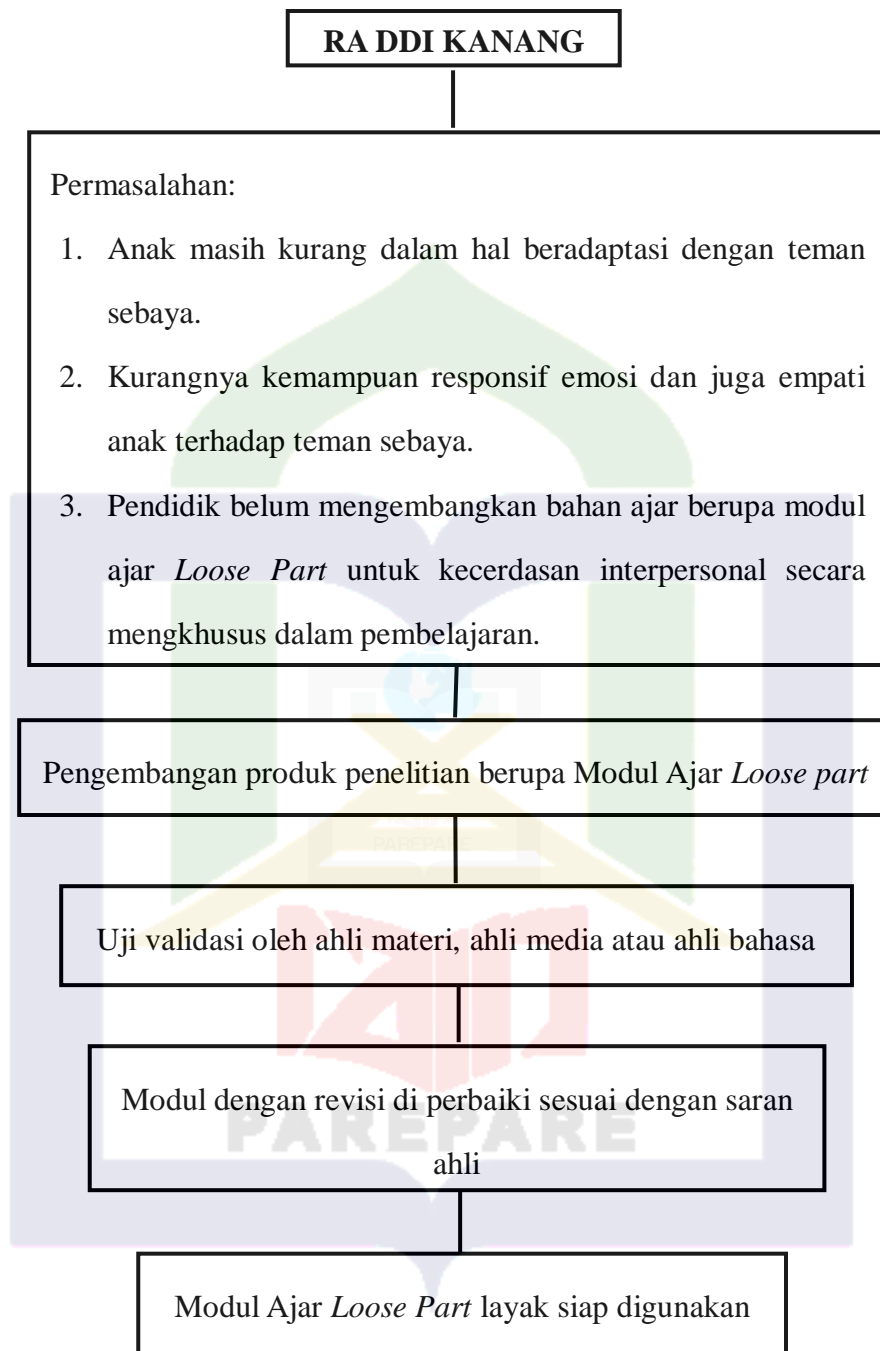
<sup>58</sup>Euis Cici Nurunnisa, "Melek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud STKIP Siliwangi Bandung* 2, no. 2 (2017).

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah struktur atau pola yang membantu seseorang dalam memproses informasi dan mengambil keputusan. Kerangka pikir ini bertujuan sebagai landasan sistematika berpikir dan menguraikan masalah- masalah yang di bahas pada penelitian ini. Berikut merupakan bentuk pengembangan yang akan dilakukan peneliti.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat di ketahui permasalahan yang ada kemudian akan di kembangkannya berupa Modul Ajar *Loose Part*. Berikut ini di jelaskan langkah- langkah dalam pengembangan yaitu:

1. Potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang belum maksimal dan penggunaan media yang monoton, pendidik belum mengembangkan sendiri modul berbasis *Loose Part* dalam pembelajaran.
2. Mengumpulkan data dengan mencari dan mempelajari sumber yang digunakan untuk menunjang pengembangan modul
3. Validasi desain produk di konsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi atau ahli media
4. Revisi desain akan di perbaiki sesuai saran yang di berikan para ahli materi atau ahli media.
5. Uji coba produk akan dilakukan kepada peserta didik kelompok B
6. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk untuk menghasilkan kriteria produk yang layak.



Gambar 2.1 bagan kerangka pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (Penelitian Pengembangan). Penelitian dan pengembangan (R&D) biasanya didefinisikan sebagai proses atau langkah-langkah untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.<sup>59</sup> Adapun didalam pendidikan penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pembelajaran.<sup>60</sup> Berdasarkan dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk kemudian menguji efektifitasnya ketika diterapkan.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

#### B. Desain Penelitian

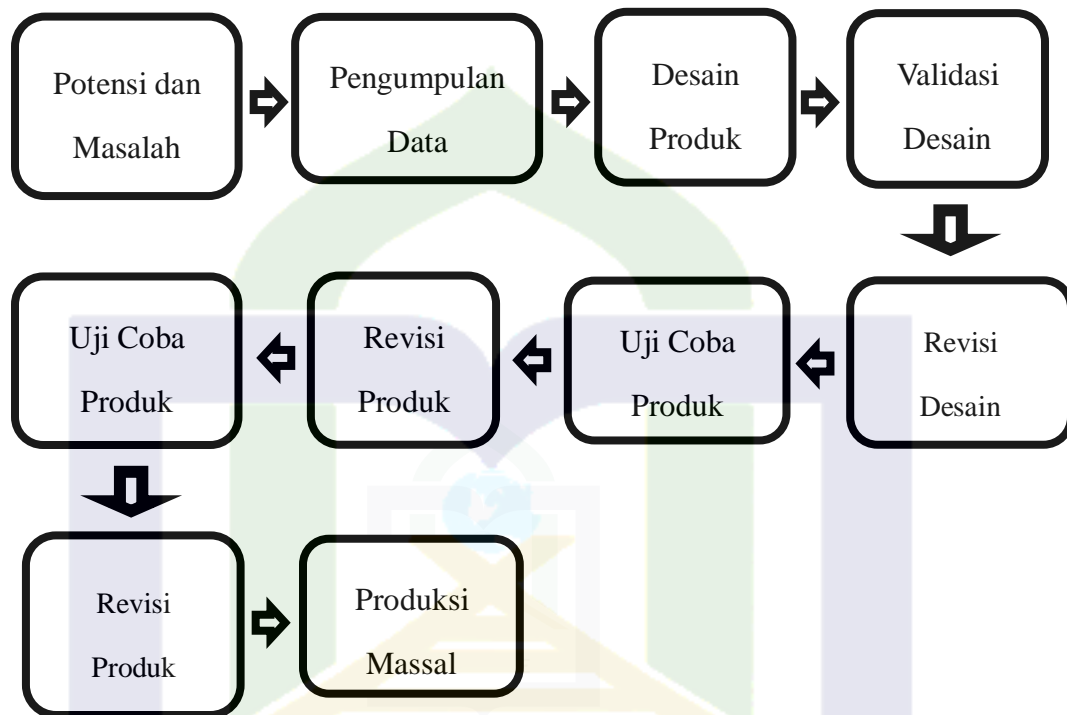
Metode penelitian R&D yang peneliti gunakan yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Borg and Gall berpendapat bahwa, pendekatan Research and Development (R & D) dalam pendidikan meliputi sepuluh

<sup>59</sup>Ben Kei Daniel dan Tony Harland, “Qualitative Data Analysis.’ Higher Education Research Methodology,” *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra* 3, no. 2 (2018).

<sup>60</sup>Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan,” *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017).

langkah. Tujuan utama metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Berikut bagan model pengembangan Borg & Gall:<sup>61</sup>



#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahapan dimana peneliti mengetahui apa potensi dan masalah yang ada di lokasi tempat penelitian. Potensi dan masalah ini muncul berdasarkan informasi yang didapatkan pada lokasi penelitian tersebut masih belum ada yang modul yang digunakan secara khusus untuk mengembangkan aspek kecerdasan interpersonal anak. Dari masalah inilah berpotensi untuk mengembangkan sebuah Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Tahapan ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelompok B RA DDI Kanang.

<sup>61</sup>Moh. Iqbal Assyauqi, "Model Pengembangan Borg and Gall," *Institut Agama Islam Negeri*, 2020.

## 2. Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran Modul Ajar *Loose Part* yang digunakan dalam menstimulus kecerdasan interpersonal dilembaga PAUD. Hal ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

## 3. Desain Produk

Desain produk yang akan dikembangkan memuat penjelasan lebih jauh tentang kecerdasan interpersonal, media *Loose Part*, bagan Modul ajar, dan juga jenis kegiatan berbasis loose part yang dilengkapi dengan tujuan, langkah- langkah serta manfaat dari kegiatan. Tahap desain produk yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a) Menyusun Modul Ajar *Loose Part* pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini berdasarkan hasil analisis kebutuhan tahap sebelumnya.
- b) Merancang isi Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan tahap selanjutnya
- c) Mengatur format grafis (fisik) Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini berdasarkan hasil analisi kebutuhan tahap sebelumnya

Berikut gambaran Modul *Loose Part* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini sebelum dan setelah di kembangkan:



Gambar 3.1

Gambaran Produk Di sekolah dan Desain awal peneliti

Perbandingan pada desain produk antara sebelum dan sesudah dikembangkan pada pengembangan Modul Ajar Loose Part di RA DDI Kanang dapat dilihat dari modul yang telah dikembangkan lebih terstruktur dan lebih lengkap tentang materi kecerdasan interpersonal anak dan juga media *Loose Parts*, lebih mudah dipahami oleh pendidik, fleksibel dan juga lebih sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak yang mengkhusus pada kecerdasan interpersonal anak. modul yang dikembangkan lebih berwarna dan modul tidak hanya memperkaya pengalaman eksplorasi anak, tetapi juga memberikan pedoman yang lebih jelas bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *Loose Parts* seperti contoh permainan, langkah-langkah permainan dan manfaat dari permainan *Loose Part* itu sendiri.

#### 4. Validasi Desain

Tahap ini dilakukan dengan menemui validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa untuk memberikan

komentar dan saran secara lisan terhadap desain Modul Ajar *Loose Part* yang dikembangkan. Konsultasi dilakukan dengan membawa desain awal produk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan.

#### 5. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang telah dirancang disesuaikan dengan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validator ahli memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibuat pada lembar validasi kemudian peneliti melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah desain produk telah di revisi, produk selanjutnya di uji cobakan kepada anak kelompok B di RA DDI Kanang sebagai sampel. Uji coba produk ini dilakukan dengan menerapkan 4 dari 5 jenis kegiatan permainan yang ada dalam Modul Ajar *Loose Part*.

#### 7. Revisi Produk

Tahap ini dilakukan ketika ada saran dan masukan yang diberikan oleh guru di sekolah setelah memberikan angket respon guru. Angket respon guru berisi penilaian yang di berikan oleh guru kelas kelompok B dalam hal ini ibu Ika Rosmini ,S.Pd.I terhadap Modul Ajar *Loose Part* yang di uji cobakan.

### C. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah RA DDI Kanang yang ada di Desa Batetangnga, Jl. Mangondang No. 35, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan mei hingga bulan juni setelah menyusun proposal, mengikuti seminar, dan mendapatkan izin penelitian serta menyesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian yang meliputi objek serta subjek dengan karakteristik dan ciri- ciri tertentu.<sup>62</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok B di RA DDI Kanang.

### 2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Adapun ciri-ciri dari sampel yang akan diteliti yaitu : a) berasal dari kelompok B dengan usia 5-6 tahun, b) memiliki permasalahan dalam kemampuan kecerdasan interpersonal. Berdasarkan penjelasan diatas dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan sebanyak 15 orang anak dari kelompok B3 di RA DDI Kanang.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu elemen penelitian yang paling penting adalah teknik pengumpulan data. Teknik ini mengacu pada cara peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber. Tujuan utama teknik ini adalah untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat untuk digunakan dalam penelitian berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 1) Wawancara

Wawancara adalah proses di mana subjek dan peneliti bertemu dalam situasi tertentu untuk mendapatkan informasi penelitian melalui

---

<sup>62</sup>Nur Fadilah Amin et al, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023).

komunikasi langsung.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur dengan Subjek wawancara dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok B RA DDI Kanang.

## 2) Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengamatan atau teknik dalam penelitian yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menemukan data- data fakta yang ada di lokasi penelitian. Observasi adalah proses kompleks yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis, dan melibatkan pengamatan, persepsi, dan ingatan. Oleh karena itu, observasi merupakan bagian penting dari cakupan penelitian.<sup>64</sup> Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat langsung proses belajar mengajar dalam kelas kelompok B RA DDI Kanang.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode penelitian berupa Data tertulis, seperti buku-buku, laporan kegiatan, foto, dan data-data relevan yang dianggap sebagai sumber informasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data siswa yang menjadi subjek penelitian.<sup>65</sup> Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa hasil karya, dan foto anak kelompok B RA DDI Kanang pada saat proses pembelajaran menggunakan Modul Ajar *Loose Part*.

## F. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel adalah seperangkat lengkap petunjuk tentang apa yang harus diamati saat mengukur atau menguji suatu variabel dalam pengujian kesempurnaan, Ini dapat membantu penulis membuat penelitian anak lebih

<sup>63</sup>Rosaliza Mita, "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmu Budaya*, 2015.

<sup>64</sup>Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017).

<sup>65</sup>Restu Wibawa dan Husnul Khaatimah, "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Teknolofi Pendidikan* 2, no. 2 (2017).

terarah, fokus, efisien, dan konsisten.<sup>66</sup> Variabel adalah objek apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data untuk menarik kesimpulan. Kountur menyatakan bahwa definisi operasional adalah definisi yang menjelaskan suatu variabel sehingga dapat diukur.<sup>67</sup> Dalam merumuskan definisi operasional kita boleh saja mengutip pendapat ahli, tetapi kita perlu memilih pendapat yang mana yang lebih mendekati pada pendapat kita sendiri, dengan kata lain tidak asal dalam mengutip. Definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Modul Ajar *Loose Part* merupakan modul pembelajaran yang berisi aktivitas atau jenis permainan berbasis *Loose Part* pada anak usia dini yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.
2. Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan anak dalam bersosialisasi anak atau kemampuan anak untuk memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dibuat untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrumen yang akan digunakan. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.<sup>68</sup> Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Lembar Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode terbaik untuk mengumpulkan data, yang melibatkan pertanyaan dan jawaban langsung antara subjek

<sup>66</sup>Cesaria Megasari dan B. Syarifuddin Latif, "Pengaruh Design Interior Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Pengunjung Hotel Sotis Kemang," *Open Journal Systems* 17, no. 05 (2022).

<sup>67</sup>Vivid Dekawati et al, "Metodologi Penelitian," *Jurnal Sains* 23, no. 2 (2023).

<sup>68</sup>I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020).

penelitian atau responden. Wawancara memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman, pandangan, atau pengetahuan yang dimiliki individu atau kelompok tertentu.<sup>69</sup>

Tabel 3.1 Kisi- kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek yang dinilai	Indikator/ sub aspek	Pertanyaan wawancara
1	Pemahaman tentang Modul Ajar <i>Loose Part</i>	Definisi dan fungsi modul ajar	Apa yang guru ketahui tentang Modul Ajar <i>Loose Part</i>
2	Pemahaman konsep loose part	Definisi dan jenis bahan loose part	Apa yang guru ketahui tentang konsep <i>Loose Part</i> dalam pembelajaran
3	Kendala penggunaan loose part	Tantangan teknis dan kesiapan guru, dan keterlibatan anak	Kendala apa yang sering terjadi ketika menerapkan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis <i>Loose Part</i>
4	Pemahaman tentang	Pengertian, ciri-ciri	Apa yang guru ketahui

<sup>69</sup> Aditya. Iba, Zainuddin. Wardhana, *Metode Penelitian, Pembangunan DAM*, 2023.

	kecerdasan interpersonal	anak kecerdasan interpersonal	tentang kecerdasan interpersonal anak
5	Strategi pengembangan kecerdasan interpersonal	Metode dan pendekatan guru	Bagaimana cara bapak/ibu untuk mengasah kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak
6	Identifikasi anak yang kurang kecerdasan interpersonal	Ciri- ciri anak yang kesulitan dalam interaksi sosial	Bagaimana cara bapak/ibu membedakan anak yang kurang dalam kecerdasan interpersonal
7	Perubahan setelah penggunaan modul	Dampak modul terhadap interaksi anak dalam proses pembelajaran	Bagaimana perkembangan kecerdasan interpersonal anak setelah menggunakan Modul Ajar <i>Loose Part</i>

## 2) Angket respon guru

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan kepada responden yaitu guru. Metode angket ini digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan dari Modul Ajar *Loose Part*. Angket menggunakan format respon *checklist*, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda *checklist* pada kolom yang sesuai.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Pernyataan	Nomor Pernyataan
1	Kepuasan terhadap produk	Guru merasa puas dan tertarik terhadap modul	1, 7, 16
2	Daya tarik dan efektivitas pembelajaran	Modul menghilangkan kebosanan, membuat semangat, dan menyenangkan	2, 4, 8, 11
3	Motivasi dan partisipasi guru	Modul meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan guru	3, 5, 16
4	Kesesuaian penerapan di PAUD	Modul cocok diterapkan dalam konteks pembelajaran anak usia dini	6
5	Keterpahaman isi modul	Modul mudah dipahami	9, 10

		dan membantu memahami perkembangan kecerdasan interpersonal	
6	Pengembangan pengetahuan guru	Modul menambah pengetahuan dan memudahkan penilaian aktivitas sosial anak	13, 14
7	Dampak terhadap anak	Modul membantu anak mengembangkan kecerdasan interpersonal dan mengenal loose part	15
8	Inovasi dan kebaruan pembelajaran	Guru merasa belajar hal baru dan menilai modul sebagai inovatif dan interaktif	12

### 3) Lembar observasi

Lembar observasi guru dan siswa adalah alat yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mengamati dan mengevaluasi kinerja guru dan peserta didik. Lembar observasi ini mencakup berbagai komponen, seperti interaksi antara guru dan siswa, strategi pengajaran yang digunakan, efektivitas pembelajaran, dan tingkat partisipasi siswa dalam kelas. Lembar

observasi biasanya berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang diisi berdasarkan pengamatan dan penilaian.

Tabel 3.3 Kisi- Kisi Pedoman Observasi Anak

<b>Aspek kecerdasan interpersonal</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk perilaku yang diamati</b>	<b>Skala penilaian</b>
Kerja sama	Anak mampu bekerja sama dalam kelompok	Terlibat dalam aktivitas kelompok dan berbagi tugas dan alat medi pembelajaran	1 (BB) 2 (MB) 3 (BSH) 4 (BSB)
Empati	Anak menunjukkan perilaku peduli dan empati kepada teman	Menolong teman, menunjukkan perhatian terhadap teman	1 (BB) 2 (MB) 3 (BSH) 4 (BSB)
Komunikasi positif	Anak mampu berkomunikasi dan menciptakan hubungan positif	Menyapa, berdiskusi, menjalin interaksi sosial	1 (BB) 2 (MB) 3 (BSH) 4 (BSB)
Motivasi sosial	Anak berperilaku memotivasi dan dapat mendorong orang lain untuk bertindak	Menyemangati, mengajak teman berpartisipasi dalam kegiatan	1 (BB) 2 (MB) 3 (BSH) 4 (BSB)

Penyelesaian konflik	Anak mampu	Berdamai,	1 (BB)
	menyelesaikan	menyelesaikana	2 (MB)
	konflik yang	masalah tanpa	3 (BSH)
	muncul	bantuan guru	4 (BSB)

Tabel 3.4 kriteria penilaian lembar observasi anak didik

Keterangan	Kriteria Penilaian
Belum Berkembang	BB
Mulai Berkembang	MB
Berkembang Sesuai Harapan	BSH
Berkembang Sangat Baik	BSB

Sumber: (Rifa.Z.N, 2022)

Adapun interval penentuan kategorisasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang tertera pada lembar observasi guru yaitu:

Tabel 3.5 Interval Penentuan Kategorisasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Interval Kemampuan Guru	Kategori
< 1,5	Sangat Rendah
1,5 – 2,4	Rendah
2,5 – 3,4	Cukup
3,5 – 4,4	Tinggi
≤ 4,5	Sangat Tinggi

Sumber: (Putri Annisa, 2024)

#### 4) Lembar Validasi

Lembar validasi ini adalah lembar yang digunakan dalam memvalidasi sebuah produk yang dikembangkan. Lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi

ahli bahasa. Lembaran ini dibuat sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian dan nantinya akan diberikan kepada validator dalam hal ini dosen untuk melakukan validasi terhadap media permainan yang telah dibuat.

a). Lembar Validasi Ahli Materi

Tabel 3.6 Kisi- Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian
1	Bahasa dalam modul ajar	Bahasa mudah dipahami oleh pengguna	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Valid 4 = Sangat Valid
2	Kesesuaian dan kemudahan isi modul ajar untuk pendidik	Isi modul sesuai dan mudah dijelaskan oleh pendidik	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Valid 4 = Sangat Valid
3	Keterpahaman permainan loose part	Permainan mudah diikuti oleh anak	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Valid 4 = Sangat Valid
4	Peran gambar dalam modul	Gambar membantu menstimulasi kecerdasan interpersonal anak	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Valid 4 = Sangat Valid
5	Kejelasan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran jelas dan mudah	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid

		dipahami	3 = Valid 4 = Sangat Valid
6	Stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal anak	Kegiatan efektif menstimulasi kecerdasan interpersonal anak	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Valid 4 = Sangat Valid
7	Kelayakan dan relevansi modul sebagai bahan ajar di RA	Modul relevan dan bermanfaat bagi RA	1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Valid 4 = Sangat Valid

b). Lembar Validasi Ahli Media

Tabel 3.7 Kisi- Kisi Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian
1	Ukuran modul	Ukuran sesuai kebutuhan	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
2	Ketebalan modul	Ketebalan cukup untuk materi	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
3	Bahan sampul	Kertas sampul layak dan kuat	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai

			3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
4	Bahan isi	Kertas isi sesuai dan nyaman	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
5	Penjelasan materi	Materi dalam isi disusun dengan jelas	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
6	Ukuran gambar dalam isi	Ukuran gambar proporsional	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
7	Penataan gambar dalam isi	Gambar ditata secara baik	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
8	Ukuran gambar pada sampul	Ukuran pada sampul sesuai	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
9	Penataan gambar pada sampul	Tata letak gambar menarik dan tertata	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai

			3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
10	Ukuran tulisan pada sampul	Ukuran tulisan sesuai	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
11	Penataan tulisan pada sampul	Penempatan tulisan rapi	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
12	Ukuran tulisan dalam isi	Ukuran tulisan cukup besar dan terbaca	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
13	Penataan tulisan dalam isi	Tulisan ditata dengan teratur	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
14	Warna sampul	Pemilihan warna menarik	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
15	Warna tulisan pada sampul	Warna kontras dan menarik	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai

			3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
16	Warna tulisan dalam isi	Warna tulisan sesuai dan tidak mengganggu	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
17	Kemudahan penggunaan	Membantu pendidik dalam pembelajaran	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
18	Daya tarik anak	Menarik perhatian peserta didik	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
19	Ketertarikan sebagai bahan ajar	Modul menyenangkan digunakan dalam proses belajar	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai

c). Lembar Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.8 Kisi- kisi Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian
1	Struktur kalimat	Kalimat disusun dengan tepat dan mudah	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai

		dipahami	3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
2	Kaidah bahasa Indonesia (baik)	Bahasa digunakan dengan cara yang baik sesuai konteks anak	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
3	Kaidah bahasa Indonesia (benar)	Bahasa sesuai dengan EYD dan aturan tata bahasa	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
4	Kosakata sesuai usia	Kosakata sesuai dengan perkembangan bahasa anak	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
5	Kejelasan tata bahasa	Tata bahasa mudah dipahami	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
6	Keteraturan tata bahasa	Tata bahasa tersusun secara logis	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
7	Ketepatan tanda baca	Penggunaan tanda baca sesuai kaidah	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai

			3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai
8	Kejelasan petunjuk kegiatan	Instruksi kegiatan mudah dipahami oleh anak atau pendidik	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang Sesuai 3 = Sesuai 4 = Sangat Sesuai

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik analisis hasil validasi produk

Awalnya peneliti membuat lembar validasi yang berisikan beberapa karakteristik penilaian seperti pernyataan. Kemudian validator menjawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 4 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

Sumber: (Anwar Sanusi, 2017)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase data dari para validator

f = Jumlah skor yang diperoleh

$N$ =Jumlah skor maksimal

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan di peroleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 kriteria interpretasi kelayakan<sup>70</sup>

Penilaian	Kriteria interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Sumber: ( Arikanto,2009)

## 2. Analisis hasil angket respon guru

Awalnya peneliti membuat angket respon guru yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang di sediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.11 Penskoran pada angket<sup>71</sup>

Pilihan jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4

<sup>70</sup>Sinantin Mahtawarni, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Repository.Ar-Raniry.Ac.Id* (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021).

<sup>71</sup>Juli Rahmania, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif, 2022).

Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Sumber: (Juli Rahmania, 2022)

Hasil angket respon guru akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P=Angka persentase data angket

f=Jumlah skor yang di peroleh

N=Jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat di kelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan di peroleh kesimpulan tentang respon guru, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak Menarik

Sumber: (Putra, 2018)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Bab ini membahas mengenai gambaran perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak di kelompok B RA DDI kanang, pengembangan Modul Ajar *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang dan pengaruh Modul Ajar *Loose Parts* pada perkembangan kecerdasan interpersonal anak di kelompok B RA DDI Kanang. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall.

#### 1. Gambaran Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B RA DDI Kanang

Berdasarkan Gambaran Analisis kebutuhan pada anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik memiliki empatik, mampu mendengarkan dengan baik, dan mampu mengartikulasikan ide-ide anak dengan jelas. Anak juga cenderung memiliki keterampilan sosial yang baik, mampu bekerja sama dalam tim, dan mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Tabel 4.1 Penilaian Analisis Observasi Anak Awal

No.	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	AHS	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
2	MAZ	BSB	BSB	BSB	MB	BSH	BSB
3	MR	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
4	ASA	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
5	ZM	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB
6	JAR	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
7	NAN	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB
8	FAK	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
9	MHZ	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
10	MKK	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
11	IN	BSB	BSH	BSB	BSH	BB	BSH
12	DA	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB

13	MAA	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
14	MAHS	BSB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
15	NMT	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap 15 anak kelompok B RA DDI Kanang, diperoleh data perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang terdiri dari 5 indikator penilaian. Penilaian ini mencakup kemampuan anak dalam bekerja sama, memahami perasaan orang lain atau empatik, menjalin komunikasi positif, bersifat memotivasi, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Dari data observasi anak dan wawancara guru yaitu ibu R didapatkan bahwa secara umum, mayoritas anak menunjukkan perkembangan dalam kategori “berkembang sesuai harapan” dalam indikator kecerdasan interpersonal anak, seperti kemampuan bekerja sama, mengekspresikan perasaan, dan melakukan komunikasi positif. Namun demikian, masih terdapat 5 anak yang masih berada pada kategori “Mulai Berkembang” terutama pada indikator pertama yaitu kemampuan anak untuk bekerja sama, keempat kemampuan anak untuk memotivasi dan kelima kemampuan anak untuk menyelesaikan konflik bersama.

