

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK AISYIYAH LAYANG UTARA KOTA MAKASSAR**

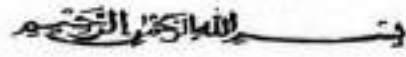


**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengadakan Penelitian Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh  
**RASDINI NURRACHMAH RANGGONG**  
**105451102820**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2024**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Rasdini Nurrachmah Ranggong**, NIM: **105451102820**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 211 Tahun 1446 H/2024 M, Pada Tanggal 16 Muharram 1446 H/22 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Rabu Tanggal 24 Juli 2024 M.

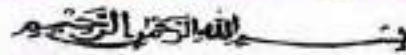
Makassar, 18 Muharram 1446 H  
24 Juli 2024 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
  2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
  3. Sekretaris : Dr. H. Banjarullah, M.Pd (.....)
  4. Dosen Penguji
    1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd (.....)
    2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd (.....)
    3. Arie Martuty, S.Si., M.Pd (.....)
    4. Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd (.....)

Disahkan Oleh,  
Dekan FKIP Unismuh Makassar

  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM : 860 934





**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun  
Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK  
Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan

**Nama : Rasdini Nurrahmah Ranggong**  
**NIM : 105451102820**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 24 Juli 2024

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 0923057901

**Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd**  
NIDN. 0908108701

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM.: 860 934

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru PAUD



**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**  
NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### LEMBAR PENGESAHAN

Judul Proposal : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun  
Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk  
Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar  
Nama : Rasdini Nurrachmah Ranggong  
Nim : 105451102820  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah skripsi yang disusun oleh mahasiswa tersebut kami priksa, maka dinyatakan telah memenuhi syarat untuk melaksanakan ujian tutup.

Makassar, 11 Juni 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
NBM. 951 830

Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd  
NIDN. 0908108701

Mengetahui

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
NBM: 951 830







## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rasdini Nurrachmah Ranggong**  
NIM : **105451102820**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Melalui Permainan Lompat Tali Di TK Aisyiyah Layang Utara**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 10 Juni 2024

Yang membuat pernyataan

**Rasdini Nurrachmah Ranggong**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rasdini Nurrachmah Ranggong**  
NIM : **105451102820**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuahkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 10 Juni 2024

Yang membuat perjanjian

**Rasdini Nurrachmah Ranggong**

## **MOTTO**

*"Tidak ada pemberian orang tua yang paling berharga kepada anaknya daripada pendidikan akhlak mulia."*

**HR. Bukhari**

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tuaku Ayah (H. Ranggong) dan Ibu (Hj. Rosdiana), yang telah mencurahkan cinta, kasih sayang, do'a restunya dalam membesarkan dan mendidik penulis.

Untuk semua keluargaku serta teman dan sahabatku yang telah memberikan dukungan dan arahan serta motivasi selama penulis menempuh Pendidikan





## ABSTRAK

**Rasdini Nurrachmah Ranggong**, 2024, Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun kelompok B1 melalui permainan tradisional lompat tali di TK Aisyiyah Layang Utara. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Tasrif Akib dan Pembimbing II Fadhilah Latief.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang menunjukkan ada beberapa anak yang masih banyak yang kurang kecerdasan kinestetiknya sedangkan beberapa anak saja yang telah berkembang dengan baik. Kurangnya kecerdasan kinestetik anak terlihat dari belum mampu menggunakan seluruh tubuhnya secara aktif, belum mampu menerima informasi dengan cepat dalam kegiatan, dan belum mampu menggerakkan badan berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali di TK Aisyiyah layang Utara Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 19 anak didik yang terdiri dari enam laki-laki dan tiga belas Perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

Hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 36,84% dan siklus II menjadi 73,68% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain lompat tali dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Kecerdasan Kinestetik, Lompat Tali

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar”** skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat skripsi ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak H. Ranggong dan Mama Hj. Rosdiana, dua orang yang sangat berjasa dalam hidupku yang bekerja keras menyekolahkan saya untuk menggapai cita-cita. Terimakasih untuk semua doa dan kasih sayang, yang telah diberikan kepada penulis selama ini, sehat selalu doaku juga menyertaimu, prosesku tidak cepat tapi insyaAllah semua doa dan harapanmu akan selalu kuusahakan dan kubuktikan.

2. Ayahanda Bapak Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar dan selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberi arahan serta petunjuk dalam pembuatan skripsi.
3. Ibu Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, memberi masukan dan mendorong saya dan memotivasi saya dengan tulus untuk membimbing penulisan skripsi.
4. Seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademika di lingkungan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Seluruh keluarga besar dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa kepada penulis.
6. Kepada saudara-saudara saya Str, kace doyoo' dan Ipar saya kak niar yang memberi semangat dan doa.
7. Kepada sahabat seperti saudara Maemunah yang tidak lama lagi jadi sarjana terimakasih telah kebersamai mulai masa SMA sampai sekarang yang selalu mensupport dan kerja skripsi bareng untuk meraih gelar, kepada Yuliarti Adelia terimakasih juga yang selalu dengar keluh kesah selama bimbingan yang saksikan saya di acc pas proposal semangat juga untuk semester berikutnya.
8. Kepada Hardalia Hamzah, teman mulai dari maba sampai mengerjakan proposal bahkan satu majelis dalam ujian proposal dan mengerjakan skripsi terimakasih atas segalanya.

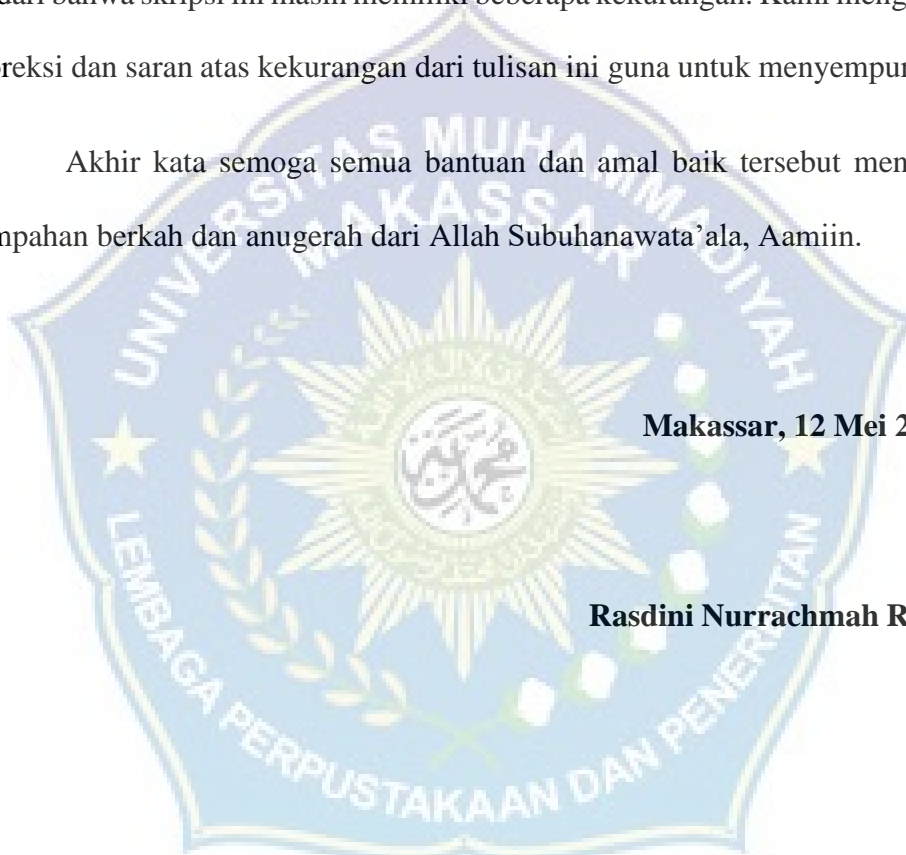
9. Kepada Nurul Madani Herman terimakasih telah menjadi teman yang baik dan teman seperjuangan dalam mengajar
10. Kepada teman saya Ifdhal, Faisal, Nurfa, Reski dan Hikma
11. Tenaga pendidik TK Aisyiyah layang Selatan dan TK Aisyiyah Layang Utara

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

Akhir kata semoga semua bantuan dan amal baik tersebut mendapatkan limpahan berkah dan anugerah dari Allah Subuhanawata'ala, Aamiin.

**Makassar, 12 Mei 2024**

**Rasdini Nurrachmah Ranggong**

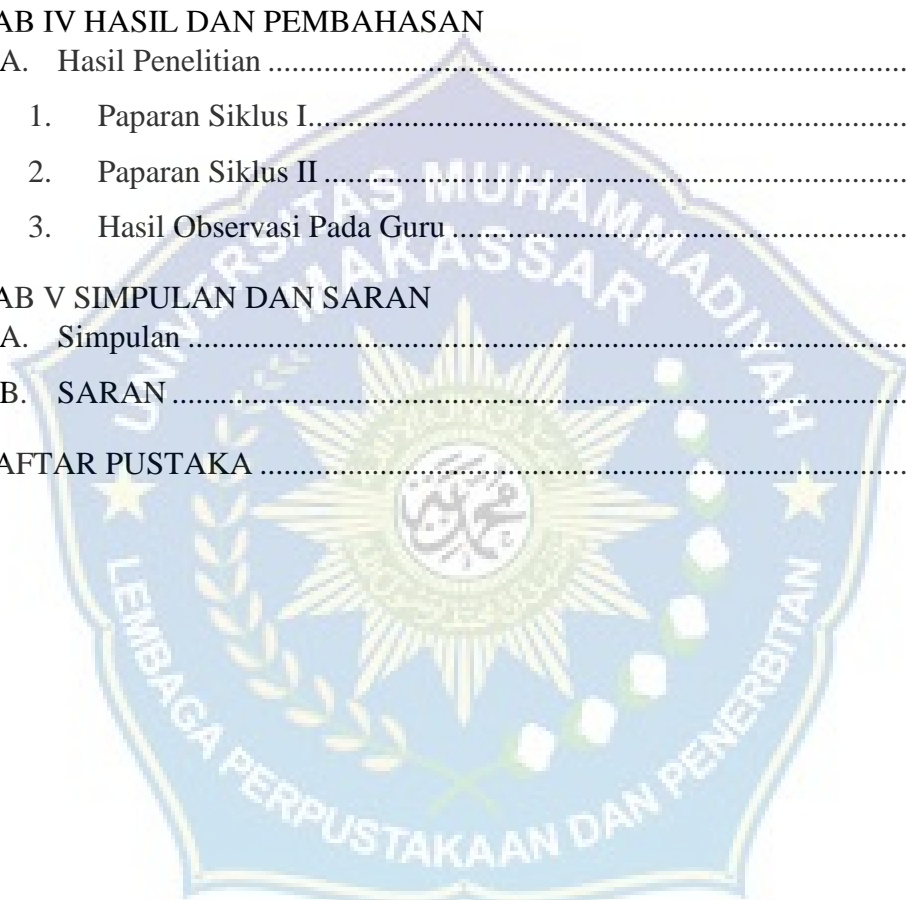




## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Kecerdasan Kinestetik .....	10
1. Pengertian Kecerdasan Kinestetik .....	10
2. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik Pada Anak.....	13
3. Sifat-sifat Kecerdasan Kinestetik Yang Terdapat Pada Anak .....	14
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kinestetik.....	15
5. Kemampuan Dalam Kecerdasan Kinestetik.....	16
A. Permainan Tradisional .....	17
D. PENELITIAN RELEVAN .....	21
E. KERANGKA PIKIR.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	25
C. Faktor yang Diselidiki.....	25

D. Prosedur Penelitian.....	26
E. Instrument Penelitian .....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	31
H. Indikator Keberhasilan .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	33
1. Paparan Siklus I.....	33
2. Paparan Siklus II .....	47
3. Hasil Observasi Pada Guru .....	59
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	66
B. SARAN .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan.....	39
Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I .....	40
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II .....	42
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III.....	43
Tabel 4.4 Hasil Observasi Dan Evaluasi Siklus I .....	44
Table 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I.....	45
Table 4.6 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	53
Table 4.7 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I.....	54
Table 4.8 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II.....	56
Tabel 4.9 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III .....	58
Table 4.10 Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus II .....	59
Table 4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II.....	60
Table 4.12 hasil Observasi Guru Siklus II .....	60
Table 4.13 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II.....	62
Tabel 4.14 Analisis Peningkatan Siklus I dan Siklus II .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	27





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan Pendidikan mulai dari usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan dan stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan jenjang selanjutnya. Anak usia dini sering disebut dengan istilah masa emas (*the golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat pesat, baik pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, perkembangan intelektual, moral, sosial, emosional, dan bahasa. Oleh karena itu, pengembangan secara tepat yang dilakukan pada usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya.