Beberapa anak seperti MAZ dan AHS menunjukkan perkembangan yang sangat baik dan konsisten pada hampir seluruh indikatornya yang terlihat dari dominasi penilaian “berkembang sangat baik (BSB)”. Sebaliknya beberapa anak seperti ASA, ZM, NAN, MHZ, dan JAR yang masih cenderung menunjukkan pada kategori MB, yang mengindikasikan bahwa anak masih menunjukkan perkembangan yang perlu ditingkatkan, karena mayoritas penilaian anak masih berada pada kategori “Mulai Berkembang (MB)”.

Temuan ini diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru kelas ibu R saat ditanyakan apakah ada anak yang menunjukkan kesulitan dalam hal kecerdasan interpersonal, ibu R menyampaikan bahwa:

kalau saya lihat dari hasil pengamatan sehari-hari Ya ada beberapa anak yang masih suka bermain sendiri, sulit bekerja sama dan kadang suka memaksakan keinginannya. Misalnya ZM ini dia lebih suka tuh main sendiri dan selalu menarik diri bahkan kadang bingung harus mulai komunikasi dari mana.

Misalnya saat bermain sentra balok nih dia lebih memilih menyusun sendiri dibanding bergabung dengan kelompok, selain ZM ada Juga nih ASA dia sebenarnya aktif yah, tapi sering ingin menang sendiri kadang yah ASA ini masih suka memaksakan kehendak sendiri dan belum bisa mengendalikan emosinya dengan baik, kadang kalau temannya tidak setuju dengan idenya dia bisa saja tuh langsung gambek dan marah dengan temanya mak dari itu dia sering kurang disukai oleh temannya saat bermain kelompok.<sup>72</sup>

Dari pernyataan wawancara diatas memperlihatkan bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat terlihat dari cara anak berinteraksi, berempati, dan bekerja sama. Maka dibutuhkan perangkat pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif dan pendekatan dalam proses pembelajaran yang tepat untuk bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal anak lebih maksimal.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru, terkait proses pembelajaran menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini masih didominasi oleh metode pembelajaran yang sifatnya konvensional (*Teacher Centered*) yang berfokus pada arahan guru. Guru menuturkan:

kami masih dominan menggunakan metode pembelajaran yang cenderung konvensional yah, yang mana dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran itu guru masih sering mengarahkan sendiri ya. seperti yah biasanya anak-anak saya arahkan dulu tuh. Jadi anak ikut apa yang saya contohkan atau perintahkan. Contohnya di kegiatan mewarnai tema binatang nah ada lembar kerja anak gambar kucing nah anak diminta mewarnai sesuai warna yang diminta misalnya warna oranye gitu<sup>73</sup>

Berdasarkan data wawancara diatas bahwa temuan yang didapatkan juga RA tersebut memang masih di dominasi untuk pembelajaran yang konvensional *teacher center* yang mana pembelajaran yang digunakan ini belum sepenuhnya memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan membangun interaksi sosial secara alami melalui pengalaman langsung.

Dengan melihat kondisi tersebut, sesuai dengan temuan peneliti diharapkan bahwa anak-anak membutuhkan perangkat pembelajaran yang lebih menekankan pada pengembangan kecerdasan interpersonal. Salah satu alternatif solusi yang

<sup>72</sup> Ika Rosmini., Wawancara 17 April 2024 RA DDI Kanang

<sup>73</sup> Ika rosmi, wawancara 17 april 2024 RA DDI Kanang

dirancang adalah dengan adanya pengembangan Modul Ajar *Loose Part* yang terstruktur dan menyenangkan. Modul ini dibuat dengan tujuan untuk dapat memfasilitasi kegiatan bermain yang menstimulasi interaksi sosial, kerja sama, empati, dan kemampuan komunikasi anak.

Sebelum peneliti mempraktekan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu telah membuat perangkat pembelajaran sebuah Modul Ajar berbasis *Loose Part*. Peneliti kemudian melakukan *sharing discussion* dengan guru kelas, pada momen tersebut, peneliti memperkenalkan Modul Ajar *Loose Part* ini sebagai solusi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dan membantu guru untuk bisa menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, dan kolaboratif. Dimana pada momen ini peneliti menjelaskan pada guru didalam Modul Ajar *Loose Part* ini ada berbagai macam permainan berbasis *Loose Part* dan juga penjelasan secara lebih luas mengenai kecerdasan interpersonal anak dan media *Loose Part*.

Adapun kondisi yang terlihat setelah menerapkan Modul Ajar *Loose Parts* dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak menunjukkan kemampuan dalam interaksi sosial anak-anak kelompok B di RA DDI Kanang. Anak menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas berkelompok, seperti menyusun bentuk dari benda *Loose Part* contohnya dengan mengguakan media balok atau menyelesaikan permainan kreatif yang sudah ada dalam modul secara kolaboratif. Contohnya ZM terlihat sudah mampu berinteraksi dengan sopan dengan teman sebayanya, terbuka dalam berkomunikasi dengan temannya, sedangkan ASA terlihat mulai mendengarkan pendapat temannya, dan mulai berkembang rasa empati seperti saling berbagi makanan maupun media pembelajaran dan saling tolong menolong dengan temannya seperti meminjamkan pensil warna dengantemannya dan membantu membereskan mainan setelah pembelajaran selesai.

Dari hasil wawancara guru juga mengatakan bahwa modul ini menarik dan membantu pendidik dalam menemukan ide atau konsep kegiatan pembelajaran berbasis *Loose Parts* dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia

dini. Saat peneliti menanyakan pendapat guru terkait modul ajar yang dikembangkan, guru memberikan tanggapan yang positif. Guru menyatakan bahwa:

Modul ini menurut saya sangat menarik yah dan sangat membantu. Isinya mudah dipahami dan kegiatan yang ada di dalamnya pun mudah untuk diikuti dengan bahan- bahan yang mudah ditemukan yah. Modul ini bisa membantu guru dalam menemukan ide nih untuk kegiatan pembelajaran yang berbasis *Loose part* dalam hal ingin meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yah. Bagus yah, nah modul ini bisa menjadi pilihan recommended untuk pendidik jika merancang pembelajarannya<sup>74</sup>

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi dan temuan dapat disimpulkan bahwa modul ajar yang dikembangkan telah memberikan dampak positif bukan hanya pada anak tetapi juga pada guru dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa modul ajar dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui aktivitas yang kreatif dan menyenangkan.

## **2. Proses Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Ra DDI Kanang**

Proses penelitian pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri 7 tahapan diantaranya yaitu tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk setelah uji coba pemakaian disebabkan penelitian ini hanya uji coba terbatas.

Adapun tahapan-tahapan pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang dapat dilihat sebagai berikut.

### **a. Potensi Dan Masalah**

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas B di RA DDI Kanang. Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan didapatkan fakta di

<sup>74</sup> Ika Rosmini., Wawancara 20 Juli 2025 RA DDI Kanang

lapangan bahwa di RA DDI Kanang bahwa terdapat beberapa anak yang masih kurang dalam kecerdasan interpersonalnya yaitu ada 8 anak dari 15 anak yang masih kurang akan kecerdasan interpersonalnya, seperti pada empat anak yang terlihat suka menyendiri dan kurang bersosialisasi, anak lebih sering terlihat bermain sendiri dan memilih menjauh dari teman-teman sebayanya. Selain itu, terdapat tiga anak lagi kurang dalam menunjukkan responsif terhadap emosi atau perasaan teman sebayanya. Bahkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang seharusnya pembelajaran dilakukan secara berkelompok anak-anak lebih memilih mengerjakan secara individu dan lebih fokus menyelesaikan pekerjaannya sendiri.

Faktor yang mempengaruhi kurangnya kemampuan kecerdasan interpersonal anak di RA DDI Kanang yaitu guru masih menggunakan metode pembelajaran yang sifatnya konvensional yaitu *Teacher Centered* yaitu proses belajar yang lebih berfokus pada guru. Selain itu, guru belum memahami sepenuhnya mengenai pemanfaatan media *Loose Part*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas B di RA yaitu ibu R diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, guru masih menggunakan metode pembelajaran bersifat konvensional *Teacher Centered*. Seperti dalam praktik pembelajaran di RA DDI Kanang, salah satu kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran dengan tema “Mewarnai Pemandangan”. Kegiatan tersebut masih dilakukan dengan pendekatan yang bersifat konvensional. Anak-anak diberikan lembar kerja bergambar pemandangan yang sudah dicetak, lalu guru mengarahkan anak untuk mewarnai sesuai contoh yang telah ditentukan. Warna-warna untuk setiap bagian gambar dijelaskan secara rinci, dan anak diminta untuk mengikuti pola tersebut. Selama kegiatan, guru aktif memberikan instruksi dan koreksi, sementara anak-anak cenderung pasif dan hanya mengikuti arahan. Tidak ada ruang untuk anak mengekspresikan ide kreatifnya sendiri atau berdiskusi dengan teman. Kegiatan seni yang seharusnya membuka ruang eksplorasi justru menjadi latihan meniru. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan konvensional yang masih dominan belum

sepenuhnya mendukung pengembangan kecerdasan interpersonal, karena anak-anak lebih fokus pada hasil kerja individu tanpa banyak interaksi sosial.

Dari potensi dan masalah yang terjadi maka peneliti mengembangkan produk Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan didukung kegiatan permainan yang menarik seperti membangun kota mini, membangun jalur marmer kolaboratif, tim roda kreasi, menara kolaborasi, dan kegiatan art painting kolaborasi yang dimana pembelajaran ini dilakukan sambil bermain dengan menggunakan bahan utama dari *Loose Part* dengan konsep permainan pembelajaran yang dirancang berupa kegiatan proyek atau kegiatan berkelompok untuk pendidik menstimulasi anak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Dari keseluruhan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menggambarkan dan menjelaskan bahwa dengan pendidik menerapkan Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan kecerdasan interpersonal anak dapat menarik perhatian dan membantu pendidik dalam misi pengembangan kecerdasan interpersonal anak, anak semakin terlihat lebih antusias dalam pembelajaran dan juga memupuk kebersamaan bersama teman-teman sebayanya dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dari sebelumnya. hal tersebut yang membuat peneliti mengembangkan Modul Ajar *Loose Part* tersebut.

#### **b. Pengumpulan Data**

Berdasarkan potensi dan masalah yang didapatkan oleh peneliti, pengumpulan data tidak hanya berdasarkan pada asumsi- asumsi dalam menganalisis kebutuhan saja tapi juga didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah yaitu analisis karakteristik anak dan analisis tugas guru, studi literatur dan perumusan masalah.

##### **1. Karakteristik Anak**

Karakteristik anak pada kelompok B (usia 5-6 tahun) meliputi pengetahuan awal yang dimiliki dari lingkungan yang harus dikenali oleh seorang guru. Berikut ini informasi yang diperoleh pada anak kelompok B ( usia 5-6 tahun) antara lain:

- a) Berkaitan dengan pengembangan dasar anak usia dini bahwa anak selalu ikut serta dalam setiap kegiatan pembelajaran dan mengikuti berbagai kegiatan dengan aktif , tetapi dilihat dari aktivitas yang diberikan kepada anak yang berkaitan dengan pengembangan kecerdasan interpersonal masih belum optimal dan masih memakai perangkat lembar kerja anak dan konsep belajar secara konvensional *Teacher Centered* sehingga membuat anak terkadang merasa bosan dan kurang minat dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.
- b) Anak menunjukkan rasa penasaran dengan penuh semangat hal itu terjadi dari fakta seringnya anak menanyakan segala sesuatu bahan kegiatan pembelajaran yang disajikan dan diperlihatkan kepada anak.

Analisis tugas guru melihat bagaimana guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran , membuat berbagai rencana pembelajaran, mengatur kegiatan pembelajaran, mengelola kelas, dan menilai hasil belajar.

Perencanaan pembelajaran adalah langkah penting yang harus dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran anak. Perencanaan pembelajaran mencakup tujuan yang akan dicapai, jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mencapainya, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mencapainya, dan alat yang diperlukan untuk mengevaluasi perkembangan anak. perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai pegangan atau pedoman bagi guru dalam menyiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.

## 2). Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengumpulkan informasi tentang pengembangan Modul Ajar *Loose Part* bagi anak usia dini. Fokus penelitian ( kajian pustaka) pada tahap ini adalah tentang Modul Ajar *Loose Part* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B, termasuk jenis-jenis kegiatan menggunakan bahan *Loose Part*, manfaat setiap kegiatan, serta alat dan bahan yang digunakan pada setiap kegiatan.

Pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini menjadi aspek penting dalam pendidikan, karena berkaitan dengan kemampuan anak untuk

berinteraksi, bekerja sama, dan memahami orang lain. Teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner menempatkan kecerdasan interpersonal sebagai salah satu kecerdasan utama yang perlu dikembangkan sejak dini. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi cenderung mampu menjalin hubungan sosial, berempati, serta menyelesaikan konflik secara positif. Salah satu cara yang efektif untuk menstimulus kecerdasan ini adalah melalui pendekatan pembelajaran berbasis *Loose Part*. *Loose part* merupakan media belajar berupa benda-benda lepas seperti balok kayu, daun, kardus, atau botol bekas yang dapat dimanipulasi anak sesuai kreativitas anak. Konsep ini mendukung anak untuk belajar sambil bermain secara aktif, kolaboratif, dan imajinatif.

Dalam modul ajar ini, *loose part* digunakan dalam berbagai kegiatan seperti membangun kota mini, jalur marmer kolaboratif, tim roda kreasi, menara kolaboratif, dan art painting kolaborasi. Kegiatan tersebut dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial anak seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan kemampuan menyelesaikan masalah bersama. Dengan demikian, pembelajaran dengan Modul ajar berbasis *loose part* tidak hanya merangsang kecerdasan interpersonal, tetapi juga sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### 3). Merumuskan Masalah

Merujuk dari hasil potensi dan masalah pada anak dan guru RA DDI Kanang maka penting untuk lebih meningkatkan kecerdasan interpersonal khususnya pada anak kelompok B. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi kepada guru untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran berupa modul ajar berbasis *Loose Part* sebagai pedoman dan alternatif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan jenis pedoman adalah pedoman sebuah Modul Ajar *Loose Part*. Diharapkan modul tersebut dapat dijadikan rujukan bagi setiap guru dalam membantu anak meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di sekolah.

### c. Desain Produk

Perencanaan pengembangan hal-hal yang dipersiapkan dalam membuat produk Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B adalah sebagai berikut:

#### 1) Pemilihan Modul

Modul ajar dipilih sebagai bentuk produk karena mampu menyusun pembelajaran secara sistematis dan praktis untuk guru dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Modul ini dirancang dengan pendekatan bermain menggunakan media *Loose Part*, yaitu bahan-bahan lepas seperti balok, botol bekas, daun, dan kardus yang mudah ditemukan dan digunakan anak untuk berkreasi. Pemilihan modul ajar berbasis *Loose Part* didasarkan pada karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain dan interaksi sosial. Kegiatan dalam modul, seperti membangun kota mini dan membuat menara bersama, dirancang untuk mendorong anak bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu. Dengan penggunaan modul ini, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan perkembangan sosial anak.

#### 2) Pemilihan Format

Pemilihan format dalam tahap ini mengacu pada tata cara penyusunan atas pengaturan modul agar terlihat teratur, rapi, dan mudah dipahami. Pemilihan format modul sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran, karena harus disesuaikan dengan berbagai faktor seperti usia, tujuan pembelajaran dan tujuan pengembangan kecerdasan interpersonal anak. Modul yang menarik dan disusun secara sistematis, praktis dan mudah dipahami agar dapat diimplementasikan langsung dalam kegiatan pembelajaran di RA dengan baik dan mudah, serta dapat mengajarkan anak tentang berbagai jenis bahan *Loose Part* yang sangat mudah anak ditemui dilinkungannya.

### 3) Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan kegiatan sebelum uji coba dilakukan dari desain keseluruhan perangkat pembelajaran atau desain awal. Tahap ini meliputi pemilihan jenis-jenis kegiatan yang akan dilakukan, tujuan kegiatan, pemilihan bahan dan alat, penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan, dan manfaat dari kegiatan yang akan dilakukan.

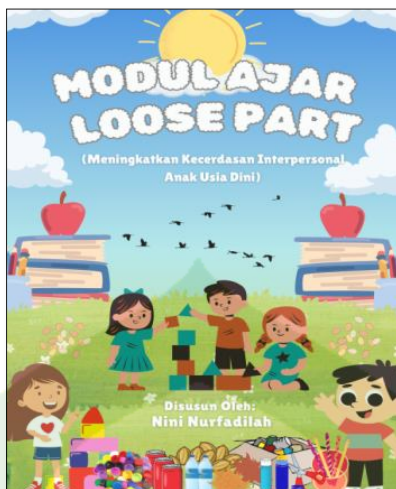
Tabel 4.2 Proses Rancangan Awal Pengembangan Modul Ajar Loose Part

Kategori	Proses Yang Dilakukan
Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru RA untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yang mampu menstimulasi kecerdasan interpersonal anak.
Analisis Kurikulum	Peneliti mengkaji kompetensi dasar dan capaian perkembangan anak usia 5–6 tahun berdasarkan kurikulum RA untuk memastikan keterpaduan isi modul.
Penentuan Tujuan Pembelajaran	Tujuan modul dirumuskan agar pembelajaran loose part tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengarah pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak.
Perencanaan Isi Modul	Peneliti menyusun kegiatan yang relevan dengan tema pembelajaran, melibatkan penggunaan bahan loose part yang sederhana namun bermakna untuk anak.
Desain Format Modul	Pemilihan format modul mempertimbangkan

	tampilan visual seperti materi, gambar, warna, dan tata letak agar menarik dan mudah digunakan oleh guru RA.
Pengembangan Awal Modul	Peneliti menyusun draf awal modul berupa langkah-langkah kegiatan, alat dan bahan, serta petunjuk pelaksanaan untuk guru dalam melaksanakan kegiatan.

Proses perancangan awal Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dimulai dengan melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara bersama guru RA, guna menggali bentuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Selanjutnya, dilakukan analisis kurikulum dengan mengkaji kompetensi dasar dan capaian perkembangan anak usia 5–6 tahun agar isi modul selaras dengan kurikulum RA. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian merumuskan tujuan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak.

Perencanaan isi modul dilakukan dengan menyusun kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tema dan melibatkan penggunaan bahan *Loose Part* yang sederhana namun bermakna. Proses ini dilanjutkan dengan mendesain format modul yang menarik, mempertimbangkan aspek visual seperti tata letak, warna, dan gambar agar mudah digunakan oleh guru RA. Seluruh langkah tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk draf awal modul ajar, yang berisi panduan langkah-langkah kegiatan, alat dan bahan, petunjuk pelaksanaan pembelajaran serta manfaat dari kegiatan tersebut. Hasil akhir dari keseluruhan proses ini terlihat pada desain awal modul ajar yang merepresentasikan identitas visual dan konten awal dari modul yang dikembangkan.



Gambar 4.1 Desain Awal Modul

#### d. Validasi Desain

Tahapan pengembangan ini peneliti akan membuat produk yaitu Modul ajar *Loose Part* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. setelah instrumen lembar validasi dan Modul Ajar Loose Part Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak selesai disusun, maka kemudian modul tersebut dan instrumen diberikan kepada validator agar dapat dilakukan penilaian dan pemberian saran.

Adapun nama validator dalam pengembangan modul ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Daftar Nama Validator Pengembangan Modul

No	Nama	Keahlian	Validator
1	Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd	Memiliki keahlian khusus dalam bidang PAUD terutama dalam bidang mengenai Multiple intelligences terkhusus kecerdasan interpersonal anak dan	Validator ahli materi

		memberikan penilaian terhadap materi terutama dalam konteks pendidikan.	
2	Nurul Asqia , M.Pd.	Memiliki keahlian dalam mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap jenis media <i>Loose Part</i> .	Validator ahli media
3	Tadzkirah, M.Pd	Memiliki keahlian dalam mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap penggunaan bahasa dalam suatu teks, baik itu teks tertulis dan maupun lisan.	Validator ahli bahasa

Dari tabel diatas diketahui bahwa dalam penelitian ini validator yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan Modul Ajar Loose Part untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Adapun hasil validasi desain dari para validator dibahas sebagai berikut:

#### 1) Validasi Ahli Materi

Adapun validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi yaitu ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd dengan hasil validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian
1	Bahasa yang digunakan dalam modul ajar mudah dipahami	4
2	Modul ajar sudah sesuai dan mudah dijelaskan oleh pendidik	4
3	Permainan <i>Loose Part</i> yang terdapat dalam modul mudah untuk diikuti	3
4	Gambar dalam modul sudah mampu membantu pendidik untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini	3
5	Modul ajar yang disusun memiliki tujuan belajar dan mudah untuk dijelaskan dan dipahami	4
6	Modul yang disusun sudah mampu menstimulasi kecerdasan interpersonal anak secara baik	4
7	Kelayakan Modul sebagai bahan ajar di RA sudah relevan dan bermanfaat	3
<b>Skor</b>		<b>25</b>
<b>Persentase</b>		<b>89%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Penilaian terhadap aspek materi dalam Modul Ajar *Loose Part* dilakukan oleh seorang validator ahli materi. Penilaian ini mencakup kelayakan isi, keakuratan materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta relevansi dengan perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Dari hasil yang diperoleh,

validator memberikan jumlah skor sebesar 25 dari total skor maksimal sebanyak 28. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dalam bentuk persentase, skor yang diperoleh dibandingkan dengan jumlah skor maksimal. Hasil dari perbandingan tersebut menunjukkan bahwa nilai kelayakan modul dari aspek materi adalah sebesar 89%.

Nilai sebesar 89% menempatkan Modul Ajar *Loose Part* pada kategori “sangat layak” dari sisi isi dan materi. Artinya, isi materi yang disusun dalam modul sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini, serta mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Dengan kelayakan yang tinggi dari aspek materi, modul ini dinilai sudah mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan hasil validasi dengan fokus pada penelitian ini memiliki tujuan utama yang sama, yaitu mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Loose Part* yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di RA DDI Kanang. Validasi materi yang tinggi menjadi bukti bahwa konten dalam modul memang telah diarahkan secara sistematis untuk membentuk kemampuan anak dalam bekerja sama, berkomunikasi, mampu memotivasi, membangun empati dan menyelesaikan konflik bersama-sama yang semuanya merupakan indikator dari kecerdasan interpersonal. Dengan demikian, hasil validasi ahli materi menguatkan bahwa substansi isi dalam modul tidak hanya layak dari sisi teoritis dan kurikuler, tetapi juga relevan secara langsung terhadap kebutuhan pengembangan kecerdasan interpersonal anak, sebagaimana yang menjadi inti dari penelitian ini.

## 2) Validasi Ahli Media

Adapun validasi media dilakukan oleh validator ahli media yaitu ibu Nurul Asqia, M.Pd dengan hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Penilaian
I	<b>Aspek Fisik</b>	
1	Ukuran modul sudah sesuai	4
2	Ketebalan modul sudah sesuai	4
3	Bahan kertas sampul modul sudah sesuai	4
4	Bahan kertas isi modul sudah sesuai	4
II	<b>Aspek Desain</b>	
A	<b>ISI</b>	
5	Penjelasan materi pada isi sudah sesuai	3
6	Ukuran gambar pada isi sudah sesuai	3
7	Penataan gambar pada isi sudah sesuai	3
8	Ukuran gambar pada sampul sudah sesuai	4
9	Penataan gambar pada sampul sudah sesuai	4
B	<b>Tulisan</b>	
10	Ukuran tulisan pada sampul sudah sesuai	3
11	Penataan tulisan pada sampul sudah sesuai	3
12	Ukuran tulisan pada isi sudah sesuai	4

13	Penataan tulisan pada isi sudah sesuai	3
C	Warna	
14	Warna pada sampul modul sudah sesuai	3
15	Warna tulisan pada sampul sudah menarik	3
16	Warna tulisan pada isi sudah sesuai	3
III	<b>Aspek Penggunaan</b>	
17	Membantu pendidik dalam pembelajaran	4
18	Menarik perhatian peserta didik	4
19	Sebagai bahan ajar yang menarik	4
<b>Skor</b>		<b>67</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan Validasi terhadap Modul Ajar *Loose Part* dilakukan oleh validator ahli media guna menilai kelayakan aspek tampilan dan teknis penyajian media dalam modul. Validator memberikan penilaian melalui instrumen yang terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu terdiri dari aspek fisik, aspek desain, dan aspek penggunaan. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh jumlah skor sebesar 67 dari skor maksimal yang diperoleh yaitu 76. Persentase kelayakan kemudian dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal. Dari hasil

perbandingan tersebut, diperoleh angka 88%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kriteria yang dinilai telah dipenuhi dengan sangat baik oleh modul yang dikembangkan.

Nilai sebesar 88% tersebut menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* masuk dalam kategori “sangat layak” dari segi media. Artinya, modul ini telah memenuhi standar dalam hal desain visual, keterbacaan, tata letak, dan kejelasan instruksi, serta dianggap mudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran anak usia dini. Temuan ini memperkuat bahwa modul yang dikembangkan tidak hanya layak dari sisi isi, tetapi juga telah disusun dengan memperhatikan aspek teknis dan estetika yang mendukung proses pembelajaran anak. Hal ini tentunya menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan implementasi modul di lapangan, khususnya dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui pendekatan pembelajaran berbasis *Loose Part* yang menekankan pada eksplorasi, interaksi, dan kolaborasi.

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Adapun validasi bahasa dilakukan oleh validator ahli bahasa yaitu ibu Tadzkirah, M.Pd dengan hasil validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian
1	Modul ajar di sajikan dengan struktur kalimat yang tepat	3
2	Penggunaan bahasa sudah sesuai kaidah bahasa indonesia yang baik	4
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar	4
4	Penggunaan variasi kosakata dalam modul ajar sesuai dengan	3

	usia anak	
5	Penggunaan tata bahasa dalam modul ajar sudah jelas	4
6	Penggunaan tata bahasa dalam modul ajar sudah teratur	3
7	Ketepatan penggunaan tanda baca yang digunakan dalam modul ajar sudah tepat	4
8	Petunjuk untuk mengerjakan kegiatan dalam modul ajar mudah di pahami	4
<b>Skor</b>		<b>29</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan Validasi oleh validator ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan aspek kebahasaan dalam Modul Ajar *Loose Part*, yang mencakup kejelasan bahasa, kesesuaian istilah, kerapian tata bahasa, dan keterbacaan kalimat. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator, diperoleh jumlah skor sebesar 29 dari total skor maksimal 32 yang dapat dicapai, untuk mengetahui tingkat kelayakan dalam bentuk persentase, jumlah skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal yang tersedia. Hasil perbandingan tersebut menghasilkan nilai sebesar 90%.

Nilai sebesar 90% menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* termasuk dalam kategori “sangat layak” dari segi kebahasaan. Ini berarti modul telah memenuhi standar kebahasaan yang baik untuk anak usia dini, seperti penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, serta mudah dipahami oleh guru dalam

penerapannya dan tersampaikan manfaatnya kepada anak didik. Hasil validasi ini memberikan bukti bahwa secara linguistik, modul telah disusun dengan tepat dan mendukung efektivitas penyampaian materi dalam pembelajaran. Dengan bahasa yang baik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, modul ini dapat membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, karena pesan yang disampaikan melalui kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti dan diikuti.

Dengan demikian, validasi ahli bahasa yang tinggi mendukung keberhasilan tujuan penelitian, yakni mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan bermakna, tetapi juga mengoptimalkan komunikasi, kerja sama dan empati anak dengan lingkungan sekitarnya, yang menjadi inti dari kecerdasan interpersonal.

#### **d. Revisi Desain**

Sebelum melakukan uji coba pemakaian produk, terlebih dahulu peneliti melakukan perbaikan terhadap desain Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang telah dikembangkan. Adapun revisi yang didapatkan dari ketiga ahli tersebut yaitu:

##### **1) Ahli Materi**

Hasil revisi dari ahli materi berupa perbaikan dan saran pada Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. selain itu ahli materi juga memberikan masukan serta saran terhadap Modul Ajar *Loose Part* yang telah dibuat dimana isi dari masukan tersebut adalah: a) memperbaiki ukuran modul, b) memperbaiki kata yang typo pada modul.

##### **2) Ahli Media**

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yaitu: a) semua kata *Loose Part* dan bahasa asing lainnya dimiringkan (*italic*), b) membuat modul lebih berwarna.

### 3) Ahli Bahasa

Hasil revisi dari ahli bahasa berupa perbaikan pada penulisan dan memperjelas penjelasan kegiatan pembiasaan dalam Modul Ajar *Loose Part*.

#### e. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, produk selanjutnya di uji cobakan di kelompok B RA DDI Kanang. Pada penelitian ini, uji coba produk terbatas dilakukan oleh peneliti di minggu kedua dan guru di minggu ke tiga setelah memahami Modul Ajar *Loose Part* yang telah dirancang.

Terdapat 15 anak dalam kelas kelompok B yang ikut melakukan uji coba terbatas pada penelitian ini. Terbukti saat guru menerapkan salah satu kegiatan yang dalam modul yaitu kegiatan *Art Painting* Kolaborasi Respon dari anak saat mencoba kegiatan yang ada dalam Modul Ajar *Loose Part* sangat antusias dan tertarik untuk mengerjakan dan melakukan kegiatan sesuai dengan imajinasi anak karena anak-anak diberi kebebasan untuk melukis apapun yang anak inginkan berkaitan dengan tema yang pada saat itu adalah pembelajaran bertemakan binatang qurban dengan binatang peliharaan.



Gambar 4.2 Uji Coba Produk Modul Ajar *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak

Hasil uji coba produk dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlaksanaan penggunaan modul oleh guru dan hasil pengamatan terhadap anak pada saat melakukan kegiatan. Adapun perbedaan produk yang dikembangkan dengan modul sebelumnya yaitu modul yang dikembangkan oleh peneliti lebih memfokuskan pada penggunaan bahan *Loose Part* dan pembuatan sebuah modul ajar sebagai pedoman

guru dalam menstimulasi pembelajaran yang dilengkapi dengan pembahasan secara lebih detail dan jelas mengenai kecerdasan interpersonal anak dan juga mengenai *Loose part* itu sendiri, serta memberikan guru kemudahan dalam menetapkan jenis kegiatan apa yang bisa diterapkan dengan menggunakan bahan *Loose Part*.

#### 1) Analisis Hasil Lembar Observasi Guru

Prosedur yang ditempuh adalah pengamatan mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan memberikan tanda- tanda ceklis pada lembar observasi sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan.

##### a. Hasil Kepraktisan

Pengukuran tingkat kepraktisan Modul Ajar *Loose Part* yang dikembangkan melalui pengamatan terhadap keterlaksanaan kegiatan yang ada di dalam modul dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Kedua pengamatan ini menggunakan instrumen Lembar Observasi Guru.

Prosedur yang ditempuh adalah pengamat mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan pengenalan mengenai *Loose Part* sesuai dengan pedoman yang telah disajikan didalam Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B dengan memberikan skor pada kolom penilaian sesuai dengan skor penilaian yang diberikan.

Tabel 4.7 Hasil Lembar Observasi Guru

No	Jenis Kegiatan	Rata- Rata	Kategori
1	Kegiatan Awal	3,75	Tinggi
2	Kegiatan Inti	4	Tinggi
3	Kegiatan Transisi	3,5	Tinggi
4	Kegiatan Penutup	3,4	Tinggi
<b>Total Rata- Rata</b>		<b>3,66</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan penilaian lembar observasi guru yang dilakukan peneliti efektivitas praktis dalam penerapan Modul Ajar *Loose Part*, dilakukan analisis data berdasarkan hasil penilaian pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan transisi, dan kegiatan penutup. Masing-masing tahap dianalisis untuk mendapatkan nilai rata-rata, dengan menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh, lalu dibagi dengan jumlah data yang tersedia.

### 1. Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan awal, diperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa guru secara konsisten melaksanakan indikator seperti membuka kegiatan dengan salam dan doa, memberikan motivasi yang relevan untuk membangkitkan minat anak, serta mempersiapkan modul ajar loose part sebagai media pembelajaran. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas, sehingga anak memiliki pemahaman awal terhadap kegiatan yang akan dilakukan.

### 2. Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, skor rata-rata mencapai 4,0 yang merupakan skor tertinggi dalam pengamatan ini. Hal ini mencerminkan bahwa guru sangat baik dalam melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang dirancang dalam modul, mulai dari membaca basmalah bersama, memberikan kegiatan sesuai isi modul, membimbing anak dalam pelaksanaan, hingga mengamati aktivitas anak selama proses berlangsung. Keterlibatan guru yang aktif dan konsisten ini mendukung perkembangan keterampilan sosial dan komunikasi anak.

### 3. Kegiatan Transisi

Tahap kegiatan transisi memperoleh skor rata-rata 3,5, tetap dalam kategori tinggi. Pada tahap ini, guru mengarahkan anak agar menyelesaikan tugas beres-beres secara tuntas dan memberikan motivasi yang mendorong terciptanya hubungan sosial positif. Meskipun skornya sedikit lebih rendah dibandingkan tahap lain, guru tetap menjalankan perannya secara baik dalam

menjaga keberlangsungan kegiatan tanpa mengabaikan aspek pembentukan perilaku sosial anak.

#### 4. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, Sementara itu, kegiatan penutup memperoleh rata-rata 3,4. Guru telah melaksanakan hampir seluruh indikator seperti melakukan recall kegiatan, memberikan penghargaan, membimbing refleksi, mengevaluasi jalannya kegiatan, dan menutup dengan doa. Tahap ini membantu anak dalam merefleksikan pengalaman sosial yang telah dilalui serta berperan penting dalam membantu anak menguatkan memori sosial, mengenali perasaan, serta menghargai diri dan teman.

Nilai rata-rata dari kegiatan awal (3,75), kegiatan inti (4,00), kegiatan transisi (3,5), dan kegiatan penutup (3,4) dijumlahkan, menghasilkan total 15,25. Total ini kemudian dibagi dengan jumlah tahap kegiatan, yaitu 4, sehingga diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,66.

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Modul Ajar *Loose Part* menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan yang cukup tinggi, yaitu 3,66 dari skala maksimal 4. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik di setiap tahap, mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup.

Berdasarkan hasil perhitungan lembar observasi guru pada tahap kegiatan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* telah berhasil diimplementasikan secara efektif di setiap tahapan kegiatan. Nilai rata-rata tertinggi diperoleh pada kegiatan inti sebesar 4,00, yang menunjukkan bahwa inti pembelajaran benar-benar mampu menjadi ruang eksploratif dan interaktif bagi anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal. Kegiatan awal juga menunjukkan hasil yang baik dengan nilai rata-rata 3,75, menandakan bahwa guru mampu membangun motivasi dan ketertarikan anak sejak awal proses belajar. Adapun kegiatan transisi dan penutup masing-masing memperoleh nilai 3,5 dan 3,4, yang

mengindikasikan bahwa pengelolaan alur kegiatan serta penutupan sudah berjalan cukup efektif, meskipun masih dapat ditingkatkan.

Secara keseluruhan, implementasi Modul Ajar *Loose Part* menunjukkan konsistensi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan komunikatif. Hasil ini memperkuat fokus penelitian, bahwa pengembangan Modul Ajar *Loose Part* mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kecerdasan interpersonal anak usia dini, melalui pendekatan yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Hasil pengamatan pada uji coba diatas tampak bahwa hampir semua aspek dalam komponen pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan praktek kegiatan menggunakan Modul Ajar *Loose Part* telah terlaksana seluruhnya.



Gambar 4.3 Guru Menerapkan Produk Modul Ajar *Loose Part*

Gambar di atas menunjukkan penerapan Modul Ajar *Loose Part* oleh guru dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pada gambar sebelah kiri, tampak anak-anak terlihat aktif dalam kegiatan dengan menggunakan berbagai bahan *Loose Part* yang merangsang kreativitas dan interaksi sosial. Sementara pada gambar sebelah kanan, anak-anak terlihat duduk berkelompok di meja, berpartisipasi dalam kegiatan terstruktur namun tetap interaktif. Kedua situasi ini mencerminkan peningkatan kemampuan kecerdasan interpersonal anak, seperti bekerja sama, bertanya, menjawab, dan berbagi peran kelompok.

b. Hasil Keefektifan

Modul Ajar *Loose Part* bagi anak usia dini pada penelitian ini dikatakan efektif jika memenuhi kriteria berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak dilihat dari indikator perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun.
- b) Guru memberikan respon yang positif terhadap Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Keefektifan Modul Ajar *Loose Part* bagi anak kelompok B dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan saat anak-anak mengerjakan kegiatan yang ada dalam modul, didasarkan pada indikator perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun. Adapun tabel hasil observasi anak pada penelitian di RA DDI Kanang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 data hasil penelitian di RA DDI Kanang

No.	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	AHS	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
2	MAZ	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
3	MR	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
4	ASA	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
5	ZM	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
6	JAR	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	NAN	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
8	FAK	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9	MHZ	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
10	MKK	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
11	IN	BSB	BSB	BSB	BSH	MB	BSB
12	DA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
13	MAA	BSB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
14	MAHS	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
15	NMT	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH

Berdasarkan tabel hasil observasi anak terdapat 6 anak yang sudah berkembang sesuai harapan yakni JAR,NAN,DA,MAA,MAHS,dan NMT. Hal ini

terlihat ketika anak sudah mulai mampu melakukan kegiatan yang ada di dalam Modul Ajar *Loose Part* dengan baik. Kemudian 9 orang anak yang sudah berkembang sangat baik yakni AHS, MHZ, MR, ASA, ZM, FAK, MAZ, MKK, dan IN. Ini terlihat ketika anak dapat melakukan kegiatan yang ada di dalam Modul Ajar *Loose Part* dan mengikuti aturan yang ada.

. Salah satu kegiatan yang menjadi bukti konkret dari perkembangan ini adalah kegiatan “Tim Roda Kreasi”, yaitu membuat mobil mainan dari botol bekas menggunakan bahan-bahan *Loose Part* seperti botol plastik, tutup botol, dan lidi.

Dalam kegiatan tersebut, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Anak bekerja sama mulai dari tahap perencanaan desain, pembagian tugas, hingga penyusunan bagian-bagian mobil mainan. Anak seperti JAR dan MHZ menunjukkan kemampuan berinteraksi secara terbuka, berbagi ide, serta membantu temannya secara spontan. JAR misalnya, tampak berinisiatif memegang botol saat temannya menempelkan roda, sementara MHZ dengan aktif menyarankan pilihan warna dan bentuk hiasan untuk memperindah mobil yang dibuat.

Suasana kegiatan tampak hidup dan dinamis, dengan anak-anak berdiskusi, tertawa, dan saling memberi semangat. Anak tidak canggung untuk berkomunikasi, bahkan anak-anak yang biasanya pendiam pun mulai menunjukkan partisipasi aktif. Kalimat-kalimat seperti “Kita buat mobil yang bisa jalan paling jauh, ya!” dan “Kamu tempel yang ini, aku pasang rodanya” menjadi bukti nyata bahwa anak terlibat penuh secara emosional dan sosial dalam proses pembelajaran. sehingga modul ini sangat layak untuk di aplikasikan.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

No.	Indikator penilaian	$\sum$ Nilai Per Aspek	$\sum$ Rata-Rata Persentase Kelayakan
1	Anak mampu bekerja sama dalam kelompok	58	97%

2	Menunjukkan perilaku peduli dan empati kepada teman	55	92%
3	Mampu berkomunikasi dan menciptakan hubungan positif	54	90%
4	Berperilaku memotivasi dan dapat mendorong orang lain untuk bertindak	49	82%
5	Mampu menyelesaikan konflik yang muncul	48	80%
<b>Jumlah</b>		264	441%
<b>Rata- rata</b>		52,8	88%
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan tabel hasil penilaian lembar observasi anak yang penilaian dilakukan menggunakan lima indikator kecerdasan interpersonal. Penilaian ini dilakukan selama anak mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang menggunakan Modul Ajar *Loose Part*. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam aspek sosial dan emosional anak.

Pada indikator pertama, yaitu kemampuan anak untuk bekerja sama dalam kelompok, tampak bahwa sebagian besar anak mampu membentuk relasi positif dan menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Anak mampu berbagi tugas, bergantian menggunakan alat, dan menyelesaikan aktivitas secara kolaboratif. Hal ini tercermin dari nilai sebesar 58 dengan persentase kelayakan 97%, yang merupakan capaian tertinggi di antara semua indikator. Ini menandakan bahwa modul berhasil menciptakan ruang interaksi yang mendorong kerja sama yang sehat.

Indikator kedua mengamati kemampuan anak menunjukkan perilaku peduli dan empati terhadap teman. Dalam kegiatan yang diberikan, anak terlihat membantu temannya yang kesulitan, menunjukkan perhatian ketika ada teman yang kecewa,

serta menawarkan solusi saat bermain. Skor yang diperoleh sebesar 55 dengan persentase 92%, menunjukkan bahwa kegiatan dalam modul mampu menumbuhkan rasa empati dan solidaritas antar teman.

Selanjutnya, pada indikator ketiga yaitu kemampuan anak dalam berkomunikasi dan menciptakan hubungan positif, anak-anak tampak aktif berdiskusi, saling bertanya, memberi saran, serta mendengarkan satu sama lain. Interaksi yang terjadi berjalan dua arah dan penuh rasa saling menghargai. Capaian pada indikator ini adalah 54 dengan persentase 90%, menunjukkan bahwa anak sudah mampu membangun relasi sosial yang sehat melalui komunikasi yang baik.

Pada indikator keempat, yakni kemampuan anak untuk memotivasi dan mendorong orang lain untuk bertindak, ditemukan bahwa beberapa anak mulai menunjukkan inisiatif untuk memberi semangat kepada teman, memberi contoh dalam melakukan tugas, serta mengajak teman yang pasif untuk ikut terlibat. Nilai yang diperoleh adalah 49 dengan persentase 82%, menunjukkan bahwa kemampuan ini sudah mulai berkembang meskipun masih memerlukan penguatan dan pembiasaan melalui kegiatan yang lebih terstruktur.

Indikator terakhir adalah kemampuan anak menyelesaikan konflik yang muncul. Dalam proses pembelajaran, beberapa konflik kecil muncul seperti rebutan alat atau perbedaan pendapat. Anak tampak mulai mampu menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih damai, misalnya dengan mengalah, berdiskusi, atau meminta bantuan guru. Capaian nilai pada indikator ini adalah 48 dengan persentase kelayakan 80%, yang merupakan nilai terendah di antara lima indikator. Meskipun demikian, perkembangan ini tetap positif dan menunjukkan adanya potensi untuk peningkatan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, jumlah total skor dari semua indikator adalah 264, dengan rata-rata 52,8 dan persentase kelayakan rata-rata sebesar 88%. Berdasarkan hasil tersebut, maka Modul Ajar *Loose Part* dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Maka dari itu, terlihat bukti bahwa dengan penggunaan

Modul Ajar *Loose Part* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong tumbuhnya kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun secara signifikan. Anak-anak menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok dengan berbagi peran dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif, serta memperlihatkan sikap peduli dan empati kepada teman yang mengalami kesulitan. Selain itu, anak aktif dalam berkomunikasi, mampu membangun hubungan positif, serta mulai menunjukkan inisiatif untuk memotivasi teman dan menyelesaikan konflik kecil dengan cara damai. Setiap indikator yang diamati menunjukkan perkembangan yang baik, dengan capaian nilai tertinggi pada aspek kerja sama dan terendah pada penyelesaian konflik, namun tetap berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak melalui interaksi yang menyenangkan, terbuka, dan konstruktif.

### 3) Analisis Hasil Angket Respon Guru

Tahapan uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah pengujian terbatas. Peneliti juga melibatkan guru kelompok B RA DDI Kanang yaitu ibu R untuk memberikan penilaian terhadap modul ajar yang dikembangkan melalui angket respon guru. Pertimbangan peneliti untuk ikut melibatkan guru untuk memberikan penilaian pada produk karena guru adalah calon pengguna dan pelaksana dari pembelajaran yang berlangsung.

Angket terdiri dari 16 pernyataan yang mencakup berbagai aspek, mulai dari kepuasan guru, motivasi, keterlibatan dalam proses belajar mengajar, hingga dampak modul terhadap pemahaman guru mengenai perkembangan sosial anak. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala skor dengan rentang 1 hingga 4, yang mencerminkan tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan.

Data hasil angket dianalisis untuk memperoleh total skor, persentase kelayakan, serta kategori respon secara keseluruhan. Hasil analisis ini memberikan gambaran sejauh mana Modul Ajar *Loose Part* diterima dan dinilai positif oleh guru dalam praktik pembelajaran.

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru

NO.	Pernyataan	Skor
1	Saya merasa puas adanya Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini	3
2	Pengembangan Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar	4
3	Dalam Modul ajar <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, motivasi saya untuk belajar semakin meningkat	3
4	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak membuat saya semangat untuk menerapkannya dalam proses belajar	3
5	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak membuat saya lebih aktif dalam penyajian proses belajar	4
6	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak sangat cocok diterapkan di PAUD	3
7	Saya merasa dari awal pembelajaran, sudah tertarik dengan Modul Ajar <i>Loose Part</i> dalam hal pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini	3
8	Saya setuju bahwa Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini adalah pembelajaran yang praktis, efektif, inovatif, interaktif dan menyenangkan	3

9	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini sangat mudah dipahami dan dimengerti	4
10	Dengan Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini saya lebih mudah memahami perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini	3
11	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini dapat meningkatkan semangat belajar dan juga menjalin interaksi sesama teman sebayanya	4
12	Saya senang dapat belajar hal baru dalam Modul Ajar <i>Loose Part</i> pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini.	3
13	Kegiatan menggunakan Modul Ajar <i>Loose Part</i> anak memudahkan saya memberikan penilaian pada aktivitas sosial yang dilakukan anak didik	4
14	Modul Ajar <i>Loose Part</i> dalam pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini dapat menambah pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajaran <i>Loose Part</i>	3
15	Dengan menggunakan Modul Ajar <i>Loose Part</i> pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dan sekaligus dapat mengenal berbagai jenis permainan <i>loose Part</i> yang anak-anak temui.	3
16	Dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan Modul Ajar <i>Loose Part</i> membuat saya memperoleh kepuasan kerja yang	3

	lebih tinggi ketika semua peserta didik berhasil	
<b>Skor</b>		<b>53</b>
<b>Persentase</b>		<b>82%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Menarik</b>

Adapun uraian deskriptif dari setiap butir pernyataan dalam angket disajikan sebagai berikut:

1. Saya merasa puas adanya Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini. Mendapatkan skor 3 guru merasa puas dengan kehadiran Modul Ajar *Loose Part*, karena dirasa sangat relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.
2. Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar. Mendapatkan skor 4 guru menyatakan bahwa penggunaan modul ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mengurangi kejenuhan saat kegiatan berlangsung.
3. Dalam Modul Ajar *Loose Part* untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, motivasi saya untuk belajar semakin meningkat. Mendapatkan skor 3 modul ini tidak hanya berdampak pada anak, tetapi juga memberikan semangat tambahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak membuat saya semangat untuk menerapkannya dalam proses belajar. Mendapatkan skor 3 guru menunjukkan antusiasme untuk menerapkan modul dalam praktik, karena materi dan pendekatan yang digunakan terasa menarik dan aplikatif.

5. Modul Ajar *Loose Part* untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak membuat saya lebih aktif dalam penyajian proses belajar. Mendapatkan skor 4 guru merasa lebih terdorong untuk aktif dalam menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang dinamis.
6. Modul Ajar *Loose Part* untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak sangat cocok diterapkan di PAUD. Mendapatkan skor 3 guru menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran dalam modul ini sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.
7. Saya merasa dari awal pembelajaran, sudah tertarik dengan Modul Ajar *Loose Part* dalam hal pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini Sejak awal. Mendapatkan skor 3 guru sudah menunjukkan ketertarikan terhadap isi dan metode yang ditawarkan oleh modul, karena dirasa menyatu dengan kebutuhan pembelajaran anak.
8. Saya setuju bahwa Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini adalah pembelajaran yang praktis, efektif, inovatif, interaktif dan menyenangkan. Mendapatkan skor 3 guru mengakui keunggulan modul dalam berbagai aspek penting pembelajaran, termasuk kepraktisan dan inovasi dalam penyajian materi.
9. Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini sangat mudah dipahami dan dimengerti. Mendapatkan skor 4 guru merasa isi modul disusun dengan bahasa dan struktur yang mudah dipahami, sehingga memudahkan dalam proses implementasi.
10. Dengan Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini saya lebih mudah memahami perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini. Mendapatkan skor 3 modul membantu guru dalam mengamati dan memahami perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak secara lebih terarah.
11. Modul Ajar *Loose Part* untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini dapat meningkatkan semangat belajar dan juga menjalin interaksi

sesama teman sebanyanya. Mendapatkan skor 4 modul terbukti dapat mendorong anak menjadi lebih aktif, semangat, dan membentuk hubungan sosial yang positif dengan teman sebayanya.

12. Saya senang dapat belajar hal baru dalam Modul Ajar *Loose Part* pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini. Mendapatkan skor 3 guru mendapatkan pengalaman dan wawasan baru dari modul ini yang memperkaya praktik pembelajaran yang sebelumnya dilakukan
13. Kegiatan menggunakan Modul Ajar *Loose Part* anak memudahkan saya memberikan penilaian pada aktivitas sosial yang dilakukan anak didik. Mendapatkan skor 4 modul menyediakan panduan dan instrumen yang membantu guru menilai perilaku sosial anak secara objektif dan terstruktur.
14. Modul Ajar *Loose Part* dalam pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini dapat menambah pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Loose Part* Mendapatkan skor 3 guru merasa terbantu dalam memahami berbagai bentuk media pembelajaran *Loose Part*, serta bagaimana menerapkannya secara tepat guna.
15. Dengan menggunakan Modul Ajar *Loose Part* pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dan sekaligus dapat mengenal berbagai jenis permainan *Loose Part* yang anak temui. Mendapatkan skor 3 guru mengamati bahwa anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan sosialnya, tetapi juga mengenal bentuk-bentuk permainan yang melibatkan kreativitas dan interaksi.
16. Dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan Modul Ajar *Loose Part* membuat saya memperoleh kepuasan kerja yang lebih tinggi ketika semua peserta didik berhasil. Mendapatkan skor 3 guru merasa puas secara pribadi dan profesional ketika melihat anak-anak berhasil berkembang melalui pendekatan yang digunakan dalam modul ini.

Hasil penilaian pada 16 butir pernyataan pada lembar angke respon guru, membandingkan jumlah skor yang diperoleh dari hasil pengisian angket dengan jumlah skor maksimal yang dicapai. Dalam penilaian ini skor maksimal 64. Ini menjadi acuan sebagai. Dari hasil pengisian angket oleh guru R, diperoleh total skor 53. Skor ini merupakan hasil penjumlahan seluruh nilai yang diberikan guru terhadap masing-masing pernyataan dalam angket. Dengan demikian, skor 53 menunjukkan tingkat penerimaan dan penilaian guru terhadap modul ajar tersebut. Kemudian nilai ini dibandingkan dengan skor maksimal (64), diperoleh persentase sebesar 82%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, persentase ini termasuk dalam kategori “sangat menarik”.

Berdasarkan hasil analisis data angket respon guru terhadap Modul Ajar *Loose Part* ini mengindikasikan bahwa modul mendapatkan respon positif dari guru. Penilaian tersebut mencerminkan bahwa modul ajar ini dinilai mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta membantu dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Selain itu, modul juga dianggap bermanfaat dalam memberikan inspirasi dan alternatif kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik usia dini. Oleh karena itu, Modul Ajar *Loose Part* layak untuk digunakan dan dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

#### **g. Revisi Produk**

Tahap ini diperlukan ketika ada saran dan masukan yang diberikan oleh guru di sekolah setelah memberikan angket respon guru. Angket respon guru berisi penilaian yang diberikan oleh guru kelompok B dalam hal ini ibu Ika Rosmini, S.Pd.I terhadap Modul Ajar *Loose Part* yang di ujicobakan. Pada tahap ini peneliti tidak melaksanakan tahap revisi produk karena modul yang telah di ujicobakan tidak mendapatkan saran ataupun masukan dari guru kelompok B, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa tahapan revisi produk tidak perlu dilaksanakan.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian sebelumnya, maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang gambaran perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang, pengembangan modul ajar loose part untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang. Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat di bawah ini:

### **1. Gambaran Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang**

Perkembangan kecerdasan interpersonal anak Kelompok B di RA DDI Kanang menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menjalin hubungan sosial, bekerja sama, komunikasi serta memahami dan merespons perasaan orang lain. Kecerdasan interpersonal pada anak tampak dari cara anak berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyesuaikan diri dalam kegiatan bersama. Kecerdasan interpersonal pada anak tampak dari cara anak berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyesuaikan diri dalam kegiatan bersama. Anak-anak seperti MAZ dan AHS memperlihatkan kecerdasan interpersonal yang relatif matang. Anak mampu berbagi peran dalam kelompok, mengekspresikan ide dengan jelas, serta menunjukkan empati terhadap teman yang mengalami kesulitan. Sebaliknya, beberapa anak lainnya seperti ZM dan ASA masih memerlukan pendampingan lebih, karena menunjukkan kecenderungan menarik diri, kurang inisiatif dalam berinteraksi, atau masih sulit mengelola emosi ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses perkembangan kecerdasan interpersonal tidak terjadi secara instan, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman sosial sehari-hari serta pola interaksi yang diperoleh anak, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Dalam konteks ini, peran lingkungan belajar menjadi sangat penting. Pembelajaran yang bersifat satu arah, seperti yang masih diterapkan di RA DDI Kanang, tidak memberikan cukup ruang bagi anak untuk membangun kemampuan sosial secara mandiri dan aktif. Temuan ini sejalan dengan teori kecerdasan majemuk Howard Gardner yang menyatakan bahwa kecerdasan

interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan merespons perasaan, niat, dan perilaku orang lain dengan tepat. Gardner menekankan bahwa kecerdasan ini berkembang melalui interaksi sosial aktif. Gardner juga menjelaskan bahwa kecerdasan ini dapat berkembang apabila anak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sosialnya.<sup>75</sup>

Kecerdasan interpersonal anak usia dini menggambarkan Pentingnya pengalaman interaksi sosial bagi perkembangan proses berpikir anak. Dialog dan membangun hubungan dengan orang lain dianggap sebagai aktivitas mental tinggi pada anak. Oleh karena itu, guru di PAUD dituntut untuk bisa menciptakan lingkungan belajar yang bisa mendukung terwujudnya interaksi sosial yang positif, memungkinkan anak untuk bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan fasilitas dan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan dibutuhkan anak, contohnya dengan menggunakan Modul Ajar *Loose Part* sebagai tuntunan dan acuan dalam usaha meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.<sup>76</sup>

Adapun perkembangan yang terlihat setelah menerapkan Modul Ajar *Loose Part* pembelajaran kelompok B, karena *Loose Part* merupakan bahan yang fleksibel dan juga akrab dengan lingkungan anak maka setelah penerapannya menjadikan anak-anak lebih menunjukkan peningkatan positif pada hal seperti kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok atau proyek yang diberikan. Seperti menyusun bentuk dari lego atau balok atau dari bahan lainnya menjadi sebuah bentuk kreatif dan menyelesaikan permainan kreatif secara kolaboratif. Anak menjadi lebih terbuka dan leluasa dalam berkomunikasi, berani menyampaikan ide. selain itu, empati antar teman mulai berkembang, anak tampak peduli dan mau berbagi dengan teman.