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada Pasal 28 Ayat 1 yang menyatakan “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar “. Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula, karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya diri anak akan meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini memiliki karakter yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Adapun karakter yang dimiliki oleh anak usia dini salah satunya adalah aktif dan senang bergerak. Pendidikan yang tepat sejak anak usia dini akan membawa dampak baik bagi perkembangan anak baik itu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan Bahasa dan perkembangan seni. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah kecerdasan kinestetik, yaitu kemampuan untuk belajar dan memahami dunia melalui fisik dan tindakan.

Berdasarkan kecerdasan perkembangan, anak berada dalam masa perkembangan kecerdasan yang pesat. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mampu memanfaatkan momentum yang baik pada setiap kecerdasan yang dimiliki anak. Saat lahir, anak memiliki berbagai kecerdasan yang disebut jamak. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memproses jenis informasi tertentu yang

berasal dari faktor biologis dan psikologis. Kecerdasan (*intelegensi*) berbeda dengan bidang pekerjaan dan bidang ilmu yang dikenal masyarakat seperti seni, pertanian, atau kedokteran. Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau produk yang dibuat dalam satu atau berbeda budaya. Melalui media pembelajaran atau APE yang digunakan untuk anak-anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan seperti kecerdasan matematis logis, kecerdasan visual, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan *interpersonal*, *intrapersonal*, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri dan jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya akan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kecerdasan kinestetik -tubuh (*Bodily-kinesthetic Intelegence*) satu kecerdasan yang merupakan anugrah dalam diri adalah kecerdasan kinestetik-tubuh. Kecerdasan kinestetik (*Bodily-kinesthetic*) kemampuan dalam menggunakan keseluruhan potensi tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan. Memiliki kemampuan untuk menggunakan tangan untuk memproduksi atau mentransformasikan hal/benda. Dalam hal ini, termasuk keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas, kecepatan, taktil Gardner (Waspada,2014:25-26). Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan dimana saat

digunakan akan mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, berlari, membangun sesuatu, karya seni, dan hasta karya. Anak-anak dengan kecerdasan *bodily-kinesthetic* diatas rata-rata, anak senang bergerak dan menyentuh. Mereka memiliki kontrol keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak. Kemampuan dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk menangani benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh. Dengan demikian, tubuh memungkinkan untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

Kecerdasan yang perlu dikembangkan dan ditingkatkan sejak usia dini yaitu kecerdasan kinestetik. Namun dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada diri anak usia dini tidak dapat dilakukan secara cepat, perlu adanya strategi dan kesabaran oleh pendidik. Strategi yang bisa dipakai oleh anak adalah lingkungan belajar yang menyenangkan.

Menurut Nugraha (Sobariah, S., & Santana, F. D. T.,2019:372) peran guru sebagai motivator mendorong anak untuk membangkitkan semangat anak agar dapat berekspresi secara optimal. Hal ini seharusnya dapat berekspresi dilakukan guru agar anak dapat terpacu rasa ingin tahunya. Disamping itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, masih menggunakan metode olahraga dan senam. Anak tidak diberikan kesempatan untuk mencoba membuktikan sesuatu berdasarkan temuannya sendiri. Hal seperti ini tentu saja akan berdampak pada meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yang pada akhirnya kurang menyukai pembelajaran.



Adapun dampak jika anak mengalami kelemahan dalam kecerdasan kinestetik, seperti terlihat pada sikap anak yang kurang bergairah, lebih banyak diam dan bahkan asik dengan mainan yang ada. Apabila kondisi tersebut tidak segera diperbaiki, maka akan berpengaruh terhadap tingkat motorik anak selanjutnya. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak, tentu membutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan harus didukung oleh materi atau metode yang bervariasi agar menarik bagi anak. Metode, strategi, pendekatan serta teknik yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran akan sangat membantu kelancaran dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kecerdasan kinestetik anak disekolah TK Aisyiyah Layang Utara cenderung lemah karena kurang distimulasi dengan baik, sekolah tersebut hanya melakukan senam sekali sepekan dan tidak ditambah dengan permainan tradisional atau permainan motorik kasar yang lain. Dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini sebaiknya guru atau pendidik dapat memberikan stimulasi terhadap anak melalui aktivitas fisik, seperti bermain atau eksperimen langsung.

Hal ini juga terjadi pada salah satu lembaga yang penulis amati yaitu TK Aisyiyah Layang Utara merupakan salah satu sekolah jenjang Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 22-25 Agustus 2023 pada kelompok B1 TK Aisyiyah Layang Utara. Ditemukan hasil wawancara dengan salah satu guru, yang menjelaskan bahwa pendidik telah menstimulasi melalui permainan papan titian kepada 17 orang anak pada kelompok B1, dan terdapat 10 anak yang belum mampu melakukan permainan papan titian tersebut. Hal ini karena anak tersebut belum memiliki

keseimbangan yang maksimal. Kemudian, guru juga menyampaikan bahwa permainan tradisional lompat tali belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Dari hasil observasi selama 2 hari, ditemukan bahwa dari 15 anak terdapat beberapa anak yang mulai berkembang dan ada beberapa anak yang berkembang sesuai harapan pada permainan melempar benda, menendang bola dan menangkap bola dengan teman kelompok. Kegiatan kecerdasan kinestetik anak yang sering dilakukan seperti berjalan, melompat dan menggantung. Pada zaman sekarang, anak-anak tidak terlalu sering melakukan kegiatan permainan tradisional termasuk permainan lompat tali saja masih banyak sekolah yang belum menerapkan. Terutama sekolah yang berada di area perkotaan yang belum melestarikan dan menerapkan secara maksimal permainan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara awal tersebut, menunjukkan ada beberapa anak yang masih banyak yang kurang dalam hal kecerdasan kinestetiknya sedangkan beberapa anak saja yang telah berkembang dengan baik. Kurangnya kecerdasan kinestetik anak terlihat dari belum mampu menggunakan seluruh tubuhnya secara aktif, belum mampu menerima informasi dengan cepat dalam kegiatan, dan belum mampu menggerakkan badan berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan kinestetik anak seperti melakukan gerakan tubuh secara koordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan permainan fisik dan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Jika kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang dengan baik, maka anak mampu menyelesaikan permasalahannya sendiri sesuai dengan

kemampuan dan kebiasaannya. Hal ini bertolak belakang dengan kecerdasan kinestetik yang seharusnya dimiliki anak usia 5-6 tahun yaitu anak diusia 5 tahun, anak biasanya sudah mulai bisa menggerakkan badannya. Anak diharapkan dapat meningkatkan segala kemampuan yang memuat pengembangan NAM, sosem, bahasa, seni, serta memahami beberapa keahlian yang cocok dengan pertumbuhan dan perilaku belajar yang dapat memotivasi untuk berkreasi. Lilis Midyawati, 2017 (Muhamad, A., & Rahmat, M. Y. 2022) berpendapat ada berbagai macam teori kecerdasan yang terbagi menjadi 9 jenis kecerdasan yaitu, kecerdasan musik, gerak, berpikir logika, bahasa, spasial visual, interpersonal, intrapersonal, alami, serta keagamaan.

Adapun salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yaitu dengan melakukan kegiatan permainan tradisional. Permainan tradisional terdapat sejumlah manfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan dan potensi anak seperti pengembangan motorik kasar, motorik halus, sosial, kognitif, serta aspek lainnya Tientje dkk (Al Ningsih, Y. R.,2021:70-71). Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik guru memberikan anak stimulasi, melakukan aktivitas fisik melalui permainan lompat tali.

Terdapat beberapa tujuan dan manfaat permainan tradisional lompat tali antara lain yaitu: Permainan tradisional lompat tali bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Melatih aspek emosi dan ketelitian anak dilatih untuk melihat suatu ketelitian dan ketepatan dalam melompat, serta sosialisasi dilakukan secara berkelompok hal tersebut yang dapat membantu anak untuk bersosialisasi pada teman sebayanya pada saat bermain, dan mengasah kecerdasan.

Dengan melihat pentingnya merancang kegiatan pembelajaran dengan bermain lompat tali didalam proses belajar mengajar, serta melihat kecerdasan kinestetik anak yang masih lemah, metode yang digunakan guru masih kurang, media pembelajaran yang masih kurang dalam proses mengajar dan tenaga kependidikan yang kurang, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun kelompok B1 melalui permainan tradisional lompat tali di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Guru**

Guru dapat merancang pengalaman pembelajaran yang aktif dan berpartisipasi, yang mendorong anak-anak untuk bergerak, bereksplorasi, dan belajar melalui praktik. Guru dapat berkolaborasi dengan orang tua



dalam mengintegrasikan permainan lompat tali dalam aktivitas di rumah, memperkuat konsistensi dan dukungan dalam mengembangkan motorik kasar anak.

b. Manfaat Orang Tua

Orang tua dapat berkolaborasi dengan sekolah dalam memfasilitasi aktivitas permainan lompat tali, memperkuat keterkaitan antara lingkungan sekolah dan rumah dalam mendukung perkembangan anak. Orang tua akan lebih memahami bagaimana perkembangan motorik kasar memengaruhi pertumbuhan anak secara keseluruhan, membantu mereka dalam memberikan dukungan yang lebih baik.

c. Manfaat Anak Didik

Anak-anak akan memahami pentingnya bergerak dan bermain secara fisik dalam perkembangan mereka, sekaligus mengembangkan minat terhadap aktivitas fisik. Aktivitas lompat tali akan membantu memperbaiki kondisi fisik anak-anak, termasuk kekuatan otot, keseimbangan, dan stamina.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Kecerdasan Kinestetik**

##### **1. Pengertian Kecerdasan Kinestetik**

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Kecerdasan menurut Howard Gardner (Rahmawati, et.al,2019) adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah dan menciptakan produk yang mempunyai nilai budaya atau suatu kumpulan kemampuan atau ketrampilan yang dapat ditumbuh kembangkan. Gardner (Fitria,et al,2020:155) mengemukakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan komputasi atau kemampuan manusia untuk memproses suatu jenis informasi tertentu, yang juga melibatkan kemampuan dalam memecahkan atau menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari serta dapat merancang produk berupa barang atau jasa yang memiliki nilai suatu budaya tertentu yang dapat berguna dalam kehidupan manusia.

Kecerdasan merupakan faktor psikologi yang paling penting dalam proses belajar anak. Semakin tinggi intelegensi seseorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu ini mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti guru,orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor

psikologi yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan anak.

Namun, bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan dengan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi (*executive control*) dan hampir aktivitas manusia. Dari definisi di atas, maka kecerdasan adalah kemampuan untuk mengetahui, mempelajari, menganalisis sebuah keadaan dan menggunakan nalar untuk mengambil sebuah jalan atau solusi alternatif bagi keadaan yang dihadapinya. Adapun spritualitas, mencakup nilai-nilai kemanusiaan yang non-materil seperti kebenaran, kebaikan, keindahan, kesucian dan cinta.

Gardner (Waspada, E.,2014:24) Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk mengembalikan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan Gerakan yang sempurna. kecerdasan kinestetik merupakan bagian dari kecerdasan jamak (*Multiple Intelligences*) sesuai dengan teori *Multiple Intelligences*.

Michelaki 2016 (Darwati, A., et al 2019:165) mengemukakan pengertian kecerdasan kinestetik tubuh-kecerdasan kinestetik diartikan sebagai kemampuan individu untuk menggunakan tubuhnya untuk

memecahkan masalah tersebut. Masalah mengungkapkan ide dan emosi dan memanipulasi objek.

Menurut Armstrong kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengeskpresikan ide dan perasaan, serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi keterampilan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan”. Secara minimal, kecerdasan kinestetik sangat dibutuhkan anak untuk menjalani kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan aktivitas yang membutuhkan keterampilan fisik motorik anak, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, bersepeda, mengangkat barang, dan menjaga keseimbangan gerak badan. Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara seperti bermain, gerak dan lagu (bernyanyi) atau menari, lari, merangkak, kolase, berolahraga cara tersebut bertujuan merangsang kemampuan fisik yang spesifik meliputi kemampuan menggerakkan anggota tubuh, kemampuan mengatur keseimbangan tubuh, kemampuan kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak, daya tahan dan kepekaan sentuhan. (Kurniawati, H., et al. 2022:130).