---

<sup>75</sup> Yuniar Fauziaturromah dan Aan Listiani, “Konsep Kecerdasan Interpersonal Menurut Howard Gardner Pada Pendidikan Anak usia Dini,” *Jurnal Paud Agapedia* 7 (2023).

<sup>76</sup>Rindiani Era Yunita dan Sumarno, “Peran Guru Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Pada Kegiatan Outdoor Learning.”

Penelitian yang dilakukan oleh Parmi dan Zulkarnaen dengan judul "Efektivitas Metode Belajar dengan Loose Part dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan bahan loose part mampu mendorong anak untuk lebih aktif berinteraksi. Penggunaan loose part sebagai bahan utama dalam proses belajar memberikan kebebasan bagi anak untuk berekspresi dan menciptakan sesuatu secara kolaboratif, sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian anak mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kecerdasan interpersonal anak. Selain itu, metode ini turut berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Peningkatan kemampuan anak yang tampak melalui kegiatan bermain membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial dapat membantu anak memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.<sup>77</sup>

Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa media ajar menggunakan *Loose Part* mendorong pembelajaran yang terbuka, di mana aktivitas yang dilakukan anak lebih fleksibel dan tidak kaku. Akibatnya, anak-anak dapat berkomunikasi dengan guru anak. Anak-anak tidak dibatasi pada hal-hal tertentu, jadi anak akan bertanya apa saja yang anak pikirkan terkait oleh situasi yang anak hadapi. karena itu anak menjadi lebih berani untuk mengatakan pendapatnya kepada guru dan teman-temannya. Selain itu, anak-anak akan menggunakan panca indera dan sensoriknya dengan maksimal untuk mengenal setiap benda. Akibatnya, perkembangan setiap anak akan berbeda dalam fase eksplorasi.<sup>78</sup>

Guru mengatakan modul ini sangat bagus dan menarik karena memuat beberapa jenis kegiatan yang mempermudah guru dalam memikirkan ide pembelajaran yang akan di terapkan. Serta membantu mempermudah guru untuk

<sup>77</sup> Parmi dan Zulkarnaen, "Efektivitas Metode Belajar dengan Loose Part dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini" 9, no. 1 (2025): 253–62, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.6764>.

<sup>78</sup> Siantajani. Y, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (sarang seratus aksara, 2021).

memahami lebih luas mengenai kecerdasan interpersonal anak dan mengenai bahan ajar berbasis *Loose Part*. Selain itu tampilan modul yang menarik dan juga fleksibel membuat modul ajar menjadi bahan ajar yang sangat *recommended* untuk digunakan dengan didalamnya dilengkapi dengan beberapa jenis kegiatan *Loose Part*, manfaat, langkah-langkah permainan serta gambar-gambar berwarna yang menarik serta bahan yang mudah ditemui lebih memudahkan guru dalam menerapkan permainan yang ada didalamnya ke dalam proses pembelajaran.

Ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Modul Ajar *Loose Part* memberikan dampak yang sesuai diharapkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang. Dampak yang dimaksud adalah Modul Ajar *Loose Part* ini selain mengembangkan kecerdasan interpersonal anak juga dapat mengembangkan perkembangan anak yang lain seperti perkembangan kognitif dan kreativitas anak.

## **2. Deskripsi Proses Pengembangan Modul Ajar Loose Part Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang**

Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan tata bahasa yang mudah dipahami agar anak-anak mampu memahami materi di kelas dengan baik. Modul juga dapat diartikan sebagai paket program yang dirancang dan didesain dengan khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar anak-anak didik. Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang dapat digunakan oleh anak-anak dengan menggunakan pengalaman anak sebelumnya. Ketika modul disusun secara sistematis, jelas, dan menarik, modul tersebut dapat dianggap baik. Menurut kebutuhan siswa, modul dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.<sup>79</sup>

Modul Ajar *Loose Part* merupakan bahan ajar yang dibuat untuk membantu guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini yang mana modul tersebut memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan upaya dalam

---

<sup>79</sup> Ashari dan Palintan, "Modul Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Kelas Inklusi." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 3, no.1 (2020).

mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. dengan cara guru menerapkan kegiatan yang sudah ada tercantum dalam Modul Ajar *Loose Part* dengan mengikuti pedoman langkah-langkah yang sudah ada di dalam Modul Ajar *Loose Part* tersebut. Modul Ajar *Loose Part* mencakup barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak-anak sampai anak menemukan sesuatu dari hasil permainan yang dilakukan. Semua ini terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan oleh anak-anak dengan senang hati dan antusias.<sup>80</sup>

Model sistem atau pola penanganan dapat ditemukan dan dipakai dalam mengatasi masalah tersebut. Setelah potensi dan masalah didapatkan, selanjutnya yaitu mengumpulkan data dan melakukan studi literatur yang akan digunakan dalam merencanakan pembuatan produk yang dikembangkan yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Untuk menghasilkan sistem kerja yang baru, perlu dilakukan perancangan kerja baru terhadap sistem kerja yang lama agar kelemahan dapat ditemukan pada sistem tersebut. Dari sinilah desain produk mulai dilakukan.<sup>81</sup>

Dijelaskan lebih lanjut bahwa setelah membuat desain untuk produk yang akan dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi desain. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah desain yang dirancang layak untuk dikembangkan atau tidak. Untuk validasi produk ini, dibutuhkan beberapa spesialis atau pakar yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Selain melakukan validasi, ahli juga memberikan saran dan komentar mengenai pengembangan produk untuk digunakan oleh peneliti untuk merevisi produk. Ketika produk dibuat, uji coba dilakukan. Pengujian produk dilakukan untuk mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan sehingga dapat diuji coba pada skala kecil.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup> Olivia Chirilda Sipahutar dan Julita Herawati P, "Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2, no. 3 (2023).

<sup>81</sup> Annisa Putri, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada anak Kelompok A Di RA Umdi Ujung Lare" (IAIN PAREPARE, 2024).

<sup>82</sup> Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan," *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017)

Pemilihan bahan bagian loose part juga diambil dari lingkungan terdekat anak. bahan lepasan terbuka, sangat mudah untuk ditemukan di sekitar anak tanpa uang, namun memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan material bebas untuk memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.<sup>83</sup>

### **3. Hasil Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Modul Ajar *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang**

Berdasarkan hasil validasi, angket respon guru, dan lembar observasi yang diberikan dalam pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang, didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil penilaian validator ahli materi dari 7 aspek yang dinilai oleh validator menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* berfokus pada kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, relevansi materi dengan kebutuhan anak usia dini, serta kemampuan modul dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. skor yang diperoleh dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 25 poin dengan persentase 89% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” hal ini menandakan bahwa isi modul sangat sesuai untuk mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal anak.

Hasil penilaian validator ahli media dari 3 aspek yang dinilai oleh validator menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi aspek fisik, aspek desain, dan aspek penggunaannya dalam penerapannya pada pembelajaran. Dari penilaian validasi yang dilakukan dari ahli media diperoleh skor 67 poin, dengan persentase kelayakan 88% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” .

Hasil penilaian validator ahli bahasa dari 8 aspek yang dinilai oleh validator ahli menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi bahasa mulai dari aspek struktur kalimat, kaidah bahasa indonesia ,

---

<sup>83</sup> Tri Ayu et al., “Penggunaan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B1 TK Kartika Xx-12 Kota Parepare” 02, no. 02 (2025).

penggunaan variasi kosakata, tata bahasa yang jelas dan teratur, ketepatan tanda baca, serta kejelasan instruksi. Skor yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 29 poin dengan persentase 90% sehingga masuk dalam kategori “sangat layak”.

Sesuai pelaksana uji kevalidan dan kepraktisan oleh ahli dan menganggap layak untuk diterapkan, maka peneliti melakukan uji coba kepada anak kelompok B dengan jumlah anak di kelas ada 15 orang anak dengan jumlah laki-laki sebanyak 10 orang dan perempuan 5 anak sebagai uji coba kelompok kecil atau kelompok terbatas. Tujuannya untuk melihat efektivitas Modul Ajar *Loose Part* bagi peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Hasil dari 5 indikator memberikan penilaian terhadap pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal kepada anak rata-rata 52,8 dengan persentase kelayakan 88% dengan kategori “sangat layak”. Ini berarti Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B sangat layak untuk diaplikasikan.

Angket respon guru (ARG) diberikan untuk mengetahui sejauh mana aspek kelayakan pengembangan Modul Ajar *Loose Part*. Selain itu untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan dan penerapan Modul Ajar *Loose Part* kepada anak usia dini. ARG memiliki 16 buah pernyataan dan empat tingkatan penilaian yakni, tidak baik = 1 poin, kurang baik = 2 poin, baik = 3 poin, dan sangat baik = 4 poin.

Hasil penilaian angket respon guru oleh ibu R di atas, disimpulkan bahwa keefektifan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak ini mendapat skor keseluruhan yaitu 53 poin berada pada kategori “sangat menarik” dengan nilai persentase sebesar 82%. Ini mengartikan bahwa Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B menarik dan layak untuk diterapkan di pembelajaran anak.

Respon adalah reaksi yang diberikan oleh individu karena adanya stimulus. Untuk mengetahui respon guru kita dapat menggunakan perantara angket (kuesioner). Respon itu sendiri dapat berupa respon positif artinya sikap menyetujui, menerima serta melaksanakan dan dapat berupa respon negatif yang artinya mencakup tindakan

penolakan atau tidak menyetujui.<sup>84</sup>Angket respons guru digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui tanggapan guru terhadap suatu hal, seperti proses pembelajaran, media pembelajaran, atau perangkat pembelajaran. Angket ini biasanya diisi oleh guru setelah proses pembelajaran selesai.



---

<sup>84</sup>Dyah Ajeng Candrawaty et al, “Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya,” Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan Modul Ajar Loose Part untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang, Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di RA DDI Kanang menunjukkan kecenderungan positif, di mana sebagian besar anak telah mampu menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya maupun guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mulai menunjukkan perilaku seperti bekerja sama dalam kelompok, saling membantu saat kegiatan berlangsung, serta mampu berbagi dan bergiliran dengan teman. Anak juga mulai menunjukkan empati, seperti menenangkan teman yang menangis atau menawarkan bantuan saat temannya mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak-anak mulai berkembang secara aktif seiring dengan meningkatnya intensitas interaksi sosial di lingkungan sekolah.
2. Proses pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B RA DDI Kanang ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk setelah uji coba produk.
3. Hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Modul Ajar *Loose Part* menunjukkan bahwa Modul Ajar *Loose Part* memiliki kriteria “Sangat

Layak” digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak pada kelompok B RA DDI Kanang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dikemukakan saran untuk penelitian selanjutnya, yakni:

### **1. Guru**

Bagi guru ( pendidik) diharapkan untuk memberikan pembelajaran menggunakan modul ajar yang sesuai dengan yang dibutuhkan perkembangan anak seperti menggunakan bahan ajar Modul Ajar *Loose Part* yang merupakan bahan media akrab dengan lingkungan anak. sehingga anak tidak hanya belajar keterampilan dalam membentuk kecerdasan interpersonal anak tetapi juga melatih kemampuan kognitif dan kreativitas anak.

### **2. Para Peneliti**

Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B perlu dikembangkan lebih meluas lagi hingga pada tahap akhir pengembangan. Diharapkan pula dapat mengembangkan dengan pendekatan lain sebagai upaya meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

*.Al-Qur'an Al-Karim.*

Abyadh, A, dan A Abyadh. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Masganti Sitorus Prodi PIAUD UIN Sumatera Utara* 6.1 (2023).

Afdhilla, Alfien Baddrin dan Syarizal Agam Mahendra. "Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini." *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE* 8.1 (2020).

Amin, Nur Fadilah, *et al.* "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023).

Angraini, Yesi. "Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Ra Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan." *Energies*, 2018.

Ardiana, Reni. "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022).

Ashari, Novita, *et al.* "Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Eksperimen Menanam Tomat Untuk Anak Kelompok B Di Paud Melati Binaan Skb Parepare, PEDAGOGI: *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*"(2022).

Ashari, Novita dan Tien Asmara Palintan. "Modul Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Kelas Inklusi." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 3, no. 1 (2020).

Assyauqi, Moh. Iqbal. "Model Pengembangan Borg and Gall." *Institut Agama Islam Negeri*, 2020.

Badriyah, Euis Siti. "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2022).

Berliana, Dinda dan Cucu Atikah. "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023).

Budimanjaya, Alamsyah Said dan Andi. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence*. Jakarta: Kencana, 2016.

Daniel, Ben Kei dan Tony Harland. "'Qualitative Data Analysis.' HigherEducation Research Methodology." *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra* 3, no. 2 (2018).

Dekanawati, Vivid, *et al.* "Meteodologi Penelitian." *Jurnal Sains* 23, no. 2 (2023).

Dewi, Putu Yulia Angga dan Kadek Hengki Primayana. "Transformasi Penerapan Modul Ajar Pada Kurikulum Merdeka Di Paud." *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022).

- Farahwati, Anisa. "Kecerdasan Interpersonal Anak SD ( Penelitian dilakukan pada orang tua siswa kelas IV SD Negeri Sidosari Salaman ) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar," 2023.
- Fikri, *et al.* *Pedoman Penulis Karya Tulis Ilmiah*. Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023
- Fitriana, Dina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022):.
- Fizkal, Muhammad. "Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Dalam Perspektif Al-Qur'an (Studi Tematik Tafsir Al-Qur'an)." *Repository.Uinsaizu.Ac.Id*, 2023.
- Habibi, Yuliana, *et al.* "Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligence." *Madaniyah* 7, no. 2 (2017).
- Hadiyanti, *et al.* "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2021).
- Halifah, Syarifah, *et al.* "Dimensi Permainan Maddende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak." *Pusaka* 10, no2 (2022).
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4.2 (2017).
- Hasnita. "Pengembangan Modul Berbasis budaya lokas sulawesi selatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelompok A TK Kartika XX-12 Kota Parepare". IAIN Parepare, 2025.
- Harianti. "Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan balap karung pada anak kelompok B di Ra Umd Ujung Lare Kota Pare-pare." *Ayan*, 2024.
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017).
- Hasanah, Uswatun. "Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 4, no. 1 (2017).
- Hazmi, Deni. "Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget." *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 22, no. 2 (2023).
- Husnul Khaatimah dan Restu Wibawa. "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2017).
- Iba, Zainuddin dan Aditya Wardhana. *Metode Penelitian.*, Telkom University (2024).

- Imamah, Zakiyatul, dan Muqowim Muqowim. "Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* 15, no. 2 (2020).
- Jazilurrahman, *et al.* "Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022).
- Kemendikbud, *et al.*, "Panduan Pengelolaan Loose parts", Jawa Barat (2020).
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Perdana Publishing, 2016.
- Masdudi,. "Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2017.
- Masganti Sit. *kecerdasan Majemuk " Ruang Lingkup, Indikator, dan pengembangannya*, 2020.
- Megasari, Cesaria dan B. Syarifuddin Latif. "Pengaruh Design Interior Dan Kualitas Pelayanan TerhadapMinat Pengunjung Hotel Sotis Kemang." *Open Journal Systems* 17, no. 05 (2022).
- Mita, Rosaliza. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya*, 2015.
- Mu'awwanah, Uyu., *et al.*, "Penggunaan Loose Parts Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang," 2022.
- Musfiroh, T. "Hakikat Kecerdasan Majemuk." *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegences)* 60 (2015).
- Nisa, Alfiatun, *et al.* "Konsep Multiple Intelegences Perspektif Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini" 4, no. 1 (2023).
- Novitasari, Yesi. "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini".*" PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018).
- Nurfadilah, Hanna, *et al.* "Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Tunas Warga Ii Tirtawangunan." *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2 (2021).
- Nurfadilah, *et al.* "Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota." *Journal on*

*Teacher Education* 2, no. 1 (2020).

- Nurlela, Lela. "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018." Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- Nurunnisa, Euis Cici. "Melek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini." *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud STKIP Siliwangi Bandung* 2, no. 2 (2017).
- Peking, Berlian Septinia, *et al.* "Intrapersonal Intelligence in Children Aged 4-5 Years: A Study at Kindergarten 6 Penabur Kelapa Gading, North Jakarta." *Jurnal Cikal Cendekia Pg Paud Universitas PGRI Yogyakarta* 01, No. 01 (2020).
- Putri, Annisa. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan Pada anak Kelompok A Di RA Umdi Ujung Lare." IAIN PAREPARE, 2024.
- Pratiwi, Oppy Anggun, *et al.* "Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muttaqin." *Jurnal Penelitian Medan Agama* 14, no. 2 (2023).
- Puspita, A.W. "Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM." *Journal of Pendidikan Non Formal* 2, no. 21 (2019).
- Putra, Thofan Aradika. "Pengembangan media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada materi Trigonometri." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Parmi, dan Zulkarnaen. "Efektivitas Metode Belajar dengan Loose Part dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini" 9, no. 1 (2025).
- Rahdiyanta, Dwi. "Teknik Penyusunan Modul, *Universitas Negeri Yogyakarta*, (2016).
- Rahmi, Elfita, *et al.*, "Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan," *Visipena* 12, no. 1 (2021).
- Rahmania, Juli. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif, 2022.
- Rindiani, Era Yunita, *et al.*, "Peran Guru Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Pada Kegiatan Outdoor Learning." *Sports Culture* 15, no. 1 (2024).
- Rosalina, Putu Pena, *et al.* "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak." *Jurnal Pedagogi dan*

*Pembelajaran* 4, no. 2 (2021).

Siantajani, Yualiati. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara., (2021).

Sipahutar, Olivia Chirilda, dan Julita Herawati P. “Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini.” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2, no. 3 (2023).

Sari, Fidiyah. “Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part.” *Comserva Indonesian Jurnal of Community Services and Development* 2, no. 3 (2022).

Sinantin, Mahtawarni. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Repository.Ar-Raniry.Ac.Id*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, (2021).

Sukendra, I Komang dan I Kadek Surya. *Instrumen penelitian*. Jombang: Mahameru Press, 2020.

Sumarseh, dan Delfi Sumarseh Eliza. “Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2022).

Sunarti, Neni, *et al.*, “ Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Tebak Gambar Dalam Pembelajaran Daring ” 5, no. 3 (2022).

Sutisna, Icam, dan Sri Wahyuningsi Laiya. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. UNG Press Gorontalo, (2020).

Suyuti, Haryadi. “Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Muttaqin Hajimena Lampung Selatan,” (2019).

Tri Ayu *et al.*, “Penggunaan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B1 TK Kartika Xx-12 Kota Parepare” 02, no. 02 (2025).

Wardani, Ivo Retna, *et al.* “Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran.” *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023).

Wardhani, Wahyu Dyah Laksmi, *et al.* “Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas).” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).

Widiyanti, Sri. “Implementasi Multiple Intelegences Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 12 (2021).

Yaumi, Muhammad, dan Nurdin Ibrahim. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak ( Multiple Intelligences ) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.





Lampiran 1.

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIKINDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPAREFAKULTAS TARBIYAH Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	<b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>

Nama Mahasiswa : Nini Nurfadilah  
Nim : 2020203886207027  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B  
RA DDI Kanang

**INSTRUMENT WAWANCARA**

Daftar pertanyaan berikut ini di ajukan dengan tujuan untuk mencari dan menyimpulkan data untuk keperluan penelitian tentang Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang.

- Apa yang guru ketahui tentang modul ajar *loose part*?
- Apa yang guru ketahui tentang konsep *loose part* dalam pembelajaran?
- Kendala apa yang sering terjadi ketika menerapkan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis *Loose Part*?
- Apa yang guru ketahui tentang kecerdasan interpersonal anak?

- e. Bagaimana cara bapak/ibu untuk mengasah kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak?
- f. Bagaimana cara bapak/ibu membedakan anak yang kurang dalam kecerdasan interpersonal?
- g. Bagaimana perkembangan kecerdasan interpersonal anak setelah menggunakan modul ajar loose part?

Kanang, 20 juni 2025  
Guru kelompok B

  
(Ika Rosmini, S.Pd.I)



PAREPARE

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Rosmini, S.Pd.I

Jabatan : Guru Kelompok B.3

Menerangkan Bahwa

Nama : Nini Nurfadilah

NIM : 2020203886207027

Status : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare

Benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Modul Ajar Loose Part Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang”


Demikian keterangan ini saya berikan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Kanang, 20 juni 2025  
Guru kelompok B3

  
( Ika Rosmini, S.Pd.I)

## Lampiran 2. LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

KABUPATEN POKERWATI MANDAR



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH  
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN  
SKRIPSI

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA**

Peneliti : Nini Nurfadilah  
Judul Penelitian : Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang

---

A. Petunjuk Penilaian  
Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

**Tidak Sesuai : 1**  
**Kurang Sesuai : 2**  
**Sesuai : 3**  
**Sangat Sesuai : 4**

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

**PAREPARE**

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
I	<b>Aspek Fisik</b>				
1.	Ukuran modul sudah sesuai				✓
2.	Ketebalan modul sudah sesuai				✓
3.	Bahan kertas sampul modul sudah sesuai				✓
4.	Bahan kertas isi modul sudah sesuai				✓
II	<b>Aspek Desain</b>				
A.	Isi				
5.	Penjelasan materi pada isi sudah sesuai			✓	
6.	Ukuran gambar pada isi sudah sesuai			✓	
7.	Penataan gambar pada isi sudah sesuai			✓	
8.	Ukuran gambar pada sampul sudah sesuai				✓
9.	Penataan gambar pada sampul sudah sesuai				✓
B.	Tulisan				
10.	Ukuran tulisan pada sampul sudah sesuai			✓	
11.	Penataan tulisan pada sampul sudah sesuai			✓	
12.	Ukuran tulisan pada isi sudah sesuai				✓
13.	Penataan tulisan pada isi sudah sesuai			✓	
C.	Warna				
14.	Warna pada sampul modul sudah sesuai			✓	
15.	Warna tulisan pada sampul sudah menarik			✓	
16.	Warna tulisan pada isi sudah sesuai			✓	
III	<b>Aspek Penggunaan</b>				
17.	Membantu pendidik dalam pembelajaran			-	✓

18.	Menarik perhatian peserta didik				✓
19.	Sebagai bahan ajar yang menarik				✓
Skor					
Skor keseluruhan					
Skor rata-rata					

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini:


\* Semua kata loose part dan bahara asing larinya  
dimiringkan (*italic*)

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

Parepare, / / 2025


Mengetahui

Validator Ahli Media



(Nurul Asqia, M.Pd.)  
NIDN. 2010059106

### Lampiran 3. LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

#### LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Peneliti : Nini Nurfadilah  
Judul Penelitian : Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang

##### A. Petunjuk Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

Tidak Valid : 1

Kurang Valid : 2

Valid : 3

Sangat Valid : 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terimakasih.

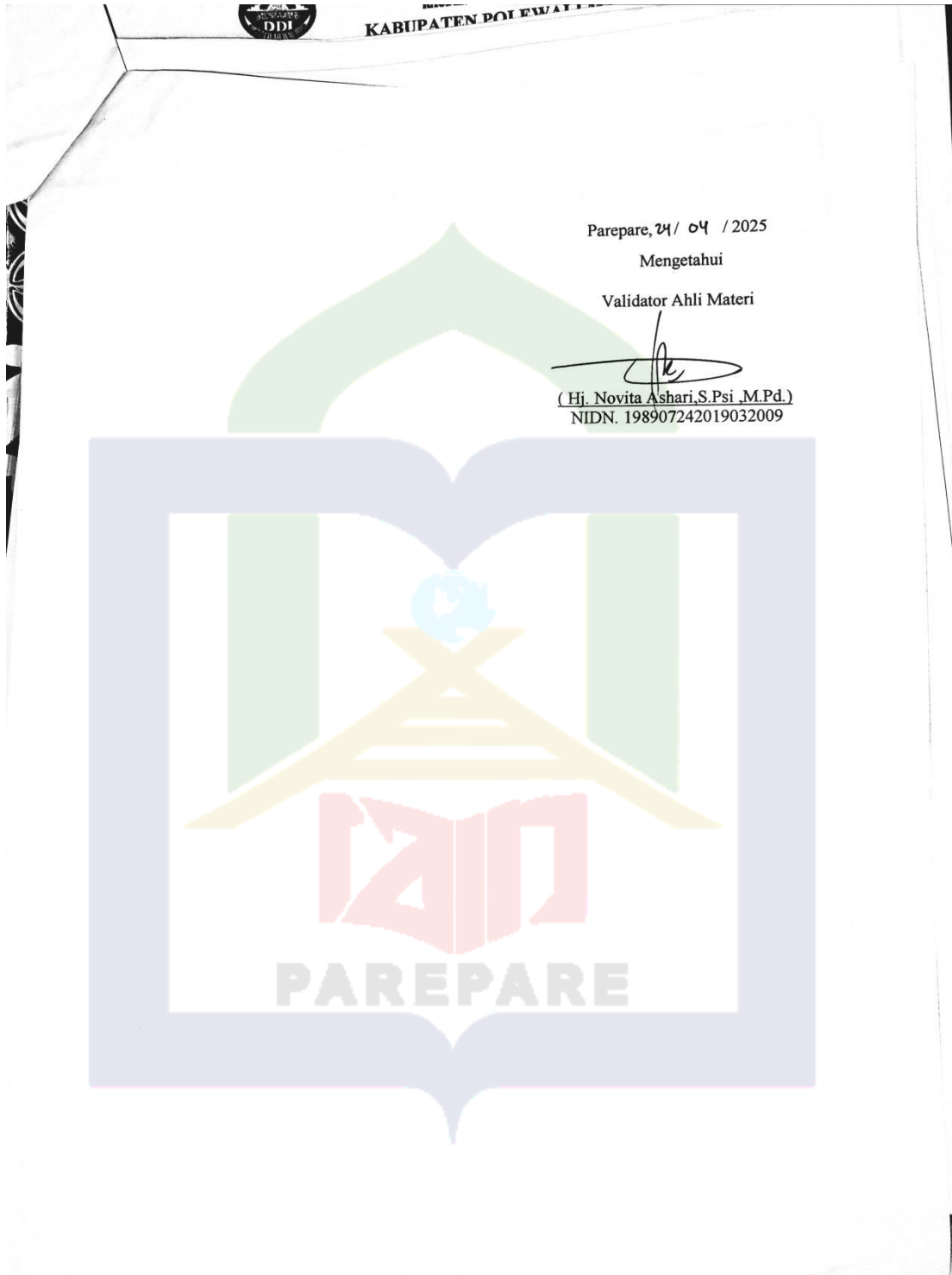
No.	Aspek yang di nilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan dalam modul ajar mudah dipahami				✓
2.	Modul ajar sudah sesuai dan mudah dijelaskan oleh pendidik				✓
3.	Permainan <i>Loose Part</i> yang terdapat dalam modul mudah untuk diikuti			✓	
4.	Gambar dalam modul sudah mampu membantu pendidik untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini			✓	
5.	Modul ajar yang disusun memiliki tujuan belajar dan mudah untuk dijelaskan dan dipahami				✓
6.	Modul yang disusun sudah mampu menstimulus kecerdasan interpersonal anak secara baik				✓
7.	Kelayakan Modul sebagai bahan ajar di RA sudah relevan dan bermanfaat			✓	
Skor					
Skor Keseluruhan					
Skor Rata-rata					

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar di bawah ini:

3. Uraian Modul Harus di Perbaiki

2-1/190

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.



Lampiran 4. **LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	<b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI AHLI BAHASA**

Peneliti : Nini Nurfadilah  
Judul Penelitian : Pengembangan Modul Ajar *Loose Part* Untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B  
RA DDI Kanang

**A. Petunjuk Penilaian**

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

**Tidak Sesuai : 1**

**Kurang Sesuai : 2**

**Sesuai : 3**

**Sangat Sesuai : 4**

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Modul ajar di sajikan dengan struktur kalimat yang tepat			✓	
2.	Penggunaan bahasa sudah sesuai kaidah bahasa indonesia yang baik				✓
3.	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar				✓
4.	Penggunaan variasi kosakata dalam modul ajar sesuai dengan usia anak			✓	
5.	Penggunaan tata bahasa dalam modul ajar sudah jelas				✓
6.	Penggunaan tata bahasa dalam modul ajar sudah teratur			✓	
7.	Ketepatan penggunaan tanda baca yang digunakan dalam modul ajar sudah tepat				✓
8.	Petunjuk untuk mengerjakan kegiatan dalam modul ajar mudah di pahami				✓

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini:

.....

.....

.....

.....

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 28 Mei 2025

Mengetahui

Validator Ahli Bahasa




( Tadzkirah, M.Pd.)

NIPPPK. 198710272023212044



Lampiran 5. LEMBAR ANGKET RESPON GURU

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

ANGKET RESPON GURU (ARG)  
PENGEMBANGAN MODUL AJAR *LOOSE PART* UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK  
B RA DDI KANANG

Nama : IKA ROSMINI, S.Pd.1  
Guru TK Kelompok : Kelompok . B.3  
Tanggal pengisian : 17 Mei 2025  
Usia :  
Lama menjadi guru : 20 Tahun

A. Petunjuk Penilaian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu
3. Pada setiap butir pertanyaan terdapat jawaban yang berupa skala 1-4. Untuk mengisi angket penilaian, setiap angka diberi makna sebagai berikut:  
1 = Tidak setuju/tepat/praktis/relevan/perlu  
2 = kurang setuju/tepat/praktis relevan/perlu  
3 = setuju/tepat/praktis/relevan/perlu  
4 = sangat setuju/tepat/praktis/relevan

Penilai diharapkan memberikan tanda Ceklist (✓) pada pilihan alternatif yang dianggap paling tepat. Masukan dan penilaian dari para penilai sangat bermanfaat guna meningkatkan hasil penelitian ini.

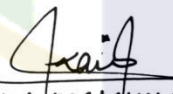
B. Pernyataan angket

No.	PERNYATAAN	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4
1.	Saya merasa puas adanya Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini			✓	
2.	Pengembangan Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar				✓
3.	Dalam Modul ajar <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, motivasi saya untuk belajar semakin meningkat			✓	
4.	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak membuat saya semangat untuk menerapkannya dalam proses belajar			✓	
5.	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak membuat saya lebih aktif dalam penyajian proses belajar				✓
6.	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak sangat cocok diterapkan di PAUD			✓	
7.	Saya merasa dari awal pembelajaran, sudah tertarik dengan Modul Ajar <i>Loose Part</i> dalam hal pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini			✓	
8.	Saya setuju bahwa Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini adalah pembelajaran yang praktis, efektif, inovatif, interaktif dan menyenangkan			✓	
9.	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini sangat mudah dipahami dan dimengerti				✓
10.	Dengan Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini saya lebih mudah memahami perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini			✓	
11.	Modul Ajar <i>Loose Part</i> untuk pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini dapat meningkatkan semangat belajar dan juga menjalin interaksi sesama teman sebayanya				✓

12.	Saya senang dapat belajar hal baru dalam Modul Ajar <i>Loose Part</i> pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini.			✓	
13.	Kegiatan menggunakan Modul Ajar <i>Loose Part</i> anak memudahkan saya memberikan penilaian pada aktivitas sosial yang dilakukan anak didik				✓
14.	Modul Ajar <i>Loose Part</i> dalam pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini dapat menambah pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajaran <i>Loose Part</i>			✓	
15.	Dengan menggunakan Modul Ajar <i>Loose Part</i> pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dan sekaligus dapat mengenal berbagai jenis permainan <i>loose Part</i> yang mereka temui.			✓	
16.	Dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan Modul Ajar <i>Loose Part</i> membuat saya memperoleh kepuasan kerja yang lebih tinggi ketika semua peserta didik berhasil			✓	
Skor					
Skor keseluruhan					


Kanang, 17 Mei 2025

Mengetahui

  
(IKA ROSMINI, S.Pd.)

## Lampiran 6. LEMBAR OBSERVASI GURU

**DAIRYATTA ATTAHAI DDI KANANG**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH**  
**Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI**

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B RA DDI KANANG**

Nama Guru: Irena Rosmini, S.Pd.

Hari/Tanggal: Sabtu, 14 Juni, 2025

Petunjuk:

Berilah tanda ceklis (√) pada tabel dibawah sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan

Aspek Penilaian	Penilaian			
	1	2	3	4
<b>Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran</b>				
<b>Kegiatan Awal</b>				
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa				√
2) Memberi motivasi yang dapat mengembangkan minat anak				√
3) Mempersiapkan modul ajar <i>loose part</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal			√	
4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan setiap kegiatan yang ada di dalam modul ajar				√
<b>Kegiatan Inti</b>				
1) Membaca basmalah bersama-sama lalu mempersilahkan anak-anak untuk memperhatikan kembali arahan				√
2) Memberikan kegiatan sesuai dengan yang ada di dalam modul ajar				√
3) Membimbing anak melaksanakan kegiatan dalam modul ajar				√
4) Mengamati aktivitas anak saat pelaksanaan kegiatan berlangsung				√

Kegiatan Transisi				
1) Mengarahkan anak untuk bekerja tuntas dalam beres-beres menyelesaikan tugas				√
2) Senantiasa memberikan motivasi saat beres-beres untuk mendukung keberhasilan hubungan sosial dalam membentuk perilaku baik anak			√	
Kegiatan Penutup				
1) Menanyakan anak ( <i>recalling</i> ) mengenai kegiatan yang telah dilakukan, hal ini untuk melatih daya ingat anak dan memperluas perbendaharaan keterampilan komunikasi pada anak				√
2) Memberikan pengakuan atau penghargaan			√	
3) Membimbing anak melakukan refleksi			√	
4) Melaksanakan evaluasi pada kegiatan berlangsung			√	
5) Menutup dengan doa dan salam				√

Kanang, 14 - Juni -2025

Pengamat

(Nini Nurfadilah)

NIM. 2020203886207027

## Lampiran 7. LEMBAR OBSERVASI ANAK

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

### LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI ANAK DIDIK

#### PENGEMBANGAN MODUL AJAR *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B RA DDI KANANG

##### A. Petunjuk Pengisian

Amatilah hal-hal menyangkut aktivitas anak didik selama kegiatan berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Pengamatan dilakukan sejak dimulainya kegiatan pembelajaran
2. Berilah tanda ceklist (✓) sesuai dengan kriteria pengembangan belajar pada kolom yang sesuai, menyangkut hasil yang dicapai anak
3. Memberikan penilaian tentang hasil belajar anak didik terhadap bahan ajar untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan.

##### B. Indikator Perkembangan Aspek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

1. Anak mampu bekerja sama dalam kelompok
2. Anak mampu menunjukkan perilaku peduli dan empati kepada teman
3. Anak mampu berkomunikasi dan menciptakan hubungan positif
4. Anak mampu berperilaku memotivasi dan mendorong orang lain untuk bertindak
5. Mampu menyelesaikan konflik

##### C. Kriteria Penilaian

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan anak dalam kegiatan pengembangan kecerdasan interpersonal anak menggunakan Modul Loose Part adalah sebagai berikut:

1 = Belum Berkembang (BB)

Anak belum berkembang indikator kecerdasan interpersonalnya dengan modul loose part



## KABUPATEN POLEWALI MANDAR

2 = Mulai Berkembang (MB)

Anak sudah mulai berkembang indikator kecerdasan interpersonalnya dengan menggunakan modul loose part.

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak sudah berkembang indikator kecerdasan interpersonalnya dengan menggunakan modul loose part.

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Anak didik terus memperlihatkan perkembangan indikator kecerdasan interpersonalnya dengan menggunakan modul loose part.

No.	Nama anak	Jenis Indikator Perkembangan																				skor
		Anak mampu bekerja sama dalam kelompok				Menunjukkan perilaku peduli dan empati kepada teman				Mampu berkomunikasi dan menciptakan hubungan positif				Berperilaku memotivasi dan dapat mendorong orang lain untuk bertindak				Mampu menyelesaikan konflik yang muncul				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Abdul Hafidz Setiawan				√				√				√				√				√	19
2	Muhammad Hanif Zaky				√				√				√				√				√	19
3	Muhammad Rizky				√				√				√				√				√	19
4	Aisha Syifa Alinarrahman				√				√				√				√				√	18
5	Zahil Mirza				√				√				√				√				√	18
6	Jihan Azzahrah. R				√				√				√				√				√	17
7	Nul Alfa Nisa				√				√				√				√				√	17
8	Fatimah Azzahra Khairinnisw				√				√				√				√				√	18
9	Muhammad Arkam Zulfikar				√				√				√				√				√	19

10	Muhammad Khalif Khamza			√		√		√		√		√		√		19
11	Ijla Nurdamia			√		√		√		√		√		√		17
12	Dafin Alfarizqi		√			√		√		√		√		√		16
13	Muhammad Azka Abdillah			√		√		√		√		√		√		16
14	Muhammad Azka Hamdan Salongi			√		√		√		√		√		√		17
15	Naufal Muhammad Tahir			√		√		√		√		√		√		17
Jumlah			58			55				54				49		
Rata- Rata																

Kanang, 14 - Juni -2025

Pengamat



(Nini Nurfadilah)

NIM. 2020203886207027



Lampiran 8.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN**  
**RA DDI KANANG TP. 2024-2025**  
**I. INFORMASI UMUM**

Instansi	RA DDI Kanang
Penulis	Ika Rosmini, S.Pd.I/ Rasdawati S,Pd.I
Fase/Kelompok	Fondasi/5-6 Tahun
Tahun Ajaran	2024-2025
Semester/Minggu ke	II
Estimasi waktu	6 hari
Jumlah Siswa	15 Peserta didik
Topik /Sub Topik	Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Buas dan Binatang Serangga
Elemen CP	Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

**II. KOMPETENSI INTI**

**A. Tujuan Pembelajaran**

- **Nilai Agama dan Budi Pekerti**
  1. Anak dapat membedakan ciptaan Allah SWT dan buatan manusia
  2. Anak Melafalkan doa harian dalam berbagai aktivitas secara mandiri
  3. Senantiasa mengucapkan kalimat thayyibah
  4. Merawat Lingkungan sekitar
- **Jati Diri**
  1. Anak mampu mengenali emosi yang dirasakannya dan situasi yang dirasakannya
  2. Membangun hubungan sosial secara sehat
  3. menerapkan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan
  4. Anak melakukan gerakan motorok halus untuk mengeksplorasi objek-objek yang ada di lingkungannya
  5. Anak dapat menggunakan koordinasi mata dan tangan dengan dalam melakukan tugas-tugas
- **Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni**
  1. Anak dapat menyimak dan merespon orang lain dalam berbagai konteks
  2. Anak mampu mengutarakan menceritakan ide, gagasan dan perasaan melalui karya dalam berbagai media
  3. Anak mampu memusatkan dan memperhatikan perhatian terhadap arahan guru.

4. Anak berpartisipasi dalam kegiatan pra menulis
5. Anak mampu membilang jumlah benda atau objek dengan menggunakan angka
6. Anak mampu membedakan, mengelompokkan objek
7. Anak mengenali dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri
8. Anak menggunakan imajinasi dan kreatifitas dalam bermain menggambar, atau membuat kontruksi dengan bahan – bahan yang tersedia
9. Anak bersedia terlibat dalam kegiatan uji coba, membuat prediksi, kemudian mendapatkan pengetahuan dari uji coba
10. Anak menjelajahilingkungan secara aktif, menggunakan panca indera mereka untuk mengumpulkan informasi
11. Anak mampu memodifikasi peralatan maupun benda-benda yang ada untuk mempermudah aktifitasnya.
12. Anak mengekspolrasi berbagai media seni dengan cat

#### B. Deskripsi Kegiatan

- Pada kegiatan ini anak diarahkan untuk dapat mengenal beberapa Binatang buas dan Binatang serangga
- Menanamkan pada anak agar selalu berhati hati sama Binatang buas .
- Kegiatan yang dilakukan meliputi membaca buku cerita, mengenal konsep binatang buas dan binatang serangga, , mewarnai /dari bahan bahan lainnya

#### C. Alat dan Bahan

Buku Cerita, Buku Aktivitas anak, Gambar Binatang Buas dan Binatang Serangga, Lem, Gunting, , Perlengkapan alat menulis, Perlengkapan alat menggambar, , HVS, wadah untuk cat warna, krayon/spidol, Loose part

#### D. Langkah- langkah Kegiatan Harian

##### ❖ Pembiasaan Pagi

- a. SOP penyambutan
- b. Memberi dan membalas salam
- c. Menyimpan tas ditempatnya
- d. Berbaris dihalaman
- e. Upacara bendera
- f. Senam
- g. Memeriksa kuku dan gigi
- h. Masuk kedalam kelas

**Hari / Tanggal: Senin.....Mengenal Binatang Buas**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Menyanyikan lagu Tanaman Ciptaan Allah</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang Binatang buas</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan</li> </ul>

	<p>rangkaian waktu main</p> <p>Pemantik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– “Ayo kita jelajahi binatang buas dan binatang serangga”</li> <li>– “Apa yang kamu ketahui tentang binatang buas dan binatang serangga?”</li> <li>– “Bagaimana cara binatang buas dan binatang serangga beradaptasi”</li> <li>– “Ayo kita kenal binatang buas yang kuat dan liar”</li> <li>– “Bagaiman cara binatang buas berburu makanan?”</li> <li>– “Ayo kita kenal binatang serangga yang kecil dan lucu”</li> <li>– “Bagaiman cara binatang serangga berinteraksi dengan lingkungannya?”</li> </ul> <p>Biarkan mereka berimajinasi dengan memberi pertanyaan "Andai kamu jadi X apa yang akan kamu lakukan?"</p>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengenalkan konsep binatang buas [harimau'singa dll]</li> <li>– Menggambar binatang buas</li> <li>– Mengidentifikasi ciri-ciri binatang buas</li> <li>– Anak dapat memahami konsep binatang buas dan mengidentifikasi ciri-ciri lainnya</li> </ul>

**Hari/ Tanggal: Selasa.....Mengenal Binatang Serangga**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiata</b>
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang Binatang serangga</li> <li>– Menyanyikan lagu ‘pak tani’</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengenalkan konsep binatang serangga [kupu-kupu,lebah dll]</li> <li>– Menggambar binatang serangga</li> <li>– Mengidentifikasi ciri-ciri binatang serangga</li> <li>– Anak dapat memahami konsep binatang serangga dan mengidentifikasi ciri-ciri khasnya</li> </ul>

**Hari/Tanggal: Rabu.....Habitat Binatang Buas**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang Habitat binatang buas</li> <li>– Menyanyikan lagu Bunyi binatang</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengenalkan habitat binatang buas [hutan,savana dll]</li> <li>– Membuat Kandang hewan buas</li> <li>– Membuat cerita tentang habitat binatang buas</li> <li>– Anak dapat memahami habitat binatang buas dan mengungkapkan perasaannya</li> </ul>

**Hari/Tanggal : Kamis.....Peran Binatang Serangga**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang peran binatang serangga</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengenalkan peran binatang serangga [Penyerbukan,pengurai dll]</li> <li>– Menggambar peran binatang serangga</li> <li>– Membuat poster tentang peran binatang serangga</li> <li>– Anak dapat memahami peran binatang seranggadan mengungkapkan kesadarannya</li> </ul>

**Hari /Tanggal: Jumat.....Menggambar Binatang buas dan serangga**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang Binatang buas dan serangga</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menggambar binatang buas dan serangga dengan berbagai media</li> <li>– Mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan antara binatang buas dan serangga</li> <li>– Membuat cerita tentang binatang buas dan serangga</li> </ul>

	– Anak dapat mengungkapkan kreatifitasnya dan memahami perbedaan dan kesamaan antara binatang buas dan serangga
--	---

**Hari/Tanggal: Sabtu.....Menghargai Binatang Buas dan Serangga**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa, melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang cara menghargai Binatang buas dan serangga</li> <li>– Menyanyikan lagu Aku anak sehat</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Senam P5</li> <li>– Mengenalkan pentingnya menghargai Binatang buas dan serangga</li> <li>– Membuat poster tentang menghargai binatang buas dan serangga</li> <li>– Berdiskusi tentang cara menghargai binatang buas dan serangga</li> <li>– Anak dapat memahami pentingnya menghargai binatang buas dan serangga dan mengungkapkan idenya tentang cara menghargai mereka</li> </ul>

❖ **Istirahat 30 Menit**

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Nyanyian sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama
- Bermain di dalam kelas

❖ **Penutup 30 Manit**

- Membereskan area kegiatan bermain;
- Menguatkan konsep yang telah dibangun anak selama bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran;
- Memberikan apresiasi/penghargaan atas perilaku positif yang telah dilakukan anak;
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan hasil karya atau pengalaman mainnya kepada teman dan juga guru;
- Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman yang lain;
- Menginformasikan kegiatan untuk hari esok untuk membangkitkan semangat anak agar lebih rajin dan semangat kesekolah;
- Salam, guru memberikan salam dan anak menjawab salam

h. Membaca doa

❖ **Merencanakan Asesmen terdiri dari**

a. Rencana Asesmen di awal pembelajaran menggunakan ceklis

Tujuan Pembelajaran	Kemunculan	Tanggal dan Tempat	Kegiatan	Hasil Pengamatan

b. Rencana Asesmen di akhir pembelajaran dengan menggunakan instrumen:

- Hasil Karya
- Observasi
- Catatan Anekdote
- Unjuk Kerja

Mengetahui,  
Kepala RA

Rasdawati, S.Pd.I  
NIP:197212312023212046

Kanang,

Guru Kelompok B.3

Ika Rosmini, S.Pd.I  
NIP. 198608292022212017

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN RA DDI KANANG TP. 2024-2025

### III. INFORMASI UMUM

Instansi	RA DDI Kanang
Penulis	Ika Rosmini, S.Pd.I/ Rasdawati S,Pd.I
Fase/Kelompok	Fondasi/5-6 Tahun
Tahun Ajaran	2024-2025
Semester/Minggu ke	III
Estimasi waktu	6 hari
Jumlah Siswa	15 Peserta didik
Topik /Sub Topik	Binatang Ciptaan Allah/ Binatang qurban dan peliharaan
Elemen CP	Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

### IV. KOMPETENSI INTI

#### E. Tujuan Pembelajaran

- **Nilai Agama dan Budi Pekerti**
  5. Anak dapat membedakan ciptaan Allah SWT dan buatan manusia
  6. Anak Melafalkan doa harian dalam berbagai aktivitas secara mandiri
  7. Senantiasa mengucapkan kalimat thayyibah
  8. Merawat Lingkungan sekitar
- **Jati Diri**
  6. Anak mampu mengenali emosi yang dirasakannya dan situasi yang dirasakannya
  7. Membangun hubungan sosial secara sehat
  8. menerapkan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan
  9. Anak melakukan gerakan motorok halus untuk mengeksplorasi objek-objek yang ada di lingkungannya
  10. Anak dapat menggunakan koordinasi mata dan tangan dengan dalam melakukan tugas-tugas
- **Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni**
  13. Anak dapat menyimak dan merespon orang lain dalam berbagai konteks
  14. Anak mampu mengutarakan menceritakan ide, gagasan dan perasaan melalui karya dalam berbagai media
  15. Anak mampu memusatkan dan memperhatikan perhatian terhadap arahan guru.
  16. Anak berpartisipasi dalam kegiatan pra menulis

17. Anak mampu membilang jumlah benda atau objek dengan menggunakan angka
18. Anak mampu membedakan, mengelompokkan objek
19. Anak mengenali dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri
20. Anak menggunakan imajinasi dan kreatifitas dalam bermain menggambar, atau membuat konstruksi dengan bahan – bahan yang tersedia
21. Anak bersedia terlibat dalam kegiatan uji coba, membuat prediksi, kemudian mendapatkan pengetahuan dari uji coba
22. Anak menjelajahilingkungan secara aktif, menggunakan panca indera mereka untuk mengumpulkan informasi
23. Anak mampu memodifikasi peralatan maupun benda-benda yang ada untuk mempermudah aktifitasnya.
24. Anak mengeksplorasi berbagai media seni dengan cat

#### F. Deskripsi Kegiatan

- Pada kegiatan ini anak diarahkan untuk dapat mengenal beberapa Binatang qurban dan peliharaan
- Kegiatan yang dilakukan meliputi membaca buku cerita, mengenal konsep angka dan ukuran, bermain peran seperti yang ada pada buku cerita, , mewarnai membuat alat music dari bahan bekas dan lainnya

#### G. Alat dan Bahan

Buku Cerita, Buku Aktivitas anak, Gambar Binatang qurban dan peliharaan, Lem, Gunting, , Perlengkapan alat menulis, Perlengkapan alat menggambar, , HVS, wadah untuk cat warna, krayon/spidol, loose part.

#### H. Langkah- langkah Kegiatan Harian

##### ❖ Pembiasaan Pagi

- i. SOP penyambutan
- j. Memberi dan membalas salam
- k. Menyimpan tas ditempatnya
- l. Berbaris di halaman
- m. Upacara bendera
- n. Senam
- o. Memeriksa kuku dan gigi
- p. Masuk kedalam kelas

**Hari / Tanggal: Senin.....Menenal Binatang Qurban**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Menyanyikan lagu Binatang</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang Binatang qurban</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>

	<p>Pemantik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– “Ayo kita kenal binatang qurban yang istimewa”</li> <li>– “Apa yang kamu ketahui tentang binatang peliharaan</li> <li>– “Bagaimana cara kita merawat binatang peliharaan</li> <li>– “Ayo kita kenal binatang qurban yang di sembelih pada idul adha</li> <li>– “Apa yang kamu ketahui tentang sejarah qurban</li> <li>– “Bagaimana cara kita menyambut idul adha dengan qurban</li> <li>– “Ayo kita kenal binatang peliharaan yang lucu dan setia</li> <li>– “Apa yang kamu ketahui tentang tanggung jawab merawat binatang peliharaan</li> </ul> <p>Biarkan mereka berimajinasi dengan memberi pertanyaan "Andai kamu jadi X apa yang akan kamu lakukan?"</p>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengenalkan konsep Binatang qurban [Sapi,Kambing dll]</li> <li>– Menggambar dan mewarnai Binatang qurban ,</li> <li>– Mengidentifikasi ciri-ciri Binatang qurban</li> <li>– Anak dapat memahami konsep Binatang qurban dan mengidentifikasi ciri-ciri khasnya</li> </ul>

**Hari/ Tanggal: Selasa.....Mengenal Binatang Peliharaan**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang Binatang Peliharaan</li> <li>– Mendengarkan dan menirukan ‘Tepuk Ikan’</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengenal konsep binatang peliharaan [kucing, ikan, kelinci,Ayam dll]</li> <li>– Kolase binatang ikan</li> <li>– Mengidentifikasi ciri-ciri binatang ikan</li> <li>– Anak dapat memahami konsep binatang peliharaan dan mengidentifikasi ciri-ciri khasnya</li> </ul>

**Hari/Tanggal: Rabu.....Sejarah dan makna Qurban**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang</li> </ul>

	sejarah dan makna qurban – Menyanyikan lagu pak tani punya kandang – Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	– Mengenalkan sejarah dan makna qurban – Membuat cerita tentang sejarah qurban – Bercerita tentang sejarah qurban – Anak dapat memahami sejarah dan makna qurban

**Hari/Tanggal : Kamis.....Merawat Binatang Peliharaan**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna – Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca – Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang merawat binatang peliharaan – Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	– Mengenalkan cara merawat binatang peliharaan – Membuat poster tentang cara merawat binatang peliharaan – Berdiskusi tentang tanggung jawab merawat binatang peliharaan – Anak dapat memahami cara merawat binatang peliharaan dan mengungkapkan kesadarannya

**Hari /Tanggal: Jumat.....Perbandingan Binatang Qurban dan Peliharaan**

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Pembuka 30 Menit</b>	– Doa,melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna – Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca – Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang perbedaan binatang qurban dan peliharaan – Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
<b>Kegiatan Inti 60 Menit</b>	– Mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan antara binatang qurban dan peliharaan – Melakukan ART Painting Kolaboratif – Berdiskusi tentang perbedaan dan kesamaan antara binatang qurban dan peliharaan

	– Anak dapat memahami perbedaan dan kesamaan antara binatang qurban dan peliharaan
--	--

**Hari/Tanggal: Sabtu.....Mengenal Habitat binatang qurban dan peliharaan**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Doa, melafalkan surat pendek, hadits asmaul Husna</li> <li>– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang cara menyayangi Binatang qurban dan peliharaan</li> <li>– Menyanyikan lagu Binatang ciptaan Allah</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Senam P5</li> <li>– Membuat Kandang hewan Qurban dan peliharaan dari tanah liat</li> <li>– Berdiskusi tentang cara menghargai binatang qurban dan peliharaan</li> <li>– Anak dapat memahami pentingnya menghargai binatang qurban dan peliharaan dan mengungkapkan idenya tentang cara menghargai mereka</li> </ul>

❖ **Istirahat 30 Menit**

- f. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- g. Nyanyian sebelum dan sesudah makan
- h. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- i. Makan bersama
- j. Bermain di dalam kelas

❖ **Penutup 30 Menit**

- i. Membereskan area kegiatan bermain;
- j. Menguatkan konsep yang telah dibangun anak selama bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran;
- k. Memberikan apresiasi/penghargaan atas perilaku positif yang telah dilakukan anak;
- l. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan hasil karya atau pengalaman mainnya kepada teman dan juga guru;
- m. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman yang lain;
- n. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok untuk membangkitkan semangat anak agar lebih rajin dan semangat kesekolah;

- o. Salam, guru memberikan salam dan anak menjawab salam
- p. Membaca doa

❖ **Merencanakan Asesmen terdiri dari**

- c. Rencana Asesmen di awal pembelajaran menggunakan ceklis

Tujuan Pembelajaran	Kemunculan	Tanggal dan Tempat	Kegiatan	Hasil Pengamatan

- d. Rencana Asesmen di akhir pembelajaran dengan menggunakan instrumen:

- Hasil Karya
- Observasi
- Catatan Anekdota
- Unjuk Kerja

Mengetahui,  
Kepala RA

Rasdawati, S.Pd.I  
NIP:197212312023212046

Kanang,

Guru Kelompok B.3

Ika Rosmini, S.Pd.I  
NIP.198608292022212017

## Lampiran 9. SURAT KETERANGAN PENETAPAN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : 2488 TAHUN 2023  
TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

---

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Menimbang	:	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;
Mengingat	:	b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa. 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare; 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare. 11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah
Memperhatikan	:	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023; b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.
Menetapkan	:	<b>MEMUTUSKAN</b> <b>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING</b> <b>SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM</b> <b>NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;</b>
Kesatu	:	Menunjuk saudara; 1. Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. 2. Nurul Asqia, M.Pd. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Nini Nurfadilah NIM : 2020203886207020 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Judul Skripsi : Pengembangan Modul <i>Loose Part</i> Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B di TK Kartika XX-12 Parepare
Kedua	:	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	:	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	:	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
 Pada Tanggal : 13 Juni 2023  
 Dekan.  
  