Berdasarkan bebarapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk menyampaikan ide dan perasaan, keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah suatu bentuk. Kecerdasan ini

meliputi kemampuan fisik yang khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan panca Indera. Kecerdasan kinestetik ini, anak dalam memahami persoalan lebih suka dengan mendemonstrasikan alat peraga, mencoba atau praktik langsung menyukai kegiatan yang aktif diluar ruangan, baik dibidang social, kesenian, maupun olahraga, mencoba mainan baru biasanya langsung dikerjakan, dalam keadaan diam, anak tidak bisa duduk diam.

## **2. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik Pada Anak**

Gardner (Herviana,2016:3-4) menjelaskan bahwa karakteristik anak yang cerdas kinestetik memiliki kapasitas untuk bekerja secara terampil dengan benda-benda, baik yang melibatkan motorik halus dengan menggunakan jari dan tangan dan orang-orang yang mengeksploitasi gerak tubuh atau motorik kasarnya.

Menurut Gardner (Kivunja, C.2015) bahwa karakteristik kecerdasan kinestetik anak pada dasarnya memunculkan kecerderungan rasa ingin tahu tentang tubuh mereka, anak mulai berpikir dengan penuh rasa ingin tahu dan kritis tentang apa yang ada dalam tubuh mereka dan kemudian menyelidiki lebih dalam apa yang ada di setiap organ.

Anak dengan kecerdasan kinestetik memiliki karakteristik tersendiri. Salah satunya ialah senang melakukan aktivitas secara langsung (*learning by doing*). Melakukan aktivitas secara langsung dapat memudahkan anak dalam proses belajar. Anak bisa secara langsung



menyaksikan, merasakan, melakukan, dan belajar menganalisis sendiri terhadap apa yang dipelajarinya. (Arisanti, P. D., et al 2018:2)

### 3. Sifat-sifat Kecerdasan Kinestetik Yang Terdapat Pada Anak

Dickinson (Rika,2018:21-22) mengemukakan sifat-sifat kecerdasan kinestetik sebagai berikut:

- a. Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan. Mempersiapkan untuk menyentuh, menangani atau memaikan apa yang menjadi bahan untuk dipelajari.
- b. Mengembangkan kerjasama dan rasa terhadap waktu.
- c. Belajar lebih baik, dengan langsung terlibat dan berpartisipasi. Mengingat apa yang telah dilakukan lebih baik dari pada hanya berbicara atau memperhatikan.
- d. Meningkatkan secara kongkrit dalam mempelajari pengalaman-pengalaman, seperti perjalanan kealam bebas, contoh bangunan , atau berpartisipasi dalam permainan peran, permainan ketangkasan, memasang sasaran atau latihan fisik.
- e. Menunjukkan keterampilan, dalam arti mengerakan kelompok otot besar ataupun kecil.
- f. Menjadi sensitif dan responsive terhadap lingkungan dan sistem secara fisik.
- g. Mendemonstrasikan keahlian dalam berakting, atletik, menari, menjahit, mengukir ukiran, atau memainkan keyboard (alat music sejenis piano).

- h. Mendemonstrasikan keseimbangan, keagunan, keterampilan dan keahlian dalam tugas-tugas fisik.
- i. Mempunyai kemampuan untuk memperbaiki segala sesuatu, dan sempurna secara pementasan fisik melalui antara pikiran dan tubuh.
- j. Mengerti dan hidup dalam standar Kesehatan fisik.
- k. Boleh mengekspresikan keterampilan dalam berkarir seperti seorang atlet penari, ahli bedah, atau pembuat Gedung. Menemukan pendekatan baru dalam kemampuan fisik atau menciptakan bentuk-bentuk baru dalam menari, berolahraga atau kegiatan fisik lainnya.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kinestetik**

Secara garis besar, faktor yang mempengaruhi kecerdasan anak terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor genetik atau keturunan, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, stimulasi, gaya belajar, dan nutrisi. (Nur et al., 2021: 8-9)

1. Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.
2. Faktor lingkungan seperti tempat tinggal, juga berdampak pada kecerdasan anak.
3. Stimulasi interaksi ibu dengan si kecil di tahun-tahun pertama kehidupannya akan sangat menentukan perkembangan kognitif anak.
4. Gaya belajar setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.
5. Nutrisi berperan penting dalam perkembangan otak si kecil.

## 5. Kemampuan Dalam Kecerdasan Kinestetik

Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik biasanya akan memiliki beberapa kemampuan yang menonjol. Kemampuan tersebut sangat mudah dilihat berdasarkan pergerakan yang dia lakukan, yaitu:

1. Menggunakan fisiknya dalam melakukan kemampuan atau keterampilan yang tinggi, untuk tujuan mengekspresikan diri dan juga berorientasi pada hasilnya.
2. Bekerja dengan terampil dengan menggunakan objek, antara lain dengan melibatkan gerakan motorik yang baik dari jari dan tangan serta mengeksploitasi kemampuan motorik lain pada tubuhnya. Misalnya menggambar, memahat dan pekerjaan lain yang memerlukan keterampilan tangan.
3. Mengontrol gerakan tubuh dan kapasitas untuk menangani suatu objek.
4. Mengontrol anggota tubuh untuk menghasilkan suatu gerakan yang gesit dan cekatan.
5. Mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa non verbal atau dengan gerakan tubuh untuk menyampaikan maksudnya.
6. Mampu mempelajari hal-hal yang membutuhkan kemampuan gerak dan menguasainya dengan cepat seperti bersepeda, menari, dan olahraga lainnya.
7. Dapat menirukan gerakan tubuh orang lain dengan sangat baik ketika diberi contoh.

8. Dapat mengkoordinasikan anggota tubuhnya dengan baik, misalnya berlari, melompat, dan menari mengikuti irama musik.

(Barokah, S, M, 2020:16)

## **A. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur dan budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional merupakan suatu proses dalam melakukan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan mempergunakan alat sederhana yang sesuai dengan keadaan dan merupakan warisan budaya setempat secara turun temurun dari nenek moyang Larasati.

Menurut Bishop&Curtis (Saleh, Y. T., et al 2017:131) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak di daerah tertentu secara tradisi yang telah diwariskan dari generasi terdahulu untuk meneruskan tradisi daerah tersebut. Permainan tradisional memiliki pola kegiatan yang menyenangkan yang sifatnya sederhana yang cenderung apa adanya.

Akbari Et Al (Yosep, et al) Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional

anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya.

James Danandjana dalam Achroni (Ika,2018:10) menyatakan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.

Menurut Mulyani (Latief, F., et al.2022:155) permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

## **2. Aspek-aspek Permainan Tradisional**

Ada beberapa aspek yang didapat oleh anak usia dini dengan memainkan permainan tersebut, selain memberikan kesenangan pada anak ternyata terdapat aspek lain diantaranya

- a. Aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan
- b. Aspek psikis, yang meliputi unsur berpikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas
- c. Aspek sosial meliputi unsur Kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu.



### 3. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Cara permainan ini bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak mengikatkan tali pada tiang ataupun pohon untuk melompatinya. Jika bermain dengan kelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak atau lebih, dua anak untuk memegang ujung karet dibagian kanan dan kiri, tali dipegang sesuai keinginan si anak. Aturan permainan grup untuk permainan tim, peraturannya sama dengan peraturan perseorangan, tetapi pada level ini pada masuk tali harus dilakukan oleh 2 orang sekaligus.

Pada permainan lompat tali ini tidak hanya perkembangan motorik yang dapat dikembangkan permainan ini juga dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional, kognitif dan seni pada anak.

Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni (Lisdayanti,2019:22)yaitu sebagai berikut:

- Para pemain melakukan hompimpa atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
- Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- Kedua pemain yang menjadi pemegang tali memutar tali karet dan para pemain harus melompat satu persatu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang

Menurut Achroni (Putri, O. M., et al 2021:53) manfaat permainan lompat tali untuk anak adalah melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompat tali, kemampuan anak untuk memikirkan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompat tali, juga melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Dapat dikatakan bahwa bermain lompat tali dapat melatih otot-otot besar anak sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

### C. INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN

Berdasarkan pencapaian Usia 5-6 Tahun berdasarkan (Kurniawati, et al, 2022:132)

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak
Perkembangan kecerdasan kinestetik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala</li> <li>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> </ol>

**Tabel 2.1**

#### D. PENELITIAN RELEVAN

1. Penelitian yang dilakukan oleh Umrotun (2019) yang berjudul “Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Siswa Kelompok A Di Ra Bina Insan Fitria Ploso Randuacir Salatiga”. Hasil penelitiannya menunjukkan keberhasilan dalam kecerdasan kinestetik melalui permainan gobak sodor, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kecerdasan kinestetik pada siklus I 66% menjadi 87% pada siklus II. Artinya bahwa ada peningkatan yang baik pada setiap siklus.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rada (2018) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Melempar Dan Menangkap Bola Pada Peserta Didik Kelompok B RA Masjid Al-Azhar Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”. Berdasarkan hasil observasi anak dalam kecerdasan kinestetik anak kelompok B Ra Masjid Al-Azhar, jumlah yang mendapat nilai kurang terdapat 0 anak (0%), nilai cukup (70%) dan nilai baik 6 anak (30%) pada siklus I, pada siklus II jumlah anak yang mendapat nilai kurang tidak ada (0%), nilai cukup 1 (5%) dan 15 anak (95%) terdapat kenaikan. Peningkatan hasil belajar dalam siklus II karena adanya penyempurnaan dari beberapa kekurangan pada siklus I sehingga ketuntasan sebesar 95% dan ketidaktuntasan sebesar 5%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Suhaemi (2019) yang berjudul “Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus Dapat Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Kelompok B Di Raudlatul Athfal Al-

Inaroh Tisnogambar Bangsalsari Tahun Pelajaran 2018/2019". Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan aspek kecerdasan kinestetik selama observasi anak mengalami kesulitan dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Dari data observasi kecerdasan kinestetik anak sebelum dilakukan Tindakan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan kinestetik anak masih belum berkembang dengan maksimal.

Hasil dari ketiga penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dan aktivitas sederhana seperti melempar dan menangkap bola dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak, implikasi dari kesimpulan ini adalah bahwa pendekatan bermain sederhana dan tradisional dapat menjadi strategi efektif dalam konteks pendidikan anak untuk aspek kinestetik dari kecerdasan mereka. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan diversifikasi dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak memberikan hasil positif. Baik melalui permainan tradisional Gobak Sodor, aktivitas melempar dan menangkap bola, maupun permainan tradisional Kucing dan Tikus, anak-anak dapat memperoleh pengalaman kinestetik yang beragam. Permainan tradisional, seperti Gobak Sodor dan Kucing dan Tikus, terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Faktor-faktor seperti interaksi sosial, koordinasi gerakan, dan pengembangan keterampilan motorik kasar melalui permainan ini memberikan kontribusi positif. Dengan