 Nuzulfa, M.Pd.  
 NIP. 19830420 200801 2 010



Lampiran 10.

## SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-1645/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025

02 Juni 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI POLEWALI MANDAR

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

di

KAB. POLEWALI MANDAR

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : NINI NURFADILAH  
Tempat/Tgl. Lahir : KANANG, 24 Juni 2002  
NIM : 2020203886207027  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : X (Sepuluh)  
Alamat : KANANG, DESA BATETANGGA, KEC. BINUANG KAB. POLEWALI MANDAR

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI POLEWALI MANDAR dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR LOOSE PART UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B RA DDI KANANG**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 02 Juni 2025 sampai dengan tanggal 02 Juli 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 11.

## SURAT IZIN PENELITIAN DARI PEMERINTAH POLEWALI MANDAR



**PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN**  
**PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jln. Manunggal No.11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315  
Website: dpmptsp.polmankab.go.id Email: dpmptsp@polmankab.go.id

**IZIN PENELITIAN**  
**NOMOR: 500.16.7.2 /0491/IPLDPMPTSP/VI/2025**

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;  
3. Memperhatikan:  
a. Surat permohonan sdr. NINI NURFADILAH  
b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor: B-0491/Kesbangpol/B.1/410.7/VI/2025, Tgl. 11-06-2025

**MEMBERIKAN IZIN**

Kepada: Nama : NINI NURFADILAH  
NIM/NIDN/NIP/NPn : 2020203886207027  
Asal Perguruan Tinggi : IAIN PAREPARE  
Fakultas : TARBIYAH  
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Alamat : BATETANGGA KEC. BINUANG  
KAB. POLMAN

Untuk melakukan penelitian di RA DDI Kanang Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Juni s/d Juli 2025 sampai selesai dengan Proposal berjudul **"PENGEMBANGAN MODUL AJAR LOOSE PART UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B RA DDI KANANG"**  
Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:  
1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;  
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;  
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;  
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;  
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.  
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,  
Pada tanggal 16 Juni 2025  
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu,




INENGAH TRI SUMADANA, AP. M.Si  
Pangkat : Pembina Utama Muda  
NIP : 197605221994121001

**Tembusan :**  
1. Unsur forkopin di tempat

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 12. **SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI**

 **PONDOK PESANTREN DARUD DA'WAH WALIRSYAD (DDI) AL-IHSAN KANANG**  
**RAUDHATUL ATHFAL DDI KANANG**  
**KABUPATEN POLEWALI MANDAR**  
Alamat : Jl. Mangondang No. 35 Kanang Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor :B- 22 /RA.31.03.009/PP.004/6/2025

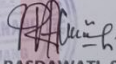
Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Rasdawati, S.Pd.I  
NIP : 1972212312023212046  
Jabatan : Kepala RA DDI Kanang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nini Nurfadilah  
NIM/Fakultas : 2020203886207027  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare  
Judul : Pengembangan Modul Ajar Loose Part Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B RA DDI Kanang

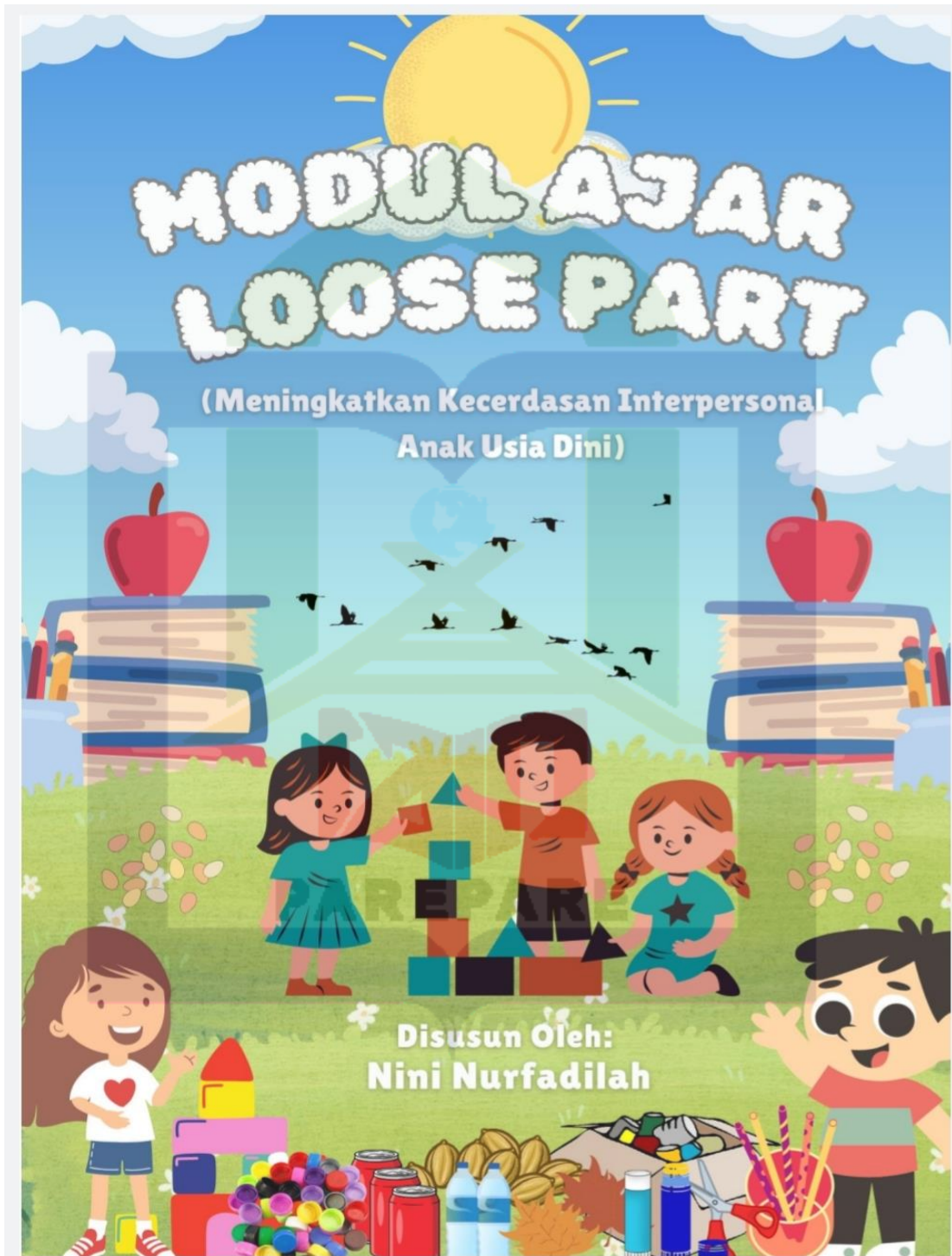
Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada IAIN Parepare

Kanang, 20 Juni 2025  
Kepala RA DDI Kanang,  
  
**RASDAWATI, S.Pd.I**  
Nip:19721231202321046



**PAREPARE**

Lampiran 13. **MODUL AJAR LOOSE PART UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK**



### KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan ridha serta hidayah-Nya **Modul Ajar Loose Part Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak** dapat terselesaikan.

Modul ini di buat sebagai salah satu luaran intervensi pada pengembangan media pembelajaran modul Loose Part. Modul ini diharapkan dapat menjadi salah satu pegangan dalam memberikan pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain bagi anak dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak terlebih pada perkembangan kecerdasan interpersonal anak. penyusun berharap semoga modul ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan potensi pada peserta didik.

Pare- pare, 03 Desember 2024

Penyusun





**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
PENDAHULUAN.....	1
BAB I:.....	5
Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini.....	6
BAB II:.....	12
Media Loose Part.....	13
BAB III:.....	25
Modul ajar .....	26
Loose part I.....	45
Loose part II.....	48
Loose Part III.....	51
Loose Part IV.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	58

**PALEPARE**


## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini dikembangkan secara optimal dengan melihat karakteristik anak sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Di antara semua makhluk yang diciptakan oleh Allah SWT, manusia memiliki bentuk dan akal yang paling sempurna.

Setiap anak telah di anugrahi kecerdasan yang berbeda-beda dalam indikator dan tingkat masing-masing. Hal ini menandakan bahwa anak merupakan makhluk yang pada hakikatnya adalah cerdas, perbedaanya terletak pada rangsangan atau bagaimana bentuk stimulus yang berbeda setiap elemen yang di gunakan untuk mengembangkan kecerdasan pada anak saat berusia dini. Potensi kecerdasan pada anak dapat di katakan salah satu kunci kesuksesan yang miliki oleh anak bahkan bisa menjadi faktor utama penentu bagaimana masa depan anak kedepannya.

Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan pada pendidikan anak usia dini yaitu kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal yang mengkhususkan pada keberhubungan interaksi dengan orang lain, berbeda dengan kecerdasan intelektual.

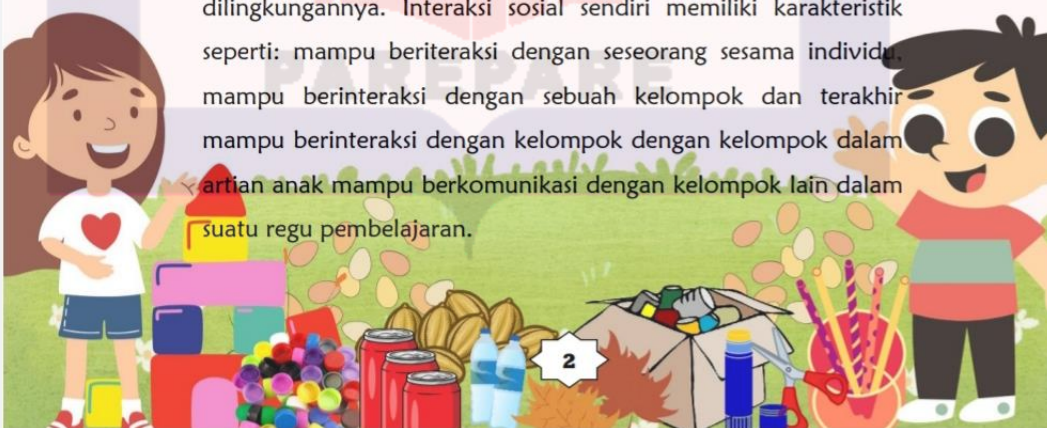


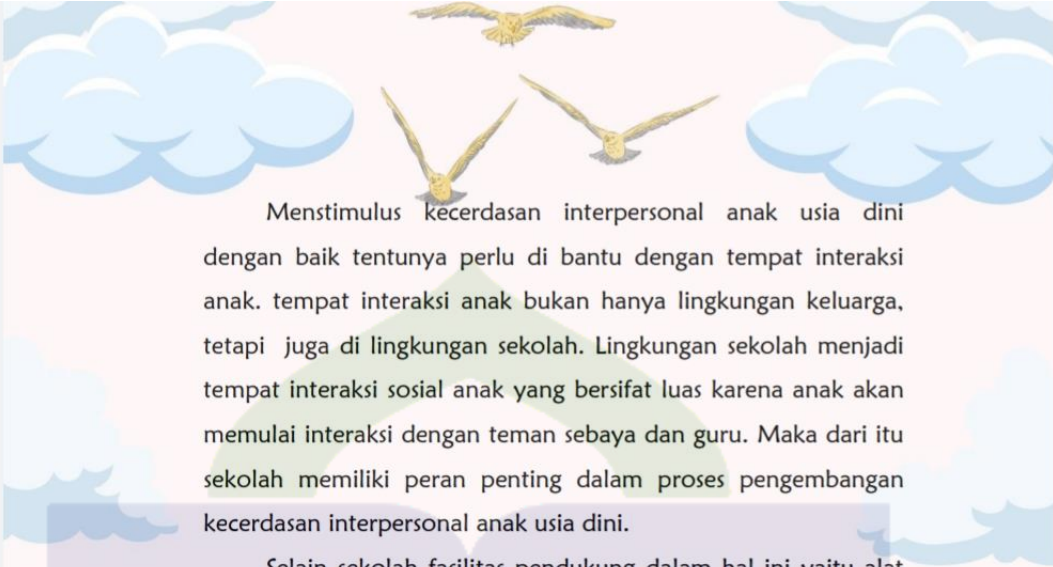


Sering terjadi, orang yang cerdas secara intelektual memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat sosial, komunikasi verbal dan nonverbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat.

Kecerdasan interpersonal bukan hanya penting untuk anak usia dini, tapi bagi pendidik, wiraniaga, pemimpin agama, pemimpin politik, dan konselor semuanya perlu mengembangkan kecerdasan interpersonal. Dengan kata lain, inti kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak untuk mengembangkan interaksi positif dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan anggapan bahwa salah satu pilar pendidikan anak usia dini adalah pengembangan keterampilan sosial dan emosional.

Kecerdasan interpersonal menjadi komponen kecerdasan yang di perlukan untuk anak, untuk mempersiapkan dirinya menjalani setiap tantangan hidup kedepannya. Karena dengan adanya kecerdasan interpersonal yang baik anak dapat berinteraksi dengan baik dengan sesama makhluk sosial dilingkungannya. Interaksi sosial sendiri memiliki karakteristik seperti: mampu berinteraksi dengan seseorang sesama individu, mampu berinteraksi dengan sebuah kelompok dan terakhir mampu berinteraksi dengan kelompok dengan kelompok dalam artian anak mampu berkomunikasi dengan kelompok lain dalam suatu regu pembelajaran.





Menstimulus kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan baik tentunya perlu di bantu dengan tempat interaksi anak. tempat interaksi anak bukan hanya lingkungan keluarga, tetapi juga di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah menjadi tempat interaksi sosial anak yang bersifat luas karena anak akan memulai interaksi dengan teman sebaya dan guru. Maka dari itu sekolah memiliki peran penting dalam proses pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Selain sekolah fasilitas pendukung dalam hal ini yaitu alat pembelajaran perlu di pastikan sebagai alat atau pendekatan yang tepat untuk membantu dalam menstimulus kecerdasan interpersonal anak usia dini. Oleh karena itu, di perlukan stimulus yang sesuai dengan usia peserta didik, Cara yang dapat dilakukan dalam melatih dan menggali kemampuan interpersonal anak, salah satunya yaitu dengan memberikan stimulus dengan aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam membangun interaksi sosialnya adalah dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak salah satunya bisa dengan penggunaan media pembelajaran modul ajar *loose part*.

penggunaan bahan- bahan atau objek- objek yang dapat di pindahkan seperti balok kayu, tali, ranting kayu, kulit kayu, kemasan plastik bekas, botol plastik,







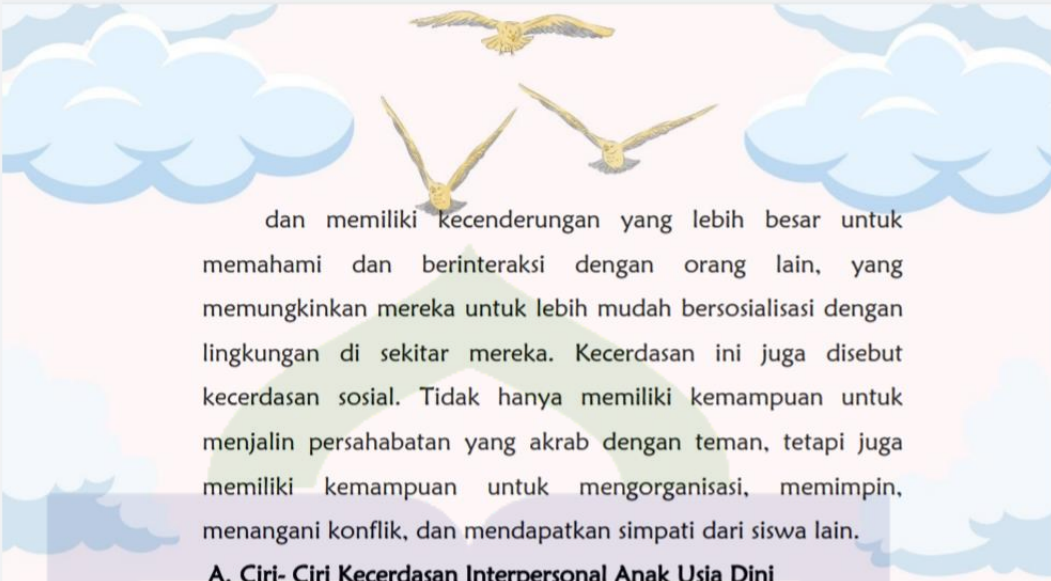


#### A. Pengertian Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain dikenal sebagai kecerdasan interpersonal. Kecerdasan ini dianggap lebih penting dari pada kecerdasan lain untuk berhasil dalam kehidupan sehari-hari untuk individu, keluarga, dan pekerjaan. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan perasaannya untuk memahami dan mengontrol perilakunya. Menurut Gardner pada mulanya, kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan untuk membedakan antara perasaan senang dan sakit dan membedakan keduanya, yang menghasilkan sikap menarik diri dari situasi. Pada tingkat tertinggi, kemampuan ini berkembang menjadi pengetahuan seseorang untuk mengidentifikasi dan mengkomunikasikan hubungan emosional yang kompleks dengan cara yang berbeda.

Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki kemampuan untuk sensitif terhadap perasaan orang lain





dan memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar mereka. Kecerdasan ini juga disebut kecerdasan sosial. Tidak hanya memiliki kemampuan untuk menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengorganisasi, memimpin, menangani konflik, dan mendapatkan simpati dari siswa lain.

#### **A. Ciri- Ciri Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**

Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang berkembang dengan baik maka memiliki ciri khas yang menonjol. Menurut Gardner, kecerdasan interpersonal yang tinggi ditandai dengan ciri- ciri berikut:

1. Anak menunjukkan sikap empati yang tinggi
2. Anak mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baik
3. Memiliki hubungan yang baik dengan teman sebaya
4. Menunjukkan kemampuan jiwa kepemimpinan
5. Anak mampu berkolaborasi dengan orang lain dan mampu untuk memahami dan mempertahankan relasi yang telah dibentuk.
6. Memiliki kesadaran sosial yaitu jiwa membantu orang lain yang tinggi dan memiliki jiwa percaya diri yang kuat.



7. Memiliki kemampuan untuk mengatur, berbicara, dan terkadang bisa mempengaruhi orang lain.

Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki kemampuan untuk peka terhadap perasaan orang lain dan memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar mereka.

#### **B. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**

Boeree mengemukakan "Faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

- a. Lingkungan keluarga, dimana anak memerlukan perawatan serta perhatian orang tua.
- b. Nutrisi, dimana pengaruh kekurangan nutrisi tidak terjadi secara langsung. Anak yang mengalami kekurangan gizi biasanya kurang responsif pada saat dewasa, kurang termotivasi untuk belajar, dan kurang aktif dalam mengeksplorasi daripada anak-anak yang cukup mendapatkan nutrisi.
- c. Pengalaman hidup individu. Anak tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga, hubungan sosial pertama kali diperoleh individu melalui orang tua.



d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak adalah pola asuh. Pola asuh orang tua yang permisif, otoriter, demokratis sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak.

### C. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan emosi dengan tepat kepada orang lain dikenal sebagai kecerdasan interpersonal. Kemampuan untuk memahami dan menerapkan emosi tersebut pada anak terkait dengan kesuksesan anak dalam menjalin pertemanan. Menurut Anderson dan Safaria mengemukakan bahwa, ada tiga dimensi utama kecerdasan interpersonal yang saling mengisi. Tiga dimensi kecerdasan interpersonal yang dimaksud yaitu:

- a) *Social Sensitivity*, yaitu kemampuan anak untuk merasakan dan mengamati reaksi atau perubahan orang lain, yang ditunjukkan secara verbal dan non-verbal.
- b) *Social Insight*, yaitu Kemampuan anak dalam mencari solusi yang baik terhadap permasalahan dalam kehidupan sosialnya sehingga permasalahan tersebut tidak menjadi penghambat hubungan sosial yang telah dikembangkan anak.
- c) *Social Communication*, yaitu kemampuan seseorang untuk memasuki proses komunikasi dengan menciptakan hubungan positif dengan orang tersebut.



#### D. Manfaat Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Adapun manfaat dari kecerdasan interpersonal untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Mengasah Kepekaan Simpati dan Empati, Simpati adalah keikutsertaan merasakan perasaan orang lain dalam menaruh belas kasih pada sesama. Empati adalah keadaan mental yang mana membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain atau kelompok orang. Empati dan simpati perlu di stimulasi sejak dini agar anak dapat belajar mengenai setiap perasaan, maksud, dan merespon karena anak memiliki informasi yang tepat tentang stimulusnya.
2. Bekerja sama , Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama.
3. Berbagi rasa, berbagi rasa merupakan salah satu indikator kecerdasan interpersonal yang melibatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Berbagi rasa dapat distimulasikan dengan kegiatan yang mengharuskan anak berinteraksi dengan teman sebayanya.









### B. Macam- Macam Bahan Loose Part

Berikut macam-macam bahan *loose part* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak:

- 1) Bahan dasar alam, yaitu bahan-bahan yang ada di alam seperti batu, pasir, tanah, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.



Gambar 2.1  
Loose part bahan alam

- 2) Plastik, yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik, seperti sedotan, botol, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, dan sebagainya.







4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang tidak lagi digunakan, seperti balok, seruling, tongkat, balok, dan kepingan puzzle.



- 5) Kaca dan keramik: ini mencakup barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, seperti botol kaca, gelas, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata, dan sebagainya.



Gambar 2.5  
Loose part bahan kaca atau keramik.

- 6) Benang dan Kain: ini mencakup barang-barang yang terbuat dari serat, seperti kapas, kain perca, tali, pita, karet, dan sebagainya.





Gambar 2.6  
Loose part bahan benang atau kain

7) Bekas kemasan adalah barang atau wadah yang tidak lagi digunakan, seperti kardus, bungkus makanan, tissue, benang, gulungan tissue, dan karton wadah telur.



Gambar 2.  
Loose part bahan bekas kemasan

### C. Karakteristik Media Loose Part

Puspita mengemukakan bahwa loose part itu sebagai alat dan bahan dalam aktivitas kegiatan bermain, serta memiliki karakteristik *loose parts* sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain, memiliki karakteristik sebagai berikut:

#### 1) Menarik

*Loose part* itu seperti magnet bagi anak karena mereka memiliki rasa keingintahuan dan ketertarikan satu sama lain. Anak-anak akan merasa tertantang dengan hal-hal seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, dan bahan-bahan alam lainnya yang tersedia di sekitar mereka. Akibatnya, mereka akan merasa lebih senang dengan kemampuan mereka sendiri.



Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* yang menarik ini akan membuat anak tertarik pada media yang baru mereka coba, meningkatkan minat mereka pada sesuatu yang menarik. Anak juga akan menghargai bahan yang ada di sekitar mereka karena mudah ditemukan.

## 2) Terbuka

*Loose parts* memungkinkan berbagai jenis permainan. Mengapa hal ini terjadi? Karena dalam penggunaan media *loose part* tidak ada aturan khusus untuk menggunakan media *loose parts*, hasilnya beragam dan bergantung pada kreativitas dan imajinasi anak-anak. Bahan media *loose parts* ini biasanya berasal dari potongan kayu yang dapat digunakan untuk membuat rumah, kereta api, mobil, jembatan, dan lain-lain. Anak-anak bertindak sebagai insinyur ketika mereka membuat dan membangun balok atau menyatukan jalur kereta api.

Dari semua kegiatan itulah dapat terciptanya sebuah hubungan sosial yang harmonis yang membuat anak satu sama lain semakin dekat.




### 3) Dapat digerakan/dipindahkan

Anak-anak mudah memindahkan media yang lepasan ini. Misalkan anak-anak dapat dengan bebas memindahkan media dari satu tempat ke tempat lain, seperti membuat jembatan dari potongan kayu atau tangga dari satu tempat ke tempat lain.

Manfaat dan Nilai (*Value*) *loose part* dalam Proses Pembelajaran dan Perkembangan Anak Anak-anak akan cepat lelah, jenuh, dan kehabisan ide permainan apabila mereka bermain dengan alat permainan yang ada di taman bermain. Jika anak-anak sudah menguasai cara bermain permainan yang ada di taman bermain, seperti menekan tombol untuk membuat gambar atau menaiki tangga, mereka akan cepat bosan dan harus mencari permainan lain. Dengan kata lain, ketertarikan seseorang terhadap sebuah alat main bergantung pada banyaknya cara yang dapat dimainkannya. Berbeda dengan ketika anak bermain dengan menggunakan loose parts, yang menawarkan pilihan main tanpa batas, dan mendorong anak untuk “mencipta” sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya

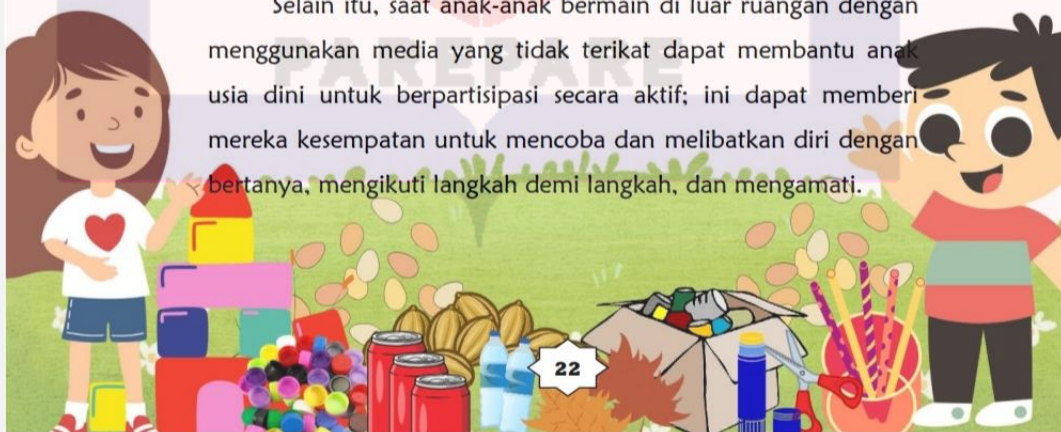




*Loose parts* yang merupakan salah satu media atau perantara dalam proses pembelajaran. Sangat cocok untuk digunakan dalam berbagai metode, seperti eksplorasi berbagai media, metode proyek untuk membuat sesuatu, demonstrasi guru untuk menjelaskan jenis *loose parts* dan membuat karya, dan metode lainnya.

Media ini unik karena menggunakan berbagai bentuk media, bagian benda, cara menggunakannya, dan warna yang menarik dalam satu kegiatan proses pembelajaran. Karena media *loose parts* lebih menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar daripada mainan buatan atau mainan yang sudah jadi, pembelajaran ini dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang dapat membantu anak-anak mengembangkan dan mengasah berbagai keterampilan. Ini memiliki potensi untuk meningkatkan sifat-sifat berikut: kreatif, imajinatif, kooperatif, aktif, kritis, dan inovatif, seperti yang ditunjukkan oleh prinsip-prinsip yang diterapkan pada media yang tidak terikat, membuat anak percaya bahwa barang bekas dapat digunakan sebagai bahan yang menarik.

Selain itu, saat anak-anak bermain di luar ruangan dengan menggunakan media yang tidak terikat dapat membantu anak usia dini untuk berpartisipasi secara aktif; ini dapat memberi mereka kesempatan untuk mencoba dan melibatkan diri dengan bertanya, mengikuti langkah demi langkah, dan mengamati.



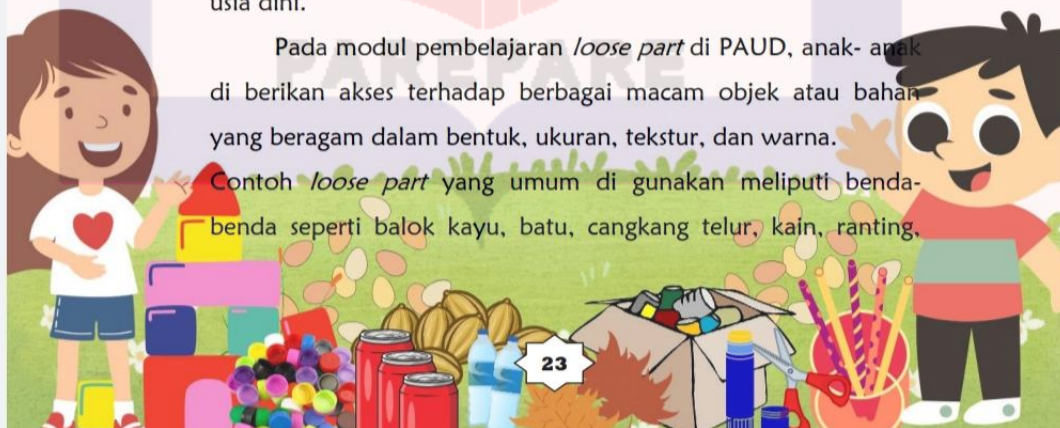
Pembelajaran berbasis *Loose Part* memungkinkan anak-anak untuk bermain secara bebas dengan imajinasinya tanpa pengawasan orang tua atau guru.

Karena bahan-bahannya terbuka, bagian-bagian ini dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dan dapat diajarkan dan dipindah, pembelajaran berbasis bagian terbuka memungkinkan pembelajaran yang fleksibel. Dengan media *loose part* anak bisa bekerja sama dengan anak lain untuk mencari tahu karya apa yang akan dibuat dengan bahan yang disediakan.

Modul ajar *loose part* di pendidikan anak usia dini (PAUD) mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menggunakan bahan- bahan atau objek- objek yang dapat di gerakkan dan disusun secara bebas oleh anak- anak. *loose part* sendiri merujuk pada objek atau bahan yang memiliki fleksibilitas dan dapat di gunakan dalam berbagai cara oleh anak- anak saat bermain dan belajar. Modul ajar *loose part* ini berikan tentang beberapa jenis pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kecerdasan anak terutama untuk kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Pada modul pembelajaran *loose part* di PAUD, anak- anak di berikan akses terhadap berbagai macam objek atau bahan yang beragam dalam bentuk, ukuran, tekstur, dan warna.

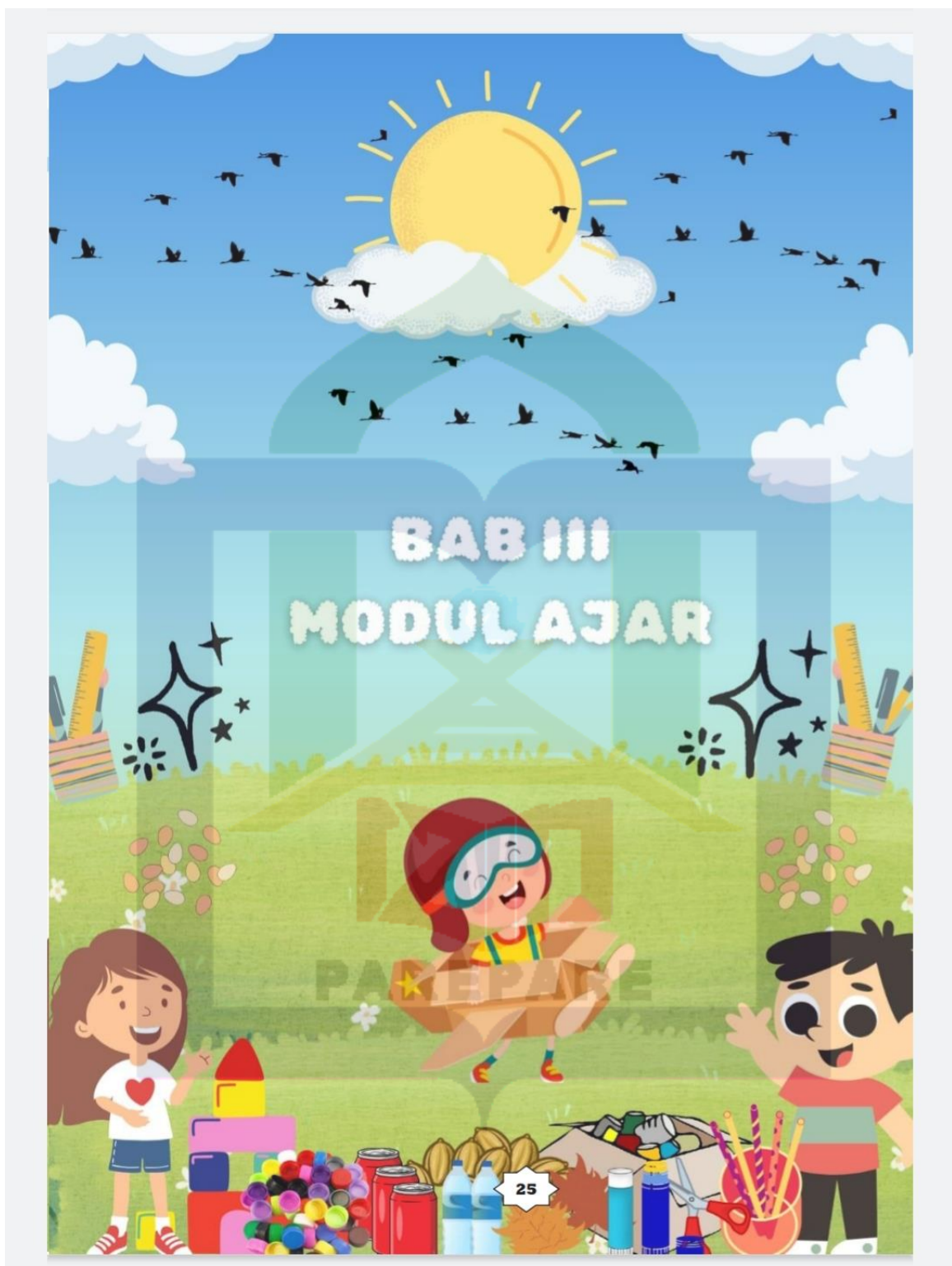
Contoh *loose part* yang umum di gunakan meliputi benda- benda seperti balok kayu, batu, cangkang telur, kain, ranting,



Keunggulan dari pembelajaran menggunakan modul ajar *loose part* memberikan anak pembelajaran yang kolaboratif dan sosial dimana dengan penggunaan modul ajar *loose part* pendidik secara tidak langsung memfasilitasi anak untuk mereka dapat bekerja sama, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain. Proses kolaboratif ini membangun keterampilan sosial dan emosional, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja dalam tim, saling mendukung, dan menghargai keragaman pendapat.

Selain itu penggunaan Modul Ajar *Loose part* dalam pembelajaran PAUD menghadirkan pembelajaran yang

menyenangkan dan meningkatkan motivasi karena pada pembelajaran ini anak diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan berekspresi yang meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar anak- anak merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran merasakan kepuasan saat melihat hasil karya mereka.





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KURIKULUM MERDEKA**  
**RA DDI KANANG**

**A. Identitas Program**

Semester : 2  
Minggu : I  
Bulan : Mei  
Kelompok Usia : B  
Topik : Sekolah Asyik  
Subtopik : Bekerja Sama

**B. Tujuan Kegiatan**

1. Anak dapat menunjukkan sikap menghargai pendapat orang lain yang berbeda dengan dirinya
2. Anak dapat menunjukkan sikap menghargai dengan mau berbagi ide, pemikiran kreatif, dan implementasi orang lain.
3. Membantu anak komunikasi antar anggota tim dan mengajarkan anak untuk terbuka terhadap persepsi orang lain
4. Anak bangga dengan hasil karyanya sendiri
5. Anak menunjukkan keterampilan melakukan koordinasi motorik kasar dan halus
6. Anak menunjukkan ketersediaan untuk terlibat dalam kegiatan yang terkait dengan menjaga kebersihan lingkungan sekolah
7. Membangun kemampuan regulasi diri pada diri anak

26

8. Mengajarkan anak tentang kolaborasi, penyesuaian, dan kompromi
9. Anak dapat berkomunikasi dengan jelas dan efektif
10. Membangun keterampilan pengambilan keputusan pada diri anak

### C. Deskripsi

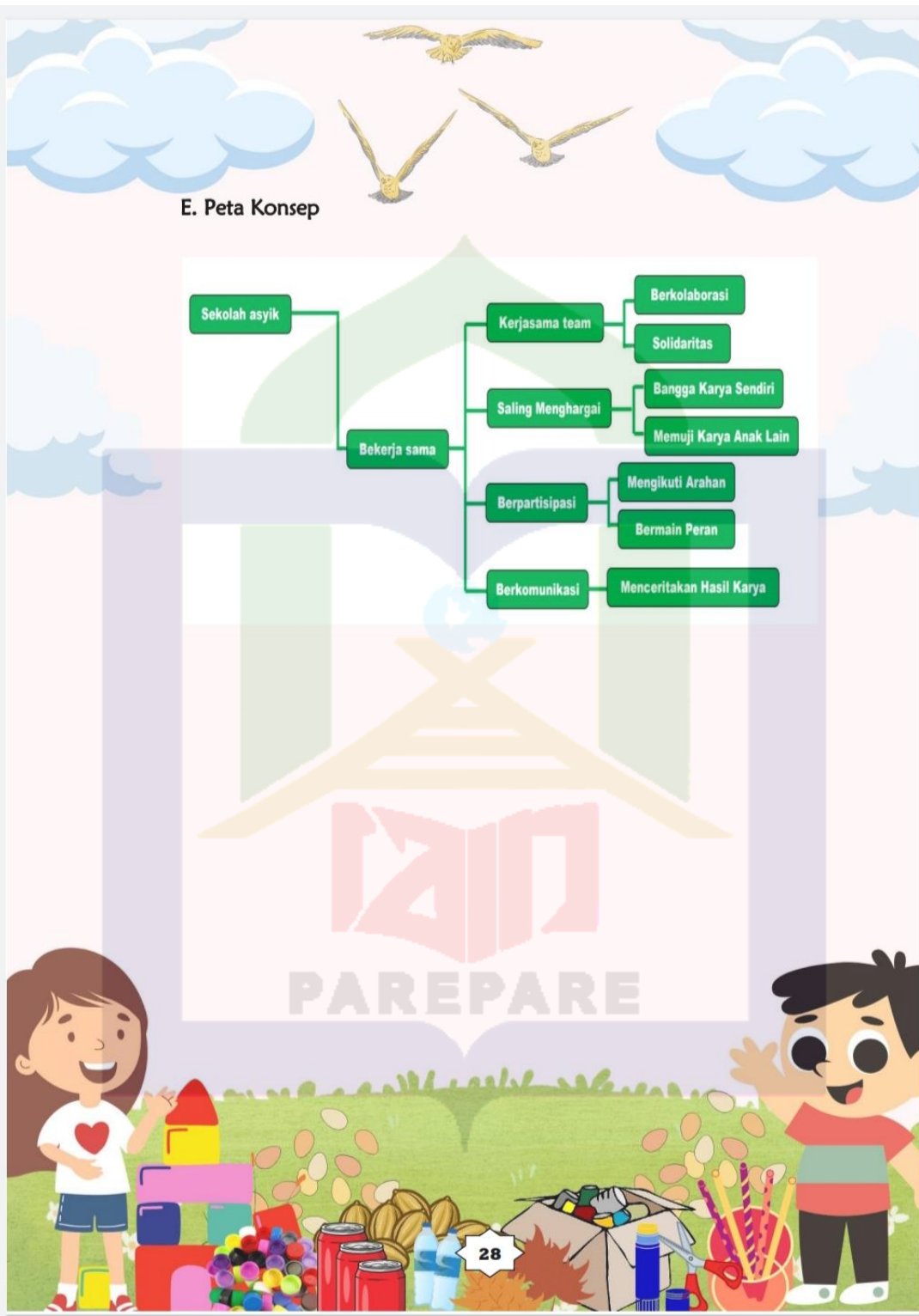
1. Pada kegiatan ini, anak dapat mengenal lebih dekat tentang diri mereka sendiri dan temannya, anak mengetahui manfaat dan pentingnya dari bekerja sama.
2. Anak mengenal tentang makna dari bekerja sama, anak mengenal bagaimana cara menyelesaikan sesuatu bersama kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan membaca buku cerita, membangun kota mini dengan balok, bermain peran seperti yang terdapat pada buku, memindahkan bola, bermain membuat jalur marmer

### D. Alat dan Bahan

Perlengkapan alat tulis dan mewarnai, Bola, Flashcard angka, Balok kayu, Lego, Kertas origami atau bahan daur ulang, kertas besar/kardus besar, kertas origami, gunting, lem, spidol/krayon, Spidol dan *Loose Part* Lainnya.



E. Peta Konsep



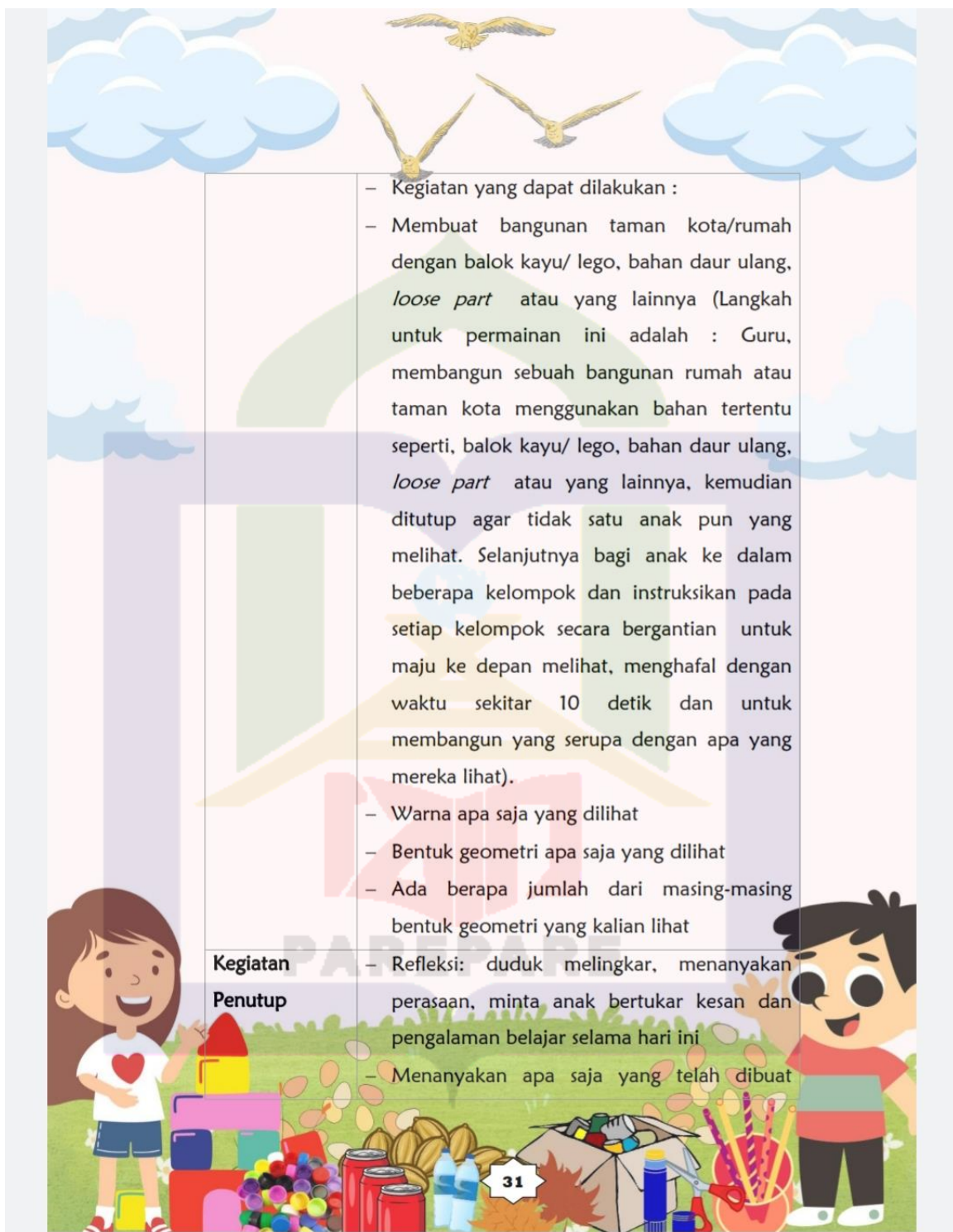


**F. Kegiatan Harian**  
**Hari 1**  
 Hari/ Tanggal : .....

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyambut siswa dengan senyum di depan gerbang sekolah</li> <li>– Memberi dan membalas salam di pintu kelas</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> <li>– Memastikan siswa masuk dengan tertib</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengajak siswa untuk duduk rapi dan tertib di tempat masing-masing</li> <li>– Membuka dengan ucapan salam</li> <li>– Memimpin doa bersama sesuai dengan ajaran islam seperti doa sebelum belajar dan doa-doa lainnya</li> <li>– Menyanyikan lagu pembukaan, lagu nasional, lagu tema, atau tepuk semangat untuk menciptakan suasana ceria</li> <li>– Mengulas sedikit pelajaran sebelumnya (<i>Review</i>)</li> <li>– Membahas kembali tema apa yang akan dipelajari dan jenis kegiatan yang akan di</li> </ul>







	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kegiatan yang dapat dilakukan :</li> <li>– Membuat bangunan taman kota/rumah dengan balok kayu/ lego, bahan daur ulang, <i>loose part</i> atau yang lainnya (Langkah untuk permainan ini adalah : Guru, membangun sebuah bangunan rumah atau taman kota menggunakan bahan tertentu seperti, balok kayu/ lego, bahan daur ulang, <i>loose part</i> atau yang lainnya, kemudian ditutup agar tidak satu anak pun yang melihat. Selanjutnya bagi anak ke dalam beberapa kelompok dan instruksikan pada setiap kelompok secara bergantian untuk maju ke depan melihat, menghafal dengan waktu sekitar 10 detik dan untuk membangun yang serupa dengan apa yang mereka lihat).</li> <li>– Warna apa saja yang dilihat</li> <li>– Bentuk geometri apa saja yang dilihat</li> <li>– Ada berapa jumlah dari masing-masing bentuk geometri yang kalian lihat</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Menanyakan apa saja yang telah dibuat</li> </ul>



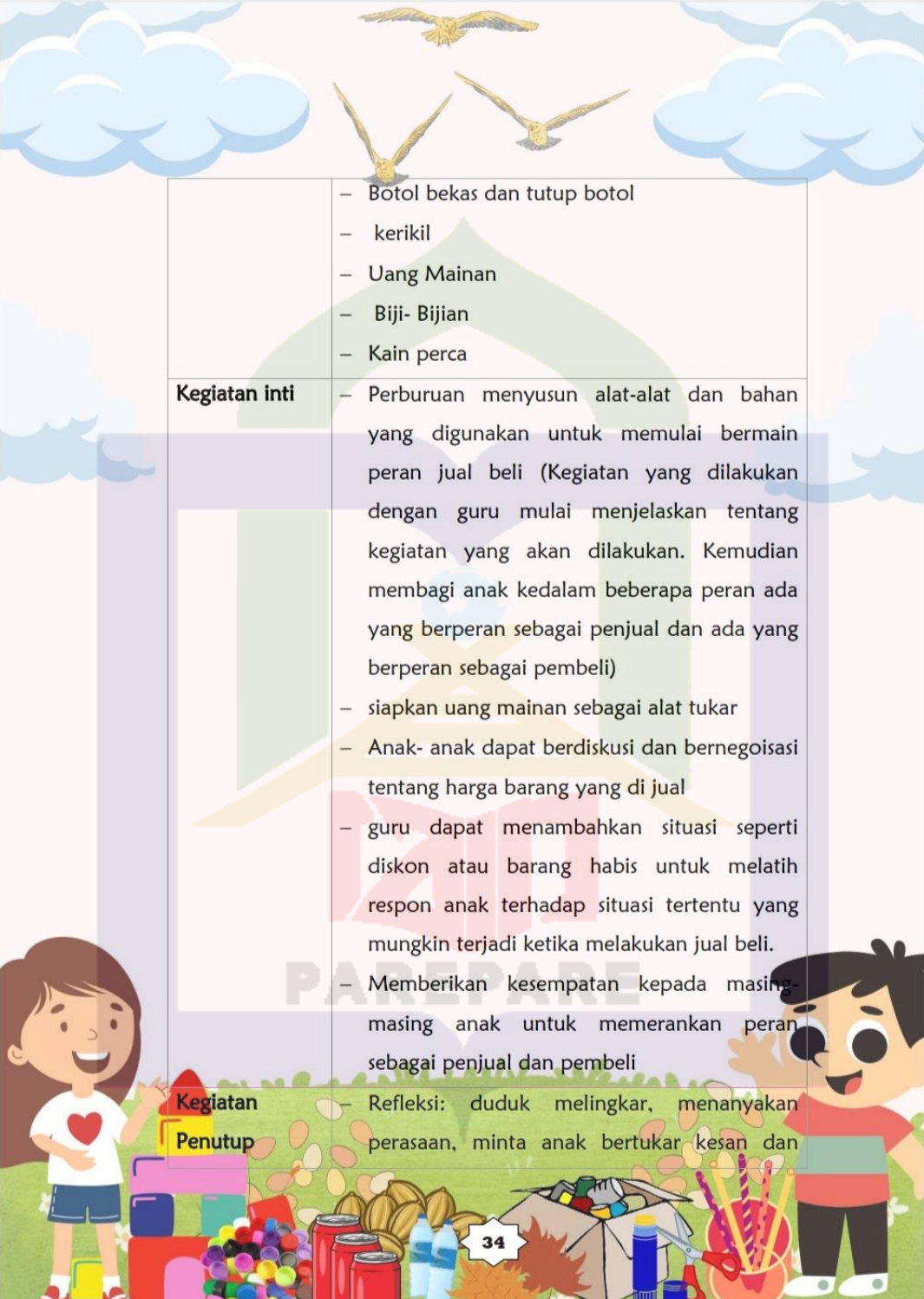


**Hari 2**

**Hari / Tanggal** : .....

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyambuat anak didepan gerbang dengan senyuman</li> <li>– Memberi dan membalas salam,</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengajak siswa untuk duduk rapi dan tertib di tempat masing-masing</li> <li>– Membuka dengan ucapan salam</li> <li>– Memimpin doa bersama sesuai dengan ajaran islam seperti doa sebelum belajar dan doa-doa lainnya</li> <li>– Review pembelajaran sebelumnya</li> <li>– Menyanyikan lagu “pedagang”</li> <li>– Mendiskusikan kegiatan hari ini bersama anak tentang bermain bersama</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Bahan dan Alat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Media kasir dari kardus</li> <li>– mainan masak- maskan</li> </ul>

33



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botol bekas dan tutup botol</li> <li>- kerikil</li> <li>- Uang Mainan</li> <li>- Biji- Bijian</li> <li>- Kain perca</li> </ul>
<b>Kegiatan inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perburuan menyusun alat-alat dan bahan yang digunakan untuk memulai bermain peran jual beli (Kegiatan yang dilakukan dengan guru mulai menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian membagi anak kedalam beberapa peran ada yang berperan sebagai penjual dan ada yang berperan sebagai pembeli)</li> <li>- siapkan uang mainan sebagai alat tukar</li> <li>- Anak- anak dapat berdiskusi dan bernegosiasi tentang harga barang yang di jual</li> <li>- guru dapat menambahkan situasi seperti diskon atau barang habis untuk melatih respon anak terhadap situasi tertentu yang mungkin terjadi ketika melakukan jual beli.</li> <li>- Memberikan kesempatan kepada masing-masing anak untuk memerankan peran sebagai penjual dan pembeli</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan</li> </ul>



Hari 3

Hari / Tanggal : .....