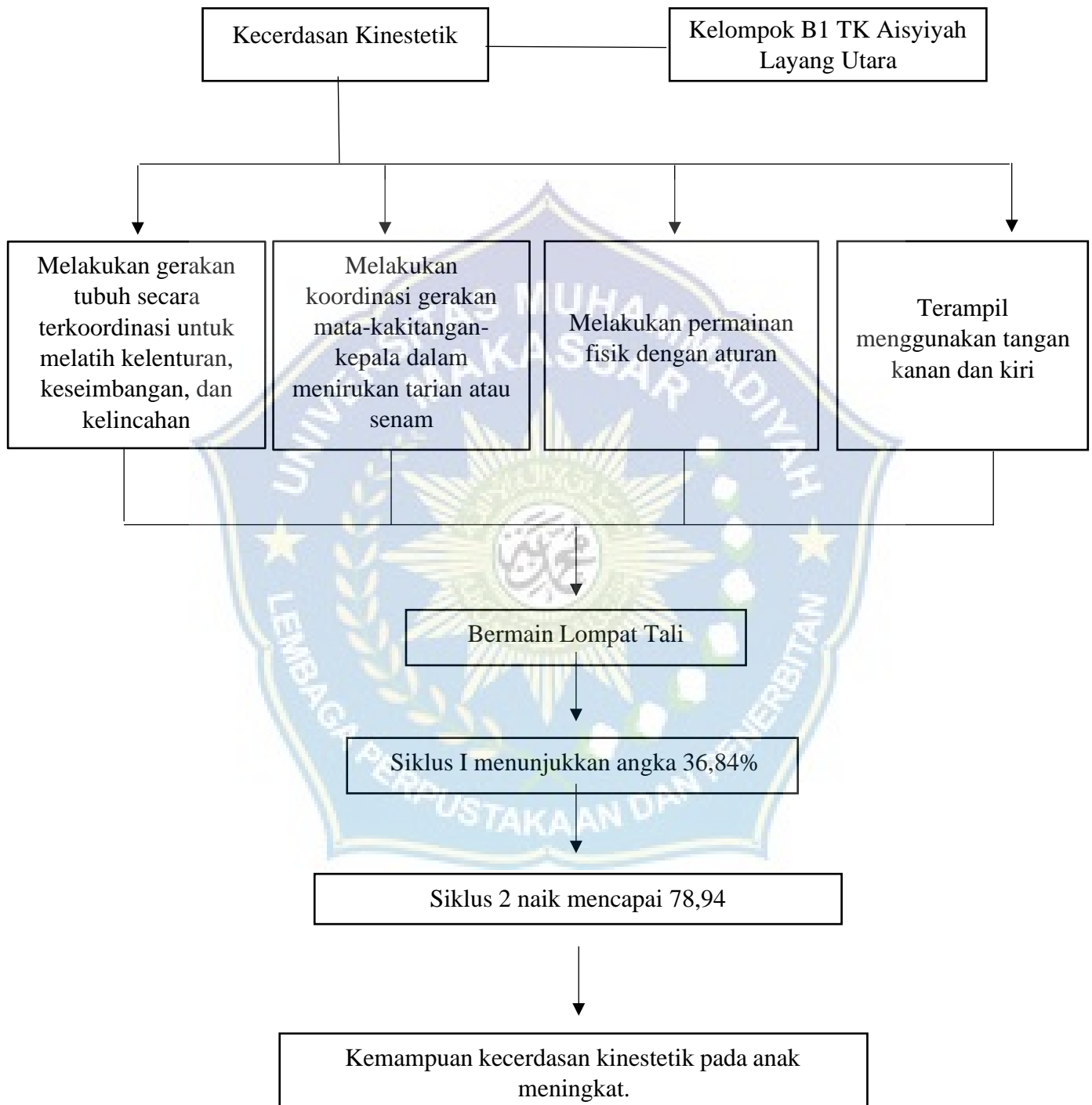
menyatukan berbagai metode, termasuk permainan tradisional dan aktivitas sederhana, pendidikan kinestetik dapat dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan berdampak positif pada perkembangan anak.

#### **E. KERANGKA PIKIR**

Penelitian ini bertujuan mengkaji tentang pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar. Salah satu bidang pengembangan kecerdasan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak adalah kecerdasan kinestetik.

Kecerdasan kinestetik memiliki 4 indikator yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam. Melakukan permainan fisik dengan aturan. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Melalui permainan tradisional lompat tali ditemukan pada siklus I menunjukkan angka 21,05% dan siklus II menjadi 78,94% dapat dikatakan kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak meningkat.

Bagan kerangka pikir digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak didik menjadi meningkat. Selanjutnya, Mills (2000) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai “sistematik Inquiry” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.

#### **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Layang Utara yang beralamat di Jl. Tinumbu, Lr. 132e No 14, Layang, Kecamatan Bontoala, Kota Makassar.

Subjek penelitian

1. Anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Layang Utara, yang berjumlah 19 orang, 6 orang laki-laki, dan 13 orang Perempuan.
2. Wali kelas B1 TK Aisyiyah Layang Utara

#### **C. Faktor yang Diselidiki**

1. Kemampuan anak didik dalam permainan lompat tali

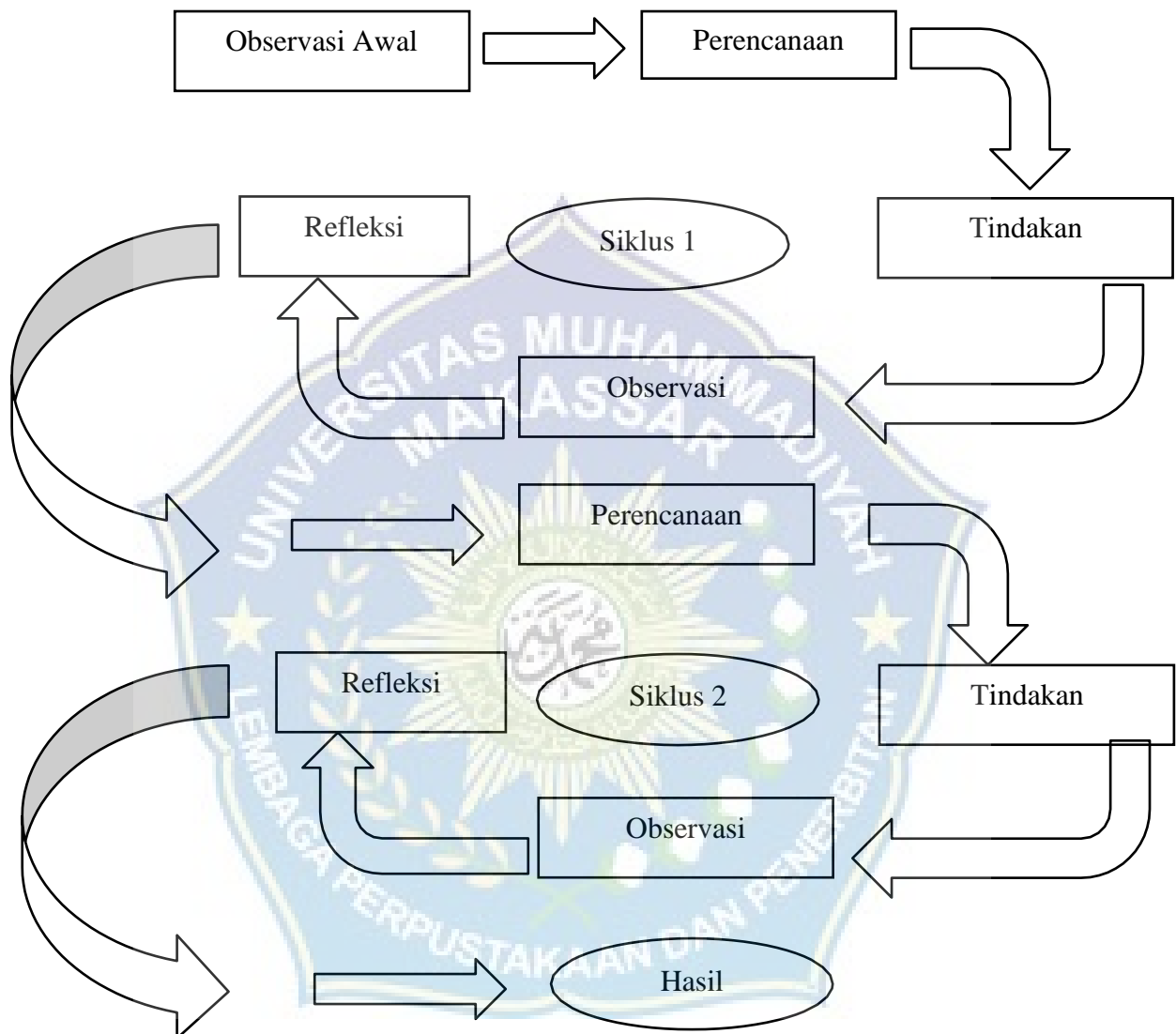
2. Hasil dari perkembangan kecerdasan kinestetik pada permainan lompat tali.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006: 84) yaitu proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi terhadap hasil yang dicapai pada siklus diakhir pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus I sebanyak 3 kali pertemuan lalu dilanjutkan pada siklus II sebanyak 3 kali pertemuan dengan memperbaiki perkembangan yang kurang dalam siklus 1, menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian dilakukan sebagai berikut :

### DESAIN PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Gambar 3.1 Alur PTK Menurut Kemmis dan MC Taggart

Gambar 3.1

Berdasarkan desain diatas maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur sebagai berikut:

## Siklus I

### 1. *Perencanaan*

- a. Membuat RPPH
- b. Guru dan peneliti secara kolaboratif, memberikan pemahaman kepada anak didik tentang lompat tali
- c. Menyiapkan pembentukan kelompok yang heterogen dan memilih salah satu anak didik siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat.
- d. Menetapkan guru untuk mengajar dan peneliti sebagai pengamat.

### 2. *Tindakan*

- a. Guru menjelaskan tentang permainan lompat tali
- b. Guru membentuk kelompok anak didik yang heterogen yang terdiri dari 4 dan guru menunjuk siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat.
- c. Guru membagikan karet lompat tali, dan mengamati siapa yang dapat melompat.

### 3. *Pengamatan*

Sesuai dengan indikator yang ingin dicapai, maka fokus pengamatannya adalah sebagai berikut:

- a. Mengamati terjadinya peningkatan keterampilan belajar anak didik yang ditandai dengan keberanian siswa dalam melompat.
- b. Mengamati cara melompat yang benar

- c. Mengamati peningkatan kemampuan anak didik pada bidang pengembangan kecerdasan kinestetiknya.

#### 4. Refleksi

1. Pada prinsipnya, kegiatan refleksi adalah mengevaluasi semua aktivitas siklus yang sudah berjalan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya atau berhenti.
2. Refleksi dilakukan secara kolaboratif oleh guru dan peneliti

#### Siklus II

Pada prinsipnya, kegiatan pada siklus II sama dengan siklus I. Kegiatan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan semua kekurangan pada siklus I. Perbaikan ini didasarkan atas kegiatan refleksi pada siklus I. Materi pada siklus II melanjutkan materi pada siklus I secara berkelanjutan.

#### E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar Observasi tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik pada permainan lompat tali.

b. Lembar Penilaian

Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar kemampuan berhitung anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya yang di mulai dari Belum Muncul (BM) dan Muncul (M).

**F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung pada objeknya. Dilakukannya observasi guna untuk mengetahui sebuah proses yang terjadi yang diharapkan oleh peneliti. Dalam pengamatan ini digunakan dua lembar observasi yaitu lembar observasi guru dan anak didik dalam pembelajaran apakah sudah sesuai dengan RPPH atau tidak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berupa foto-foto anak yang sedang bermain lompat tali kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara.

Dokumentasi yang digunakan adalah foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklus pembelajaran. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru dan aktivitas serta sikap anak pada saat pelaksanaan upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional lompat tali di Taman Kanak-Kanak. Selain foto-foto kegiatan



pembelajaran, dokumentasi yang digunakan adalah profil sekolah, profil guru dan anak, serta satuan kegiatan harian.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase masing-masing tabel dan selanjutnya di tarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan bermain lompat tali dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan ini dilihat pada setiap siklus. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumentasi, kemudian dianalisis ke dalam bentuk kuantitatif pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011: 7) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah persentase/banyaknya individu/indicator

#### **H. Indikator Keberhasilan**

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberi tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai harapan.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilaksanakan di Kota Makassar melalui bermain lompat tali untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik yang berjumlah 19 anak didik, 6 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Hasil kegiatan yang dilakukan dapat diketahui melalui tes hasil belajar kemudian dianalisis secara deskriptif, yang diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu gambaran pelaksanaan kegiatan bermain lompat tali di kelompok B1TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar.

Data hasil pelaksanaan penelitian meliputi kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan kemampuan anak untuk bermain lompat tali dengan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Kemudian selanjutnya akan dikemukakan sebagai berikut:

#### **1. Paparan Siklus I**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Siklus pertama pertemuan pertama dilakukan pada Senin, 22 April 2024, pertemuan kedua dilakukan pada Selasa, 23 April 2024, dan pertemuan ketiga pada Rabu, 24 April 2024. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan siklus 1 yaitu:

**a. Tahap Perencanaan**

Penelitian pada siklus I ini dilaksanakan 3 hari pertemuan. Sebelum guru dan peneliti melaksanakan kegiatan maka terlebih dahulu menyiapkan beberapa hal yang diperlukan saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Adapun hal-hal yang harus dipersiapkan adalah membuat RPPH untuk persiapan pembelajaran, kemudian guru dan peneliti secara kolaboratif memberikan pemahaman tentang lompat tali, guru membentuk kelompok yang heterogen dan memilih salah satu anak didik siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat, kemudian menetapkan guru untuk mengajar dan peneliti sebagai pengamat.

**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada siklus 1 pertemuan I yaitu hari Senin, 22 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema negaraku. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu kegiatan berbaris guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak untuk menjadi pemimpin, kemudian guru menunjuk siapa yang jadi pemimpin barisan menyiapkan barisannya. Setelah itu guru menunjuk siapa yang jadi pembina dan 3 orang yang ditunjuk sebagai pembawa bendera untuk persiapan upacara, kemudian menyanyikan lagu Indonesia raya, kemudian guru mempersilahkan seluruh anak didik masuk kedalam kelas secara teratur. Kemudian pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak

duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan membaca surah-surah pendek serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Dilanjutkan pada kegiatan inti, kegiatan inti terdapat tiga kegiatan yaitu: kegiatan Mengenalkan Permainan Lompat Tali, Guru menjelaskan tentang permainan lompat tali dan memberi kesempatan anak untuk menjawab apa yang anak ketahui. Guru membagi beberapa kelompok anak didik untuk bermain lompat tali, kemudian guru menjelaskan aturan permainan, mengatur siapa yang memegang tali dan siapa yang akan melompat. Kemudian anak melakukan permainan tersebut. Kemudian kegiatan mengenal bentuk lingkaran, Guru memberikan plastisin kepada anak didik, lalu anak didik membuat bentuk lingkaran. Kemudian Menyusun Huruf “Lompat Tali”, Guru memberikan kartu huruf kepada anak didik, kemudian anak didik menyusun diatas meja menjadi kata “lompat tali“

Setelah kegiatan inti selesai anak bermain kemudian cuci tangan dan masuk kelas untuk makan bersama. Kegiatan akhir merupakan kegiatan berupa tanya jawab terkait semua kegiatan yang dilaksanakan pada hari tersebut, mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya kegiatan bernyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada pertemuan II yaitu hari Selasa, 23 April 2024 mulai pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema Negaraku dan Sub tema Permainan Tradisional. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru mempersilahkan anak duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah Al-Fatihah, An-naas serta surah lanjutan hafalannya, serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, kegiatan inti terdapat tiga kegiatan yaitu: Kegiatan melakukan lompat tali secara bergantian, guru menjelaskan apa itu permainan lompat tali dan memberi kesempatan anak untuk menjawab apa yang anak ketahui. Dan guru membagi beberapa kelompok anak didik untuk bermain lompat tali kemudian guru menjelaskan aturan permainan, mengatur siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat. Kemudian anak melakukan permainan tersebut. Kemudian mengenal huruf melalui kegiatan melompat, guru menempel kertas yang telah disiapkan dan disimpan dibawah lantai secara teracak dan anak didik melompat sambil menyebutkan huruf yang diinjak oleh anak didik. Kemudian kegiatan membilang karet, guru memberikan anak didik karet dan anak didik yang menghitung berapa karet yang diberikan oleh guru.



Setelah kegiatan inti selesai anak mencuci tangan dan masuk dikelas untuk makan bersama. Kegiatan akhir merupakan kegiatan berupa tanya jawab terkait semua kegiatan yang dilaksanakan pada hari tersebut, mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya kegiatan bernyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada pertemuan III yaitu hari Rabu, 24 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema negaraku. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru mempersilahkan anak duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah Al-Fatihah, An-naas serta surah lanjutan hafalannya, serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Kemudian pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah Al-Fatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Dilanjutkan kegiatan inti dalam kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu: kegiatan bermain lompat tali secara bergantian, guru

menjelaskan apa itu permainan lompat tali dan memberi kesempatan anak untuk menjawab apa yang anak ketahui. Dan guru membagi beberapa kelompok anak didik untuk bermain lompat tali kemudian guru menjelaskan aturan permainan, mengatur siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat. Kemudian anak melakukan permainan tersebut. Kemudian mengelompokkan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Sulawesi Selatan, Guru menjelaskan tentang permainan apa saja yang ada di Sulawesi selatan kemudian guru memberikan lembar kerja kepada anak didik. Kemudian gerak dan lagu, guru memperlihatkan gerakan mulai dari Gerakan tangan sampai lutut digoyang-goyang dan anak didik meniru apa yang di contohkan oleh guru.

Setelah kegiatan inti selesai anak bermain dan kemudian mencuci tangan masuk kekelas untuk makan Bersama. Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

### **c. Tahap Observasi**

Setelah tahap tindakan, tahap berikutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan.

#### **1. Hasil Observasi Anak Siklus 1**

Adapun indikator yang diteliti pada penelitian ini adalah Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala, Melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Hasil dari observasi perkembangan kecerdasan kecerdasan kinestetik pada siklus 1 pertemuan 1, 2 dan 3 dapat disajikan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus 1 pertemuan I**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria	
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Arkhan		✓																8	50%	
2	Fahri		✓																8	50%	
3	Ironia		✓																8	50%	
4	Afifa		✓																8	50%	
5	Alika	✓																	4	25%	
6	Aira		✓																8	50%	
7	A. aira	✓																	5	31,25%	
8	Arsyla	✓																	4	25%	
9	Atika		✓																6	37,5%	
10	Aul	✓																	4	25%	
11	Kirana	✓																	5	31,25%	
12	Mikaila	✓																	4	25%	
13	Afiq		✓																8	50%	
14	Faiz		✓																8	50%	
15	Nabil		✓																6	37,5%	
16	Raihanah	✓																	4	25%	
17	Ruqayah	✓																	4	25%	
18	Zayana		✓																8	50%	
19	Aini		✓																6	37,5%	

Pada siklus 1 Pertemuan I kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan terdapat 8 anak didik yang masih belum berkembang, dan 11 anak didik yang mulai berkembang. Pada indikator keseimbangan, dan kelincihan, Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala terdapat 11 anak didik yang belum berkembang, dan 8 anak didik mulai berkembang, pada indikator melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 8 anak didik yang belum berkembang dan 11 anak didik yang mulai berkembang. Pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri terdapat 8 anak didik yang belum berkembang dan 11 anak didik yang mulai berkembang. Data dari siklus 1 pertemuan I bahwa dari 19 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 6 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 13 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% tidak ada, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada. Itu artinya siklus 1 pertemuan pertama kemampuan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali belum meningkat.

**Tabel 4.2 Hasil observasi kemampuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus 1 pertemuan II**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan		✓				✓				✓				✓			8	50%	
2	Fahri		✓				✓				✓				✓			8	50%	

3	Ironia		✓				✓				✓				✓			8	50%
4	Afifa		✓				✓				✓				✓			8	50%
5	Alika	✓				✓				✓				✓				4	25%
6	Aira		✓				✓				✓				✓			8	50%
7	A. aira	✓				✓				✓				✓				6	37,5%
8	Arsyla	✓				✓				✓				✓				4	25%
9	Atika		✓				✓			✓				✓				6	37,5%
10	Aul	✓				✓				✓				✓				5	31,25%
11	Kirana	✓				✓				✓				✓				6	37,5%
12	Mikaila	✓				✓				✓				✓				4	25%
13	Afiq		✓				✓				✓				✓			8	50%
14	Faiz		✓				✓				✓				✓			8	50%
15	Nabil		✓			✓				✓				✓				8	50%
16	Raihanah	✓				✓				✓				✓				4	25%
17	Ruqayah	✓				✓				✓				✓				4	25%
18	Zayana		✓			✓				✓				✓				8	50%
19	Aini		✓			✓				✓				✓				8	50%

Pada siklus 1 Pertemuan II kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan ditemukan 8 anak didik yang belum berkembang dan 11 anak didik mulai berkembang, pada indikator keseimbangan, dan kelincahan, Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala 11 anak didik yang belum berkembang dan 9 yang mulai berkembang, pada indikator melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 7 anak didik yang belum berkembang dan 12 anak didik yang mulai berkembang, dan pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri terdapat 7 anak didik yang belum berkembang dan 12 anak didik yang mulai berkembang. Data dari siklus 1 pertemuan II bahwa dari 19 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 5 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 14 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% tidak ada, anak

yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada. Itu artinya siklus 1 pertemuan pertama kemampuan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali mulai meningkat.

**Tabel 4.3 Hasil observasi kemampuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus 1 pertemuan III**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan			✓			✓				✓				✓			9	56,25%	
2	Fahri			✓			✓				✓				✓			9	56,25%	
3	Ironia		✓				✓				✓				✓			8	50%	
4	Afifa		✓				✓				✓				✓			8	50%	
5	Alika		✓				✓				✓				✓			8	50%	
6	Aira		✓				✓					✓			✓			9	56,25%	
7	A. aira	✓				✓				✓					✓			5	31,25%	
8	Arsyla	✓				✓				✓					✓			4	25%	
9	Atika		✓				✓				✓				✓			6	37,5%	
10	Aul	✓				✓					✓				✓			4	25%	
11	Kirana		✓				✓				✓				✓			8	50%	
12	Mikaila	✓					✓				✓				✓			6	37,5%	
13	Afiq			✓			✓				✓				✓			9	56,25%	
14	Faiz			✓			✓				✓				✓			9	56,25%	
15	Nabil		✓				✓					✓			✓			9	56,25%	
16	Raihanah	✓					✓				✓				✓			4	25%	
17	Ruqayah	✓					✓				✓				✓			5	31,25%	
18	Zayana		✓				✓					✓			✓			9	56,25%	
19	Aini		✓				✓				✓				✓			8	50%	

Pada siklus 1 Pertemuan III kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan terdapat 6 anak didik yang belum berkembang dan 9 anak didik yang maulai berkembang dan 4 anak didik yang berkembang sesuai harapan. Pada indikator keseimbangan, dan kelincahan,



Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala terdapat 8 anak didik yang belum berkembang dan 11 anak didik yang mulai berkembang. Pada indikator melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 6 anak didik yang belum berkembang, 10 anak didik yang mulai berkembang dan 3 berkembang sesuai harapan. Pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri terdapat 5 anak didik yang belum berkembang 14 anak didik yang mulai berkembang. Data dari siklus 1 pertemuan III bahwa dari 19 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 3 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 9 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 7 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada. Itu artinya siklus 1 pertemuan pertama kemampuan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali mulai berkembang dan meningkat.

Berikut ini tabel data hasil observasi pada siklus 1 :

**Tabel 4.4 Hasil observasi dan evaluasi siklus 1 pertemuan I, II, dan III**

No	Nama	Kemampuan kecerdasan kinestetik			Jumlah Skor	Persentasi	Kriteria
		P.I	P.II	P.III			
1	Arkhan	8	8	9	25	52,08%	BSH
2	Fahri	8	8	9	25	52,08%	BSH
3	Ironia	8	8	8	24	50%	MB
4	Afifa	8	8	8	24	50%	MB
5	Alika	4	4	8	16	33,33%	MB
6	Aira	8	8	9	25	52,08%	BSH
7	A. aira	5	6	5	16	33,33%	MB
8	Arsyla	4	4	4	12	25%	BB
9	Atika	6	6	6	18	37,5%	MB
10	Aul	4	5	4	13	27,08%	MB
11	Kirana	5	6	8	19	39,58%	MB

12	Mikaila	4	4	6	14	29,16%	MB
13	Afiq	8	8	9	25	52,08%	BSH
14	Faiz	8	8	9	25	52,08%	BSH
15	Nabil	6	8	9	25	52,08%	BSH
16	Raihanah	4	4	4	12	25%	BB
17	Ruqayah	4	4	5	13	27,08%	MB
18	Zayana	8	8	9	25	52,08%	BSH
19	Aini	6	8	8	22	45,83%	MB

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar pada tabel siklus 1 pertemuan 1, II, dan III diperoleh data 2 anak belum berkembang (BB), 10 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian untuk lebih memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus I

**Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil observasi siklus I meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar**

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	2	10,52%
2	Mulai Berkembang	10	52,63%
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	36,84%
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Dari hasil rekapitulasi observasi siklus 1 di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar Kelompok B1 dapat diperoleh bahwa dari 19 anak didik terdapat 7 anak

kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase sebesar 36,84%, terdapat 10 anak kriteria mulai berkembang (MB) dengan presentase sebesar 52,63%, terdapat 2 anak kriteria belum berkembang (BB) dengan presentase sebesar 10,52%.

## 2. Hasil Observasi Pada Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan suatu gambaran keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali. Observasi dilakukan oleh seorang peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru yang ada pada lampiran.

Kriteria penilaian terhadap aktivitas guru pada setiap pertemuan akan mendapatkan skor dengan nilai yaitu untuk kategori kurang (K), kategori cukup (C), dan kategori baik (B). Berikut ini uraian penilaian untuk guru adalah sebagai berikut;

**Tabel 4.6 Hasil Observasi guru siklus I**

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru menyiapkan alat dan bahan, menjelaskan pula apa yang harus dilakukan		✓		

3	Guru memperlihatkan dan memperkenalkan permainan lompat tali pada anak didik	✓			
4	Guru mengajarkan cara bermain lompat tali	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok		✓		
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

**a. Refleksi**

Refleksi pada siklus 1 dilakukan sebagai evaluasi selama pelaksanaan penelitian yang akan dijadikan sebagai pedoman untuk pelaksanaan kegiatan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada siklus berikutnya.