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyambut siswa dengan senyum di depan gerbang sekolah</li> <li>– Memberi dan membalas salam di pintu kelas</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> <li>– Memastikan siswa masuk dengan tertib</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengajak siswa untuk duduk rapi dan tertib di tempat masing-masing</li> <li>– Membuka dengan ucapan salam</li> <li>– Memimpin doa sebelum belajar dan doa-doa lainnya sesuai dengan aturan islam</li> <li>– Review pembelajaran sebelumnya</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang kerjasama team</li> <li>– Menyanyikan lagu “1234 Bangun Pagi-Pagi”</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Bahan dan Alat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Balok</li> <li>– Kayu</li> </ul>



<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bermain angka (Kegiatan ini dilakukan dengan cara : Mintalah semua anak untuk berjalan perlahan memencar di seluruh area kelas, kemudian, guru akan menyebutkan angka dengan keras. Misal : 4, maka anak-anak harus membentuk tim yang terdiri dari 4 anak, ulangi aktivitas tersebut dengan angka yang berbeda)</li> <li>– Berjalan mengikuti arahanku ( kegiatan ini dilakukan oleh 3 orang dalam satu tim, 1 anak bertugas memberikan arahan dan satu anak lagi berjalan sesuai arahan sambil membawa kayu untuk di berikan kepada teman yang ada di ujung jalur semua berkolaborasi, misalnya: berjalan terus, belok kanan, ambil sesuatu berbentuk segitiga (dengan merabanya) atau dengan ketentuan lainnya, yang telah disepakati).</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li> </ul>





**Hari 4**  
**Hari / Tanggal** : .....

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyambut siswa dengan senyum di depan gerbang sekolah</li> <li>– Memberi dan membalas salam di pintu kelas</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> <li>– Memastikan siswa masuk dengan tertib</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengajak siswa untuk duduk rapi dan tertib di tempat masing-masing</li> <li>– Membuka dengan ucapan salam</li> <li>– Memimpin doa sebelum belajar dan doa-doa lainnya sesuai dengan aturan islam</li> <li>– Menyanyikan lagu “1234 Bangun Pagi-Pagi” dan lagu nasional atau tepuk semangat</li> <li>– Review pembelajaran sebelumnya</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang berpartisipasi</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>

39



<b>Bahan dan Alat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bola</li> <li>– Kertas Hvs</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Teka-teki Kelompok: Bagilah kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga atau empat orang dan berikan setiap kelompok sebuah teka-teki jigsaw. Mintalah mereka bekerja sama untuk menyelesaikan teka-teki dalam waktu sesingkat mungkin.</li> <li>– Bermain mengoper bola (Cara Bermain : Bagilah anak-anak menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari lima orang. Kelompok berdiri membentuk lingkaran, saling berhadapan. Beri mereka bola dan kertas kemudian minta mereka untuk mengoper bola tanpa menyentuh dan hanya menggunakan kertas yang telah diberikan. Kelompok yang dapat mengoper bola paling lama, tanpa menjatuhkannya, menang)</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan</li> </ul>



Hari 5

Hari / Tanggal : .....

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyambut siswa dengan senyum di depan gerbang sekolah</li> <li>– Memberi dan membalas salam di pintu kelas</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> <li>– Memastikan siswa masuk dengan tertib</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengajak siswa untuk duduk rapi dan tertib di tempat masing-masing</li> <li>– Membuka dengan ucapan salam</li> <li>– Memimpin doa sebelum belajar dan doa-doa lainnya sesuai dengan aturan islam</li> <li>– Menyanyikan lagu “ Percaya Diri” atau dengan ice breaking gerak dan lagu dan tepuk semangat</li> <li>– Review pembelajaran sebelumnya</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang berpartisipasi</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>



<b>Bahan dan Alat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balok kayu</li> <li>- Lego</li> <li>- Botol plastik</li> <li>- Batang es krim</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan dimulai dengan guru terlebih dahulu menjelaskan sistem kegiatan, kemudian membagi anak menjadi beberapa kelompok ( 2-4 anak perkelompok)</li> <li>- Kemudian anak melakukan diskusi bersama mengenai bagaimana bentuk menara yang akan dibuatnya dan mulai mengumpulkan bahan dan alat yang dibutuhkan</li> <li>- Setelah bentuk menara dan bahan ditentukan setiap anggota kelompok anak diminta untuk bergiliran menambahkan bahan yang dipilih untuk membuat menara setinggi mungkin</li> <li>- Uji kreativitas anak dengan meminta mereka menciptakan bentuk yang lebih unik dan kreatif. Jika ada yang tidak sesuai arahan maka anak bisa berdiskusi bersama untuk memecahkan masalah dan memperbaiki menara yang dibuat</li> <li>- Setiap langkah permainan harus tetap dalam langkah pengawasan guru kelas</li> </ul>



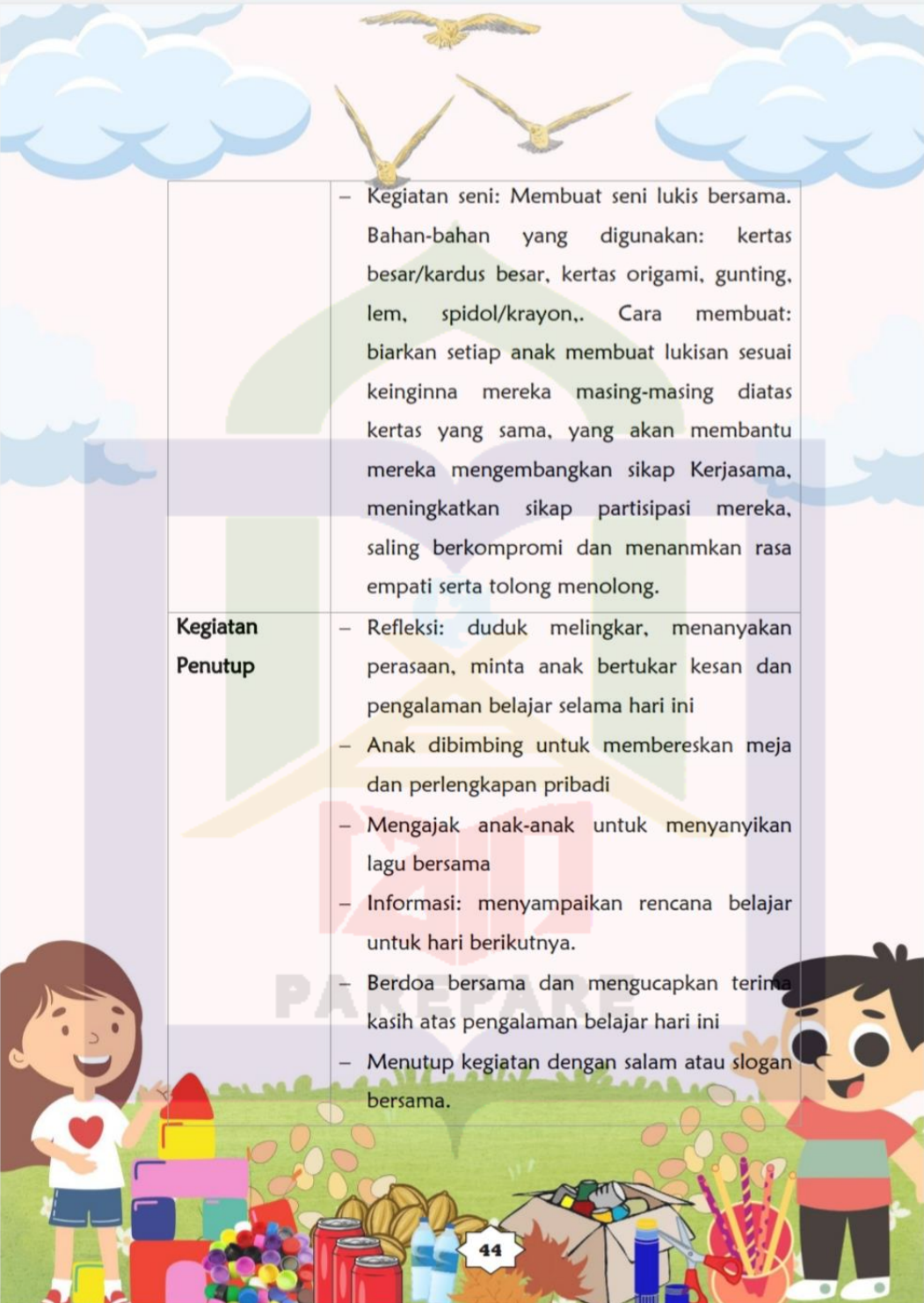
**Hari 6**

**Hari / Tanggal :** .....

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyambut siswa dengan senyum di depan gerbang sekolah</li> <li>– Memberi dan membalas salam di pintu kelas</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> <li>– Memastikan siswa masuk dengan tertib</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengajak siswa untuk duduk rapi dan tertib di tempat masing-masing</li> <li>– Membuka dengan ucapan salam</li> <li>– Memimpin doa sebelum belajar dan doa-doa lain sesuai dengan aturan islam</li> <li>– Menyanyikan lagu nasional atau tepuk semangat membangun suasana ceria</li> <li>– Review pembelajaran sebelumnya</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang komunikasi team</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>



45



	<p>– Kegiatan seni: Membuat seni lukis bersama.</p> <p>Bahan-bahan yang digunakan: kertas besar/kardus besar, kertas origami, gunting, lem, spidol/krayon,. Cara membuat: biarkan setiap anak membuat lukisan sesuai keinginan mereka masing-masing diatas kertas yang sama, yang akan membantu mereka mengembangkan sikap Kerjasama, meningkatkan sikap partisipasi mereka, saling berkompromi dan menanamkan rasa empati serta tolong menolong.</p>
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li> <li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li> <li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li> <li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li> </ul>



<b>Bahan dan Alat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Batang es krim</li> <li>– Balok</li> <li>– Lego</li> <li>– Kerikil</li> <li>– kelereng</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bermain Simon Says: Mintalah siswa berdiri dalam barisan atau lingkaran. Beri mereka instruksi untuk melakukan berbagai gerakan, seperti bertepuk tangan, melompat, atau menyentuh hidung mereka. Jelaskan bahwa mereka harus bekerja sama untuk mengikuti instruksi dengan benar.</li> <li>– Membagi anak ke dalam beberapa kelompok</li> <li>– Anak bersama-sama mulai menyusun menjadi sebuah jalur dengan bahan dan alat yang sudah disiapkan bersama- sama</li> <li>– Setelah selesai kemudian anak mencoba menguji apakah jalur yang telah di buatnya telah berhasil.</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak (senyum/ tepuk</li> </ul>





**Kegiatan 1**  
**Membangun Kota Mini**

**Tujuan Khusus**

Setelah melakukan kegiatan ini anak diharapkan mampu bermain dan bekerja sama dalam proyek permainan dengan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan sebelumnya secara bersama-sama.

**Kegiatan**  
2 x 30 menit

**Fasilitator**  
Guru

**Alat dan bahan permainan**

- Balok kayu
- Kotak kardus kecil
- Tutup botol
- Daun kerikil

**Bentuk kegiatan**  
Kelompok  
Individu

48

### Cara bermain

Anak bekerja sama untuk membangun kota mini. Kemudian anak akan berdiskusi dan berbagi peran siapa ya akan membuat rumah, jalan atau taman. Aktivitas ini akan melatih kemampuan berkomunikasi anak, berbagi tugas dan saling mendukung.

Beberapa langkah yang harus dilakukan guru sebelum memulai pembelajaran:

1. Membuat kelompok berdasarkan urutan angka ( 2/3 anak)
2. Mengajak peserta didik untuk berdiskusi di dalam kelompok tentang karya yang akan di buat
3. Masing- masing kelompok mendapatkan beberapa set bahan balok dan bahan ajar lainnya
4. Menjelaskan beberapa aturan sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan.
5. Permainan selesai ketika kelompok anak sudah berhasil membuat sebuah bangunan misal bangunan rumah, jalan dan sebagainya dari bahan yang telah di siapkan.

### Manfaat

Manfaat permainan membangun kota mini ini adalah sebagai media pembelajaran agar anak bisa merasakan belajar secara menyenangkan.



Permainan ini dapat menciptakan proses pembelajaran bermain sambil belajar. Dengan permainan membangun kota mini ini anak akan membangun sebuah kolaborasi dan juga komunikasi yang baik karena dalam permainan ini membutuhkan kerja sama tim yang membutuhkan untuk anak dapat bernegosiasi, berkolaborasi dan memecahkan sebuah masalah yang mana semua keterampilan tersebut merupakan hal-hal penting dalam perkembangan kecerdasan interpersonal atau sosial anak



Gambar 3.1  
Kegiatan membangun Kota Mini







### Manfaat

Manfaat permainan jalur marmer untuk kecerdasan interpersonal anak usia dini:

1. Meningkatkan kemampuan kerja sama anak
2. Mengasah komunikasi anak melalui kegiatan berdiskusi, menyampaikan ide, dan mendengarkan pendapat teman mereka selama proses bermain.
3. Melatih empati dan pengelolaan emosi, anak-anak belajar berbagi peran, bergantian, dan memahami kebutuhan teman lain dalam kelompok
4. Mengembangkan kreativitas anak dan melatih kemampuan berpikir kreatif secara kolaboratif
5. Meningkatkan keterampilan anak dalam pemecahan masalah seperti kasus ketika jalur tidak berjalan dengan baik anak-anak di latih untuk mencari solusi bersama.





Gambar 3.2  
Permainan jalur Marmer kolaborasi











**Kegiatan IV**  
**Menara Kolaborasi**

**Tujuan Khusus**

Setelah melakukan kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui kerja sama, komunikasi, kolaborasi dan kesabaran yang akan di terapkan pada aturan permainan berupa proyek tersebut. Selain itu, melatih keterampilan *problem- solving* secara kolaboratif, yang melibatkan diskusi antar anak- anak.

**Kegiatan**  
2 x 30 menit

**Fasilitator**  
Guru

**Alat dan bahan permainan**

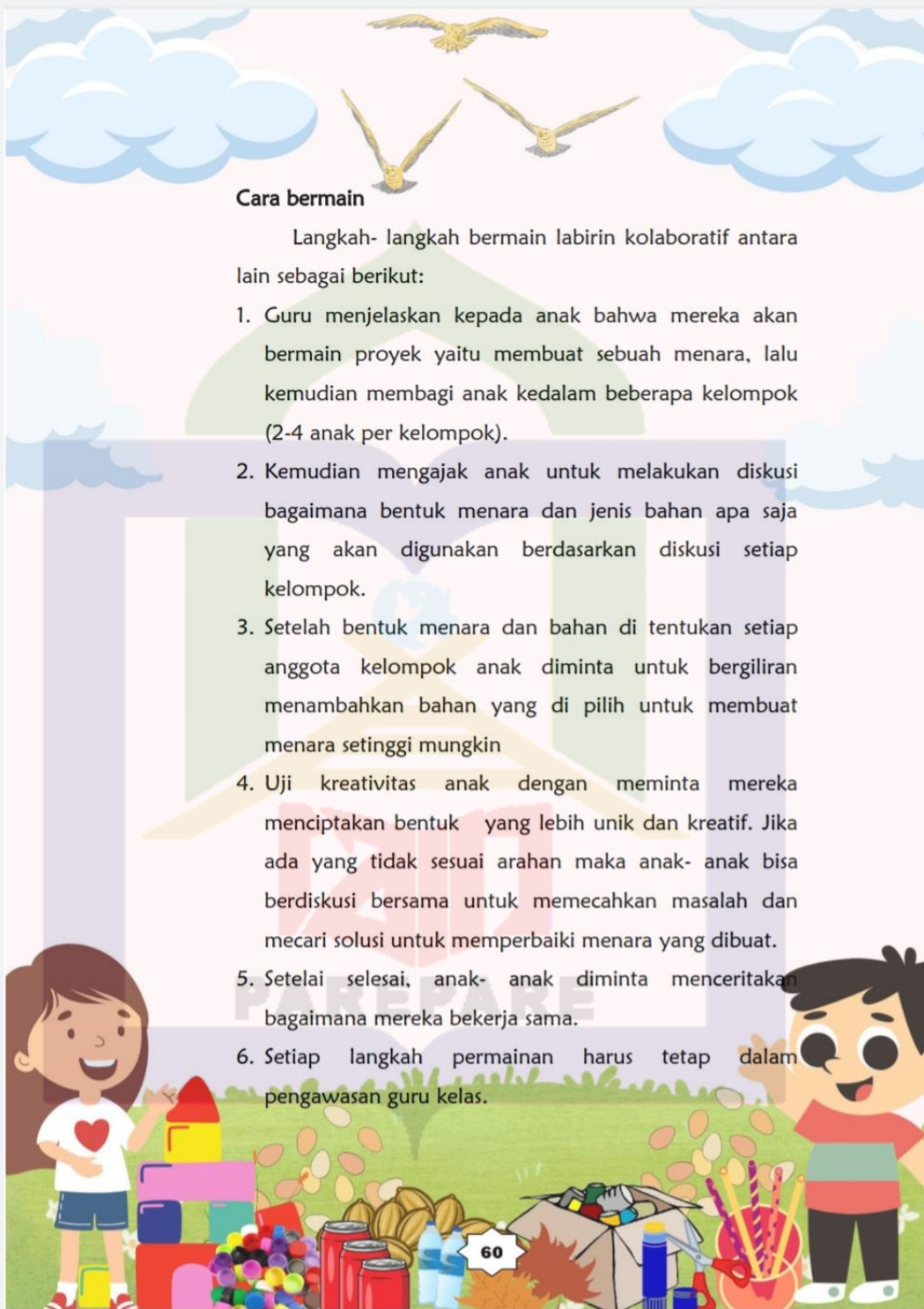
- Balok kayu
- Gelas Plastik
- Tutup Botol

**Bentuk kegiatan**  
Kelompok

### Cara bermain

Langkah- langkah bermain labirin kolaboratif antara lain sebagai berikut:

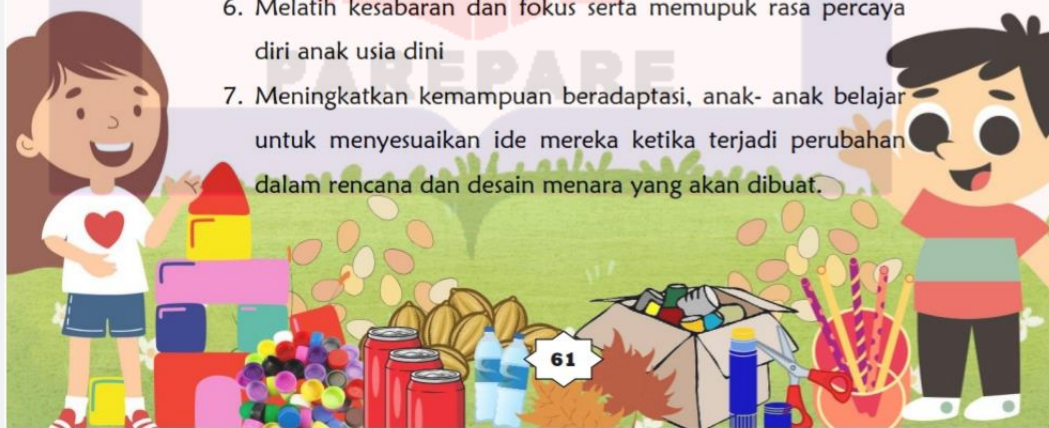
1. Guru menjelaskan kepada anak bahwa mereka akan bermain proyek yaitu membuat sebuah menara, lalu kemudian membagi anak kedalam beberapa kelompok (2-4 anak per kelompok).
2. Kemudian mengajak anak untuk melakukan diskusi bagaimana bentuk menara dan jenis bahan apa saja yang akan digunakan berdasarkan diskusi setiap kelompok.
3. Setelah bentuk menara dan bahan di tentukan setiap anggota kelompok anak diminta untuk bergiliran menambahkan bahan yang di pilih untuk membuat menara setinggi mungkin
4. Uji kreativitas anak dengan meminta mereka menciptakan bentuk yang lebih unik dan kreatif. Jika ada yang tidak sesuai arahan maka anak- anak bisa berdiskusi bersama untuk memecahkan masalah dan mencari solusi untuk memperbaiki menara yang dibuat.
5. Setelah selesai, anak- anak diminta menceritakan bagaimana mereka bekerja sama.
6. Setiap langkah permainan harus tetap dalam pengawasan guru kelas.



### Manfaat

Manfaat dari permainan membuat menara kolaborasi antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yaitu membuat menara yang baik dan tinggi.
2. Meningkatkan keterampilan komunikasi anak dimana pada permainan ini anak akan diminta untuk menyampaikan ide, mendengar pendapat teman, membuat keputusan bersama.
3. Meningkatkan rasa empati dan kreativitas imajinasi anak, anak belajar menghargai ide dan kontribusi teman dalam kelompok dan kreatif dalam menggunakan loose part untuk menciptakan menara yang unik sesuai ide mereka.
4. Melatih pemecahan masalah anak dalam mencari solusi ketika mendapati tantangan dalam permainan menara kolaboratif.
5. Meningkatkan keterampilan motorik anak, menyusun loose parts membantu anak membantu koordinasi motorik halus dan motorik kasar anak usia dini.
6. Melatih kesabaran dan fokus serta memupuk rasa percaya diri anak usia dini
7. Meningkatkan kemampuan beradaptasi, anak-anak belajar untuk menyesuaikan ide mereka ketika terjadi perubahan dalam rencana dan desain menara yang akan dibuat.





Gambar 3.4  
Kegiatan menara Kolaborasi



**Kegiatan V**  
**Art Painting kolaborasi**

**Tujuan Khusus**

Setelah melakukan kegiatan ini anak diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui kerja sama, kreativitas, komunikasi, kolaborasi dan kesabaran yang akan di terapkan pada aturan kegiatan tersebut.

**Kegiatan**  
2 x 30 menit

**Fasilitator**  
Guru

**Alat dan bahan permainan**

- Kertas Besar ( Kertas Karton)
- Cat Air
- Spidol
- Kertas Origami
- Gunting

**Bentuk kegiatan**  
Kelompok

### Cara bermain

Langkah- langkah bermain art painting kolaborasi antara lain sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan kepada anak bahwa mereka akan bermain proyek yaitu membuat sebuah seni lukis bersama.
- b. Kemudian mengajak anak untuk melakukan diskusi gambar apa saja yang akan di gambar oleh masing- masing anak
- c. setelah mendiskusikan kemudian membiarkan setiap anak membuat lukisan sesuai keinginan mereka di atas kertas yang sama.
- d. Uji kreativitas anak dengan meminta mereka menciptakan gambar yang lebih unik dan kreatif. Jika ada yang tidak sesuai arahan maka anak- anak bisa berdiskusi bersama atau bertanya pada guru untuk memecahkan masalah dan mencari solusi untuk memperbaiki lukisan yang dibuat.
- e. Setelah selesai, anak- anak diminta menceritakan bagaimana mereka bekerja sama dan bagaimana mereka mendeskripsikan apa yang di gambar.
- f. Setiap langkah permainan harus tetap dalam pengawasan guru kelas.



### Manfaat

Manfaat dari permainan membuat menara kolaborasi antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yaitu membuat lukisan yang sebaik dan semenarik mungkin.
- b. Meningkatkan keterampilan komunikasi anak dimana pada permainan ini anak akan diminta untuk menyampaikan ide, mendengar pendapat teman, membuat keputusan bersama.
- c. Meningkatkan rasa empati dan kreativitas imajinasi anak, anak belajar menghargai ide dan kontribusi teman dalam kegiatan.
- d. Melatih kesabaran dan fokus serta memupuk rasa percaya diri anak usia dini.
- e. Meningkatkan kemampuan beradaptasi, anak-anak belajar untuk menyesuaikan ide mereka dalam menuangkan keatas kertas kosong yang disediakan
- f. Memupuk perasaan tolong menolong anak





### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar, Dinar Nur Inten, Andalusia Neneng Permatasari, dan Dewi Mulyani. "Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).
- Badriyah, Euis Siti. "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2022): 1–8.
- Farahwati, Anisa. "Kecerdasan Interpersonal Anak SD ( Penelitian dilakukan pada orang tua siswa kelas IV SD Negeri Sidosari Salaman ) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar," 2023.
- Hadiyanti, Siti Maryam, Elan Elan, dan Taopik Rahman. "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2021): 337–47.
- Harianti. "Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan balap karung pada anak kelompok B di Ra Umdj Ujung Lare Kota Pare-pare.", 2024.
- Imamah, Zakiatul, dan Muqowim Muqowim. "Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* 15, no. 2 (2020): 263–78.
- Jazilurrahman, Jazilurrahman, Faizatul Widat, Faizatul Widat, Moch Tohet, Moch Tohet, Murniati Murniati, Murniati Murniati, Titin Nafi'ah, dan Titin Nafi'ah. "Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3291–99.
- Kemendikbud, R. E. Ganesa, Y Kusmayadi, Gianjar, D. Juwitaningsih, dan Agus Sofyan. *Panduan Pengelolaan Looseparts*. Diedit oleh Kamiluddin Mustofa. Jawa Barat, 2020.
- Masganti Sit. *kecerdasan Majemuk " Ruang Lingkup, Indikator, dan pengembangannya*, 2020. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BN12734255>.
- Monawati. "Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal Dengan Prestasi Belajar." *Pesona Dasar : Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora* 3, no. 1 (2017): 21–32. <https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/7509>.

Mu'awwanah, Uyu., Eva Yulianingsih, dan Rani Puspita Sari. "Penggunaan Loose Parts Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang," 2022.

Musfiroh, T. "Hakikat Kecerdasan Majemuk." *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelelences)* 60 (2015): 1–60.

Nurfadilah, Hanna, Taopik Rahman, dan Sumardi Sumardi. "Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Tunas Warga li Tirtawangunan." *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2 (2021): 159–67.

Nurfadilah, Nurfadilah, Nurmulina Nurmulina, dan Rizki Amalia. "Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota." *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 224–30.

Puspita, A.W. "Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM." *Journal of Pendidikan Non Formal* 2, no. 21 (2019): 17–30.

Rosalina, Putu Pena, Putu Rahayu Ujianti, dan Made Vina Arie Paramita. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 55–64.

Siantajani, Yualiati. *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara., 2020.

Sipahutar, Olivia Chirilda, dan Julita Herawati P. "Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11441–11446.

Sumarseh, dan Delfi Sumarseh Eliza. "Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2022): 65–75.

Suyuti, Haryadi. "Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Muttaqin Hajimena Lampung Selatan," 2019, 5–10.

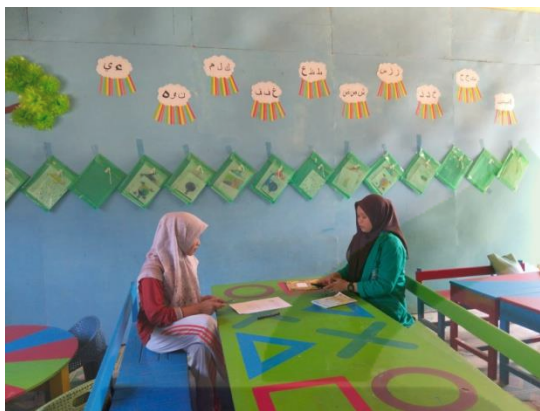
Widiyanti, Sri. "Implementasi Multiple Intelelences Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 12 (2021): 6.





#### Lampiran 14. **DOKUMENTASI**

Dokumentasi saat melakukan Wawancara



Penerapan Kegiatan Modul ajar *Loose Part* “Art Pinting Kolaborasi”



Kegiatan “Membangun Kota Mini”



Kegiatan “ Tim Roda Kreasi”



Kegiatan “ Mmembangunn Menara Kolaboratif”



Kegiatan Tambahan P5 menggunakan *Loose Part*



PAREPARE

**BIODATA PENULIS**

**NINI NURFADILAH** adalah nama penulis pada skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua bernama bapak Edy Sanapia dan ibu St. Aminah, penulis merupakan anak kelima dari enam bersaudara. Penulis dilahirkan di Kanang, 24 Juni 2002. Penulis mulai menempuh pendidikan di SDN 012 Kanang pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di MTS DDI Kanang dan selesai pada tahun 2017, setelah itu melanjutkan pendidikan menengah atas di MA DDI Kanang lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Kota Parepare, dengan memilih Fakultas Tarbiyah, Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Disinilah penulis mendapatkan banyak ilmu, baik formal maupun non formal. Disela kesibukan akademisnya, penulis pernah menjabat sebagai Koordinator Devisi Keorganisasian pada HMPS PIAUD periode 2021. Selain itu, penulis juga pernah mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Asistensi Mengajar di TK Kartika XX-12 Kota Parepare pada semester 5. Kemudian penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di TK Aisyiyah 1 Parepare.