Dari refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala yang terdapat pada siklus 1, adapun hasil refleksi siklus 1 adalah sebagai berikut :

- a. Masih ada beberapa anak yang berada dikategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang dalam pencapaian pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan anak masih perlu bimbingan dari guru tersebut.
- b. Melihat hasil observasi tersebut peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan

pada siklus I. Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan pada kegiatan lompat tali ditambahkan tinggi loncatan pada anak didik dan menambah waktu pada permainan lompat tali.

## **2. Paparan Siklus II**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Siklus II pertemuan I dilakukan pada Jumat, 26 April 2024, pertemuan II dilakukan pada Senin, 29 April 2024, pertemuan III dilakukan pada Selasa, 30 April 2024. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan refleksi. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan siklus

II:

### **a. Tahap Perencanaan**

Sebelum peneliti dan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran maka terlebih dahulu menyiapkan beberapa hal yang diperlukan saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Dengan melihat refleksi pada siklus I bahwa beberapa anak didik yang berada dalam kategori belum berkembang, mulai berkembang dan berkembang sesuai haraoan dalam pencapaian pembelajaran, maka kegiatan yang diberikan kepada anak didik adalah lebih difokuskan kegiatan bermain lompat tali , menaikkan tinggi lompatan dan waktu bermain. Adapun hal-hal yang dipersiapkan guru adalah sebagai berikut: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang dilaksanakan pada proses

pembelajaran hari itu, kegiatan tersebut terdiri kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Menyiapkan media yang akan digunakan.

Dalam kegiatan ini guru dan peneliti mempersiapkan format observasi. Peneliti sebagai observer dan guru sebagai pengajar. Format observasi ini berisi hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali di kelompok B1 TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada siklus II pertemuan I yaitu hari Jumat, 26 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema negaraku. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu sholat dhuha berjamaah kemudian membaca surah-surah pendek, setelah itu guru mempersilahkan masuk kedalam kelas secara teratur sambil memeriksa siapa yang kukunya panjang. Kemudian pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan membacakan surah-surah pendek serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Dilanjutkan pada kegiatan inti, dalam kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu: kegiatan bermain lompat tali

setinggi paha, guru menjelaskan permainan lompat tali dan memberi, guru menjelaskan aturan permainan, mengatur siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat, kemudian anak melakukan permainan tersebut. Kemudian mengenal bentuk lingkaran, guru memberikan plastisin kepada anak didik, lalu anak didik membuat bentuk lingkaran. Kemudian menyusun huruf “ lompat tali ”, guru memberikan kartu huruf kepada anak didik, kemudian anak didik menyusun diatas meja menjadi kata “lompat tali“.

Setelah kegiatan inti selesai anak bermain lalu mencuci tangan dan amsuk kelas untuk makan bersama. Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada pertemuan II yaitu hari Senin, 29 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema negaraku. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut:

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu kegiatan berbaris guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak untuk menjadi pemimpin, kemudian guru menunjuk siapa yang jadi pemimpin barisan menyiapkan barisannya. Setelah itu guru menunjuk siapa yang jadi pembina dan 3 orang yang ditunjuk sebagai pembawa bendera untuk persiapan upacara, kemudian menyanyikan lagu



Indonesia raya, kemudian guru mempersilahkan seluruh anak didik masuk kedalam kelas secara teratur. Kemudian pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah Al-Fatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Dilanjutkan dengan kegiatan inti, dalam kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu: kegiatan melakukan lompat tali setinggi paha, guru menjelaskan apa itu permainan lompat tali, menjelaskan aturan permainan, guru menunjuk siapa yang memegang tali, kemudian anak didik melakukan permainan. Dilanjutkan kegiatan mengenal huruf melalui kegiatan melompat, guru menempel kertas yang telah disiapkan dan disimpan dibawah lantai secara teracak dan anak didik melompat sambil menyebutkan huruf yang diinjak oleh anak didik. Kemudian kegiatan membilang karet, guru memberikan anak didik karet dan anak didik yang menghitung ada berapa karet yang diberikan oleh kemudian ditulis dikertas yang telah dibagikan.

Setelah kegiatan inti selesai anak bermain kemudian mencuci tangan dan masuk kelas untuk makan bersama. Kegiatan akhir merupakan kegiatan berupa tanya jawab terkait semua kegiatan yang dilaksanakan pada hari tersebut, mulai dari kegiatan awal sampai

kegiatan akhir. Guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya kegiatan bernyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada pertemuan III yaitu hari Selasa, 30 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema negaraku. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru mempersilahkan anak duduk dibangku mereka saat di kelas sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah Al-Fatihah, An-naas serta surah lanjutan hafalannya, serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak, setelah kegiatan bernyanyi, guru menyapa dan bercakap-cakap kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, Dalam kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu: kegiatan bermain lompat tali setinggi paha, guru menjelaskan apa itu permainan lompat tali dan memberi kesempatan anak untuk menjawab apa yang anak ketahui. Dan guru membagi beberapa kelompok anak didik untuk bermain lompat tali kemudian guru menjelaskan aturan permainan, mengatur siapa yang memegang tali dan siapa yang melompat. Kemudian anak melakukan permainan tersebut. Dilanjutkan kegiatan mengelompokkan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Sulawesi Selatan, guru menjelaskan tentang permainan apa saja yang ada di Sulawesi Selatan kemudian guru memberikan lembar kerja

kepada anak didik. Dan kegiatan gerak dan lagu, guru memperlihatkan gerakan mulai dari gerakan tangan sampai lutut digoyang-goyang dan anak didik meniru apa yang di contohkan oleh guru.

Setelah kegiatan inti selesai anak bermain kemudian cuci tangan dan masuk kelas untuk makan bersama. Pada kegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya beryanyi, berdoa, salam dan pulang.

### **c. Tahap Observasi**

Setelah tahap tindakan, tahap berikutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melal ukan penelitian hasil tindakan.

#### **1. Hasil Observasi Anak Siklus II**

Adapun indikator yang diteliti pada penelitian ini adalah Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Hasil dari observasi perkembangan kecerdasan kecerdasan kinestetik pada siklus II pertemuan 1 2 dan 3 dapat disajikan pada table dibawah ini:

**Tabel 4.7 Hasil observasi kemampuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus II pertemuan I**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
2	Fahri			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
3	Ironia			✓				✓			✓				✓			7	43,75%	
4	Afifa	✓				✓					✓				✓			6	37,5%	
5	Alika			✓				✓				✓			✓			10	62,5%	
6	Aira			✓				✓				✓			✓			10	62,5%	
7	A. aira		✓					✓				✓			✓			7	43,75%	
8	Arsyla		✓					✓				✓			✓			6	37,5%	
9	Atika		✓					✓				✓			✓			8	50%	
10	Aul		✓			✓						✓			✓			6	37,5%	
11	Kirana		✓			✓						✓			✓			8	50%	
12	Mikaila		✓			✓						✓			✓			5	31,25%	
13	Afiq			✓				✓					✓		✓			10	56,25%	
14	Zayana	✓				✓						✓			✓			5	31,25%	
15	Nabil		✓			✓						✓			✓			7	43,75%	
16	Raihanah		✓			✓						✓			✓			7	43,75%	
17	Ruqayah		✓			✓						✓			✓			6	37,5%	
18	Faiz			✓				✓					✓		✓			10	62,5%	
19	Aini		✓					✓				✓			✓			7	43,75%	

Pada siklus II Pertemuan I kemampuan anak dalam perkembangan kecerdasan kinestetik hampir semua indikator mulai berkembang dan meningkat, masih sama dengan siklus I pertemuan III dari melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan terdapat 2 anak didik yang belum berkembang, 10 anak didik yang mulai berkembang, dan 7 anak didik yang berkembang sesuai harapan. Pada indikator Melakukan

koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala terdapat 7 anak didik yang belum berkembang dan 5 anak didik yang berkembang sesuai harapan. Pada indikator melakukan permainan fisik dengan aturan dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri terdapat 7 anak didik yang belum berkembang, 12 anak didik yang mulai berkembang. Data dari siklus II pertemuan I bahwa dari 19 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% tidak terdapat anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 12 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 7 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% belum ada. Itu artinya siklus II pertemuan I kemampuan anak dalam perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali masih sama dengan hasil penelitian siklus 1 pertemua III.

**Tabel 4.8 Hasil observasi kemampuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus II pertemuan II**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan				✓				✓			✓				✓		14	87,5%	
2	Fahri				✓				✓			✓				✓		14	87,5%	
3	Ironia			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
4	Afifa			✓				✓				✓				✓		12	75%	
5	Alika			✓				✓					✓		✓			12	75%	
6	Aira				✓			✓					✓			✓		14	87,5%	
7	A. aira			✓				✓		✓					✓			9	56,25%	

8	Arsyla		✓			✓		✓		✓		✓		✓		6	37,5%
9	Atika			✓				✓				✓		✓		13	81,25%
10	Aul	✓				✓				✓		✓				7	43,75%
11	Kirana			✓		✓				✓				✓		8	50%
12	Mikaila			✓		✓				✓				✓		9	56,25%
13	Afiq			✓				✓				✓		✓		14	87,5%
14	Zayana	✓				✓				✓				✓		7	43,75%
15	Nabil			✓		✓				✓				✓		10	62,5%
16	Raihanah		✓			✓				✓				✓		8	50%
17	Ruqayah		✓			✓				✓				✓		8	50%
18	Faiz				✓			✓		✓				✓		14	87,5%
19	Aini		✓			✓				✓		✓				8	50%

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada siklus II pertemuan ke II berlangsung. Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan ke II. Kegiatan pada siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa anak sangat antusias mengikuti kegiatan dengan bermain lompat tali. Sehingga pada indikator melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan terdapat 2 anak didik yang belum berkembang, 4 anak didik yang mulai berkembang, 9 yang berkembang sesuai harapan, 4 anak didik yang berkembang sangat baik. Pada indikator Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala terdapat 3 anak didik yang belum berkembang, 6 anak didik yang mulai berkembang, 5 yang berkembang sesuai harapan dan 5 berkembang sangat baik. Pada indikator Melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 3 anak didik yang belum berkembang, 4 anak didik yang mulai berkembang, 8 anak didik yang berkembang sesuai harapan, dan 3 yang berkembang sangat baik. Pada indikator Melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 3 anak didik yang belum berkembang, 4

anak didik yang mulai berkembang, 8 anak didik yang berkembang sesuai harapan, 4 anak didik yang berkembang sangat baik. Pada indikator Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri terdapat 4 anak didik yang belum berkembang, 7 anak didik yang mulai berkembang, 8 anak didik yang berkembang sesuai harapan. Data dari siklus II pertemuan II bahwa dari 19 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% tidak terdapat anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 7 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 5 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% terdapat 7 anak.

**Tabel 4.9 Hasil observasi kemampuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus II pertemuan III**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan				✓				✓				✓				✓	16	100%	
2	Fahri				✓				✓				✓				✓	16	100%	
3	Ironia			✓				✓				✓				✓		12	75%	
4	Afifa				✓				✓				✓				✓	16	100%	
5	Alika				✓				✓				✓				✓	16	100%	
6	Aira				✓				✓				✓				✓	16	100%	
7	A. aira			✓				✓				✓				✓		11	68,75%	



8	Arsyla			✓			✓					✓				✓			9	56,25%	
9	Atika				✓				✓				✓					✓	16	100%	
10	Aul			✓			✓						✓				✓		12	75%	
11	Kirana		✓				✓						✓				✓		9	56,25%	
12	Mikaila			✓			✓						✓				✓		11	68,75%	
13	Afiq				✓				✓				✓				✓		16	100%	
14	Zayana		✓				✓						✓				✓		9	56,25%	
15	Nabil				✓				✓								✓		12	75%	
16	Raihanah			✓			✓						✓				✓		10	62,5%	
17	Ruqayah			✓			✓						✓				✓		10	62,5%	
18	Faiz				✓				✓				✓				✓		16	100%	
19	Aini			✓			✓						✓				✓		10	62,5%	

Berdasarkan observasi diatas dapat diketahui pencapaian perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali. Pada siklus II pertemuan III sudah meningkat, hal ini dapat dilihat bahwa dari 19 anak didik, tidak ditemukan anak dalam kriteria belum berkembang (BB), tidak ditemukan anak dalam kriteria mulai berkembang (MB), 10 anak dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 9 anak dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II anak mengalami peningkatan dikarenakan permainan tradisional yang terus dimainkan sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan.

Berikut ini tabel observasi pada siklus II:

**Tabel 4.10 Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I, II, dan III**

No	Nama	Kemampuan kecerdasan kinestetik			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P.I	P. II	P. III			
1	Arkhan	10	14	16	40	83,66%	BSB
2	Fahri	10	14	16	40	83,66%	BSB
3	Ironia	7	10	12	29	60,41%	BSH
4	Afifa	6	12	16	40	83,66%	BSB
5	Alika	10	12	16	37	77,08%	BSB
6	Aira	10	14	16	40	83,66%	BSB
7	A. aira	7	9	11	27	56,25%	BSH
8	Arsyla	6	6	9	21	43,74%	MB
9	Atika	8	13	16	37	77,08%	BSB
10	Aul	6	7	12	25	52,08%	BSH
11	Kirana	8	8	9	25	52,08%	BSH
12	Mikaila	5	9	11	25	52,08%	BSH
13	Afiq	10	14	16	40	83,66%	BSB
14	Zayana	5	7	9	21	43,75%	MB
15	Nabil	7	10	12	29	33,33%	MB
16	Raihanah	7	8	10	25	52,08%	BSH
17	Ruqayah	6	8	10	21	43,75%	MB
18	Faiz	10	14	16	40	83,66%	BSB
19	Aini	7	8	10	25	52,08%	BSH

**Tabel 4.11 Rekapitulasi hasil observasi siklus II meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar**

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	4	21,05%
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	36,84%
4	Berkembang Sangat Baik	8	42,10%
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Dari hasil rekapitulasi hasil observasi siklus II dapat diperoleh bahwa dari 19 anak didik terdapat 4 anak kriteria mulai berkembang (MB) dengan presentase 21,05%, 7 anak kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 36,84, 8 anak kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 42,10%.

### 3. Hasil Observasi Pada Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan suatu gambaran keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam. Observasi dilakukan oleh seorang peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru yang ada pada lampiran.

Kriteria penilaian terhadap aktivitas guru pada setiap pertemuan akan mendapatkan skor dengan nilai yaitu untuk kategori kurang (K), kategori cukup

(C), dan kategori baik (B). Berikut ini uraian penilaian untuk guru adalah sebagai berikut;

**Tabel 4.12 Hasil Observasi Guru Siklus II**

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru menyiapkan alat dan bahan, menjelaskan pula apa yang harus dilakukan	✓			
3	Guru memperlihatkan dan memperkenalkan permainan lompat tali pada anak didik	✓			
4	Guru mengajarkan cara bermain lompat tali	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas kegiatan belajar mengajar pada siklus II dapat disimpulkan bahwa indikator menyebutkan Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk

melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri telah mengalami peningkatan sesuai target sesuai target yang telah ditentukan dalam kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam, anak antusias melakukan kegiatan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir pada siklus II.

Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara telah berhasil sesuai dengan kriteria yaitu 80%. Dengan demikian, peneliti dan guru berkesimpulan pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

**Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil observasi siklus I dan siklus II peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara**

No	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Belum berkembang	2	10,52%	-	-

2	Mulai berkembang	10	<b>52,63%</b>	4	<b>21,05%</b>
3	Berkembang sesuai harapan	7	<b>36,84%</b>	7	<b>36,84%</b>
4	Berkembang sangat baik	-	-	8	<b>42,10%</b>
Total		19	<b>100%</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

**Tabel 4.14 Analisis peningkatan Siklus I & Siklus II**

No	Kriteria	Siklus	Jumlah Anak	%
1	BSH & BSB	1	7	<b>36,84%</b>
2	BSH & BSB	2	15	78,94%

### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 36,84% dan siklus II naik menjadi 78,94% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain lompat tali dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan siklus I dan siklus II. Kondisi awal kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara belum efektif sehingga diberikan kegiatan bermain lompat tali untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Pada kegiatan ini memiliki 4 aspek yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk

melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Secara umum persentase kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan pada kekurangan siklus I, kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui lompat tali masih kurang, masih banyak anak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuhnya. Maka dari itu peneliti membuat perencanaan yang lebih mengfokuskan permainan lompat tali pada pembelajaran siklus II. Hal ini dilakukan agar anak dapat menerima pembelajaran dan kegiatan secara maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa anak yang memperoleh persentase tinggi pada aspek yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Kemudian ada anak yang memiliki persentasi tinggi pada aspek melakukan permainan fisik dengan aturan. Pada aspek melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam masih ada anak yang belum mampu sehingga memiliki persentasi rendah. Pada aspek terampil menggunakan tangan kanan dan kiri ada beberapa anak yang memperoleh persentasi tinggi.

Berdasarkan hasil diatas terdapat teori yang mendukung, Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh



untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan baik dalam menangani atau menciptakan sesuatu (Umami, A., Kurniah, N., & Delrefi, D.,2016). Dalam proses meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak dapat diberikan stimulasi kegiatan permainan lompat tali. Melalui permainan lompat tali dapat menimbulkan kebebasan anak untuk bergerak, bereksperimen, berkomunikasi dan sebagainya sehingga membuat anak merasa tidak terbebani dalam belajar, anak tidak akan merasa cemas dengan pembelajaran di sekolah karena pembelajaran tersebut berangsur-angsur dikembangkan melalui belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Gardner (Waspada, E., 2014) Kecerdasan kinestetik (*bodily-kinesthetic*) merupakan kemampuan dalam menggunakan keseluruhan potensi tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan. Memiliki kemampuan untuk menggunakan tangan untuk memproduksi atau mentransformasikan hal/benda. Dalam hal ini, anak bisa secara langsung menyaksikan, merasakan, melakukan, dan belajar menganalisis sendiri terhadap apa yang dipelajarinya. (Arisanti, P.D., et al 2018)

Berdasarkan teori diatas, dikaitkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa ternyata kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali dapat berkembang, apabila diberi stimulasi yang tepat melalui bermain lompat tali. Hal tersebut merupakan salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan anak.

Berdasarkan indikator keberhasilan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat dikatakan meningkat, apabila telah mencapai empat aspek

yaitu gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Berdasarkan hasil penelitian kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan tradisional lompat tali.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui permainan lompat tali dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak Kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I. Pelaksanaan pada kegiatan permainan lompat tali belum berjalan dengan maksimal sehingga indikator keberhasilan belum tercapai, sebagaimana yang telah ditetapkan terbukti dari hasil observasi siklus I dengan kategori mulai berkembang (MB) yang menunjukkan angka 36,84%.

Pada siklus II kegiatan permainan lompat tali terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan tercapai dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang menunjukkan angka 78,94%. Dengan ini hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan kinestetik pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali. Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain lompat tali dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat membimbing dan melibatkan anak didik secara aktif serta memanfaatkan model pembelajaran yang dapat dikombinasi dengan berbagai jenis media untuk memudahkan dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran Lompat Tali.
2. Penelitian berikutnya bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan memaksimalkan penggunaan media sebagai sarana dalam proses pembelajaran di kelas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekelterhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Barokah, S, M, 2020, *Kecerdasan Majemuk Gardner*, Yogyakarta.
- Darwati, A., Muslihin, H. Y., & Giyartini, R. (2019). Kegiatan tari kreasi Manuk Dadali untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Artanita Al-Khairiyah Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(2), 164-177.
- Fitria, F., & Marlina, L. (2020). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 151-170.
- Geary, D. C. (2018). *The development of mathematical cognition and the learning of mathematics*. New York, NY: Guilford Press.
- Ika. 2018. *Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Medan.
- Kivunja, C. (2015). Creative engagement of digital learners with gardner's bodily-kinesthetic intelligence to enhance their critical thinking. *Creative Education*, 6(06), 612
- Kurniawati, H., Satyaninrum, I. R., Sayekti, S. P., & Rahmizar, P. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik pada Anak Usia Dini Melalui Outbound pada Siswa RA Al-Ghifary. *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 1(2), 128-137.
- Latief, F., & Hijriah, H. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Mallogo dan Tokotokodiang Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Galesong. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 150-158.
- Lisdayanti. 2020. *Integrasi Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengukur Kemampuan Motorik Kasar Anak di Paud IT Anak Mandiri Palu*. Skripsi tidak diterbitkan. Palu: IAIN Palu.
- Muhamad, A., & Rahmat, M. Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Spiritual Anak Kelompok B Di TK ABA III Paranga. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 25-30.
- Nur et al. 2021. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, D., & Putera, R. F. (2021). Pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(1), 46-55.
- Rada. 2018. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Melempar dan Menangkap Bola Pada Peserta Didik Kelompok B RA Masjid Al-Azhar Semarang Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Walisongo.
- Rahmawati, I., Berlian, N., Habie, N. F., Mul, A. M., & Ngabalin, A. **KECERDASAN MAJEMUK DALAM PEMBELAJARAN.**
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional "Boy-boyan" untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b).
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192-209.
- Sobariah, S., & Santana, F. D. T. (2019). Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui media tari mapag layung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 370-375.
- Suhaemi. 2019. *Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Dapat Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Al-Inaroh Tisnogambar Bangsalsari Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: IAIN Jember.
- Umrotun. (2019). **UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA SISWA KELOMPOK A DI RA BINA INSAN FITRIA PLOSO RANDUACIR SALATIGA**. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Waspada, E. (2014). *Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional Dan Latihan Kecerdasan Kinestetik Terhadap Kemampuan Motorik Dan Kecerdasan Emosi Anak*.

## Lampiran 1

### RUBRIK PENILAIAN

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1.	Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan	Jika anak sudah mampu Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan sesuai indikator.	BSB	4
		Jika anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan tanpa bantuan guru.	BSH	3
		Jika anak sudah mampu Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan	MB	2



		kelincahan dengan bantuan guru.		
		Jika anak belum mampu melakukan gerakan tetapi masih dibimbing dan dicontohkan dengan guru.	BB	1
2.	Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam	Jika anak mampu Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam sesuai indikator	BSB	4
	atau senam	Jika anak belum mampu melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	3
		Jika anak mampu Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam dengan bantuan guru.	MB	2

		Jika anak belum mampu Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam tapi masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru.	BB	1
3.	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Jika anak mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan sesuai indikator.	BSB	4
		Jika anak sudah mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	3
		Jika anak mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan dengan bantuan guru.	MB	2
		Jika anak belum mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan tapi masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru	BB	1

4.	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	Jika anak sudah mampu Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri sesuai indikator.	BSB	4
		Jika anak sudah mampu Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	3
		Jika anak sudah mampu Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dan dengan bantuan guru.	MB	2
		Jika anak belum mampu menggunakan tangan kanan dan kiri tapi harus dibimbing dan dicontohkan dengan guru.	BB	1

## Lampiran 2

### Daftar nama anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Layang Utara

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Arkhan	L
2	Fahri	L
3	Ironia	P
4	Afifa	P
5	Alika	P
6	Aira	P
7	A. aira	P
8	Arsyla	P
9	Atika	P
10	Aul	L
11	Kirana	P
12	Mikaila	P
13	Afiq	L
14	Faiz	L
15	Nabil	L
16	Raihanah	P
17	Ruqayah	P
18	Zayana	P
19	Aini	P

### Lampiran 3

#### Hasil Obserbasi Anak

- a. Hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus 1 pertemuan I

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan		✓				✓				✓				✓			8	50%	
2	Fahri		✓				✓				✓				✓			8	50%	
3	Ironia		✓				✓				✓				✓			8	50%	
4	Afifa		✓				✓				✓				✓			8	50%	
5	Alika	✓				✓				✓				✓				4	25%	
6	Aira		✓				✓				✓				✓			8	50%	
7	A. aira	✓				✓				✓				✓				5	31,25%	
8	Arsyla	✓				✓				✓				✓				4	25%	
9	Atika		✓				✓				✓				✓			6	37,5%	
10	Aul	✓				✓				✓				✓				4	25%	
11	Kirana	✓				✓				✓				✓				5	31,25%	
12	Mikaila	✓				✓				✓				✓				4	25%	
13	Afiq		✓				✓				✓				✓			8	50%	
14	Faiz		✓				✓				✓				✓			8	50%	
15	Nabil		✓			✓				✓				✓				6	37,5%	
16	Raihanah	✓			✓					✓				✓				4	25%	
17	Ruqayah	✓			✓					✓				✓				4	25%	
18	Zayana		✓			✓				✓				✓				8	50%	
19	Aini		✓			✓				✓				✓				6	37,5%	

**b. Hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus 1 pertemuan II**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan		✓					✓					✓					8	50%	
2	Fahri		✓					✓					✓					8	50%	
3	Ironia		✓					✓					✓					8	50%	
4	Afifa		✓					✓					✓					8	50%	
5	Alika	✓				✓				✓				✓				4	25%	
6	Aira		✓					✓					✓					8	50%	
7	A. aira	✓				✓				✓				✓				6	37,5%	
8	Arsyla	✓				✓				✓				✓				4	25%	
9	Atika		✓					✓					✓					6	37,5%	
10	Aul	✓				✓				✓				✓				5	31,25%	
11	Kirana	✓				✓				✓				✓				6	37,5%	
12	Mikaila	✓				✓				✓				✓				4	25%	
13	Afiq		✓					✓					✓					8	50%	
14	Faiz		✓					✓					✓					8	50%	
15	Nabil		✓					✓					✓					8	50%	
16	Raihanah	✓			✓					✓				✓				4	25%	
17	Ruqayah	✓			✓					✓				✓				4	25%	
18	Zayana		✓			✓				✓				✓				8	50%	
19	Aini		✓			✓				✓				✓				8	50%	

**c. Hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus 1 pertemuan III**

	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan			✓				✓					✓					9	56,25%	
2	Fahri			✓				✓					✓					9	56,25%	

3	Ironia	✓				✓				✓						8	50%	
4	Afifa	✓				✓				✓						8	50%	
5	Alika	✓				✓				✓						8	50%	
6	Aira	✓				✓			✓							9	56,25%	
7	A. aira	✓			✓			✓						✓		5	31,25%	
8	Arsyla	✓			✓			✓					✓			4	25%	
9	Atika	✓			✓			✓					✓			6	37,5%	
10	Aul	✓			✓			✓					✓			4	25%	
11	Kirana	✓			✓			✓					✓			8	50%	
12	Mikaila	✓			✓			✓					✓			6	37,5%	
13	Afiq		✓		✓			✓					✓			9	56,25%	
14	Faiz		✓		✓			✓					✓			9	56,25%	
15	Nabil	✓			✓			✓					✓			9	56,25%	
16	Raihanah	✓		✓				✓					✓			4	25%	
17	Ruqayah	✓		✓				✓					✓			5	31,25%	
18	Zayana	✓			✓			✓					✓			9	56,25%	
19	Aini	✓			✓			✓					✓			8	50%	

**a. Hasil observasi dan evaluasi siklus 1 pertemuan I, II, dan III**

No	Nama	Kemampuan kecerdasan kinestetik			Jumlah Skor	Persentasi	Kriteria
		P.I	P.II	P.III			
1	Arkhan	8	8	9	25	52,08%	BSH
2	Fahri	8	8	9	25	52,08%	BSH
3	Ironia	8	8	8	24	50%	MB
4	Afifa	8	8	8	24	50%	MB
5	Alika	4	4	8	16	33,33%	MB
6	Aira	8	8	9	25	52,08%	BSH
7	A. aira	5	6	5	16	33,33%	MB
8	Arsyla	4	4	4	12	25%	BB
9	Atika	6	6	6	18	37,5%	MB



10	Aul	4	5	4	13	27,08%	MB
11	Kirana	5	6	8	19	39,58%	MB
12	Mikaila	4	4	6	14	29,16%	MB
13	Afiq	8	8	9	25	52,08%	BSH
14	Faiz	8	8	9	25	52,08%	BSH
15	Nabil	6	8	9	25	52,08%	BSH
16	Raihanah	4	4	4	12	25%	BB
17	Ruqayah	4	4	5	13	27,08%	MB
18	Zayana	8	8	9	25	52,08%	BSH
19	Aini	6	8	8	22	45,83%	MB

- e. **Rekapitulasi hasil observasi siklus I peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara**

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	2	<b>10,52%</b>
2	Mulai Berkembang	10	<b>52,63%</b>
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	<b>36,84%</b>
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>19</b>

**f. Hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus II pertemuan I**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
2	Fahri			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
3	Ironia			✓				✓			✓				✓			7	43,75%	
4	Afifa	✓						✓			✓				✓			6	37,5%	
5	Alika			✓				✓			✓				✓			9	56,25%	
6	Aira			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
7	A. aira		✓					✓			✓				✓			7	43,75%	
8	Arsyla		✓					✓			✓				✓			6	37,5%	
9	Atika		✓					✓			✓				✓			8	50%	
10	Aul	✓						✓			✓				✓			5	31,25%	
11	Kirana		✓					✓			✓				✓			8	50%	
12	Mikaila		✓					✓			✓				✓			5	31,25%	
13	Afiq			✓				✓			✓				✓			10	56,25%	
14	Faiz	✓						✓			✓				✓			5	31,25%	
15	Nabil		✓					✓			✓				✓			7	43,75%	
16	Raihanah		✓					✓			✓				✓			7	43,75%	
17	Ruqayah		✓					✓			✓				✓			6	37,5%	
18	Zayana			✓				✓			✓				✓			10	62,5%	
19	Aini		✓					✓			✓				✓			7	43,75%	

**g. Hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus II pertemuan II**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kiri kanan dan kiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Arkhan				✓				✓			✓				✓		14	87,5%	
2	Fahri				✓				✓			✓				✓		14	87,5%	

3	Ironia			✓				✓			✓			✓			10	62,5%	
4	Afifa			✓				✓			✓			✓			12	75%	
5	Alika			✓				✓			✓			✓			12	75%	
6	Aira				✓		✓						✓			✓	13	81,25%	
7	A. aira			✓				✓		✓				✓			9	56,25%	
8	Arsyla		✓				✓			✓				✓			6	37,5%	
9	Atika			✓				✓					✓			✓	13	81,25%	
10	Aul	✓					✓				✓			✓			7	43,75%	
11	Kirana			✓		✓				✓				✓			8	50%	
12	Mikaila			✓		✓				✓				✓			9	56,25%	
13	Afiq			✓				✓						✓		✓	14	87,5%	
14	Zayana	✓					✓				✓			✓			7	43,75%	
15	Nabil			✓			✓				✓					✓	10	62,5%	
16	Raihanah		✓			✓					✓			✓			8	50%	
17	Ruqayah		✓				✓				✓			✓			8	50%	
18	Faiz				✓			✓			✓					✓	14	87,5%	
19	Aini		✓				✓				✓			✓			8	50%	

**h. Hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 siklus II pertemuan III**

No	Nama Anak	Indikator																Skor	%	Kriteria			
		Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincuhan				Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala				Melakukan permainan fisik dengan aturan				Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Arkhan				✓								✓							16	100%		
2	Fahri				✓								✓								16	100%	
3	Ironia			✓						✓				✓						✓	12	75%	
4	Afifa				✓								✓							✓	16	100%	
5	Alika				✓								✓							✓	16	100%	
6	Aira				✓					✓				✓						✓	14	87,5%	
7	A. aira			✓						✓				✓						✓	11	68,75%	

8	Arsyla			✓			✓				✓			✓			9	56,25%	
9	Atika				✓				✓				✓			✓	16	100%	
10	Aul			✓			✓					✓			✓		12	75%	
11	Kirana		✓				✓					✓			✓		9	56,25%	
12	Mikaila			✓			✓					✓			✓		11	68,75%	
13	Afiq				✓				✓						✓		16	100%	
14	Zayana		✓				✓					✓			✓		9	56,25%	
15	Nabil				✓				✓						✓		12	75%	
16	Raihanah			✓			✓					✓			✓		10	62,5%	
17	Ruqayah			✓			✓					✓			✓		10	62,5%	
18	Faiz				✓				✓						✓		16	100%	
19	Aini			✓			✓					✓			✓		10	62,5%	

**i. Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I, II, dan III**

No	Nama	Kemampuan berhitung permulaan			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P. I	P. II	P. III			
1	Arkhan	10	14	16	40	83,66%	BSB
2	Fahri	10	14	16	40	83,66%	BSB
3	Ironia	7	10	12	29	60,41%	BSH
4	Afifa	6	12	16	40	83,66%	BSB
5	Alika	9	12	16	37	77,08%	BSB
6	Aira	10	14	16	40	83,66%	BSB
7	A. aira	7	9	11	27	56,25%	BSH
8	Arsyla	6	6	9	21	43,74%	MB

9	Atika	8	13	16	37	77,08%	BSB
10	Aul	5	6	12	23	47,91%	MB
11	Kirana	8	8	9	25	52,08%	BSH
12	Mikaila	5	9	11	25	52,08%	BSH
13	Afiq	11	13	16	40	83,66%	BSB
14	Faiz	5	7	9	21	43,75%	MB
15	Nabil	7	10	12	29	33,33%	MB
16	Raihanah	7	8	10	25	52,08%	BSH
17	Ruqayah	6	8	10	21	43,75%	MB
18	Zayana	10	14	16	40	83,66%	BSB
19	Aini	7	8	10	25	52,08%	BSH

**j. Rekapitulasi hasil observasi siklus II peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Layang Utara**

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	4	<b>21,05%</b>
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	<b>36,84%</b>
4	Berkembang Sangat Baik	8	<b>42,10%</b>
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

**k. Rekapitulasi hasil observasi siklus I dan siklus II peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B1 di TK Aisyiyah layang Utara**

No	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Belum berkembang	2	<b>10,52%</b>	-	-
2	Mulai berkembang	10	<b>52,63%</b>	4	<b>21,05%</b>
3	Berkembang sesuai harapan	7	<b>36,84%</b>	7	<b>36,84%</b>
4	Berkembang sangat baik	-	-	8	<b>42,10%</b>
Total		19	<b>100%</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

**l. Analisis peningkatan Siklus I & Siklus II**

No	Kriteria	Siklus	Jumlah Anak	%
1	BSH & BSB	1	7	36,84%
2	BSH & BSB	2	15	78,94%

**Lampiran 4**  
**Lembar Observasi Guru**

Nama : Supiana, S.Pd  
 Kelompok : B1  
 Hari/Tanggal : Senin, 22 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru menyiapkan alat dan bahan, menjelaskan pula apa yang harus dilakukan	√			
3	Guru memperlihatkan dan memperkenalkan permainan lompat tali pada anak didik	√			
4	Guru mengajarkan cara bermain lompat tali	√			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	√			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			



### Lembar Observasi Guru

Nama : Supiana, S.Pd  
 Kelompok : B1  
 Hari/Tanggal : Selasa, 23 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak		√		
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	√			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok		√		
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			

### Lembar Observasi Guru

Nama : Supiana, S.Pd  
 Kelompok : B1  
 Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak		✓		
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok		✓		
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

### Lembar Observasi Guru

Nama : Supiana, S.Pd  
 Kelompok : B1  
 Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	√			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	√			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	√			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			

### Lembar Observasi Guru

Nama : Supiana, S.Pd  
 Kelompok : B1  
 Hari/Tanggal :Senin, 29 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	√			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	√			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	√			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			

### Lembar Observasi Guru

Nama : Supiana, S.Pd  
 Kelompok : B  
 Hari/Tanggal : Selasa, 30 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	√			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	√			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	√			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	√			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	√			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	√			

## Lampiran 5


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Tattar Alauddin No. 259 Telp. 0411-344973 Fax (0411)3440280 Makassar 90221 e-mail: sp3@umh.ac.id

---

Nomor : 3815/05/C.4-VIII/III/1445/2024 01 Maret 2024 M  
 Lemip : 1 (satu) Rangkap Proposal 20 Sya'ban 1445  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Bapak / Ibu Kepala Sekolah  
 TK Aisyiyah Layang Utara  
 di -  
 Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar nomor 15986/PKIP/A.4-III/H/1445/2024 tanggal 29 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : RASDINI NURRACHMAH RANGGONG  
 No. Stambek : 10545-1102820  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

**"Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Maret 2024 s/d 7 Mei 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.  
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

  
 Ketua LP3M,  
 Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.  
 NBM 1127761

03-24

## Lampiran 6

### Lampiran 6

#### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK Layang Aisyiyah Utara

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 1 / 1

Hari / tgl : .....

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Negaraku / permainan tradisional

KD : 1.2-2.4-2.6-2.10-3.5-4.5-3.6-4.6-3.10-4.10-3.15-4.15

Materi : - Menghargai hasil karya orang lain  
 - Adat istiadat  
 - Mentaati tata tertib yang ada  
 - Toleransi  
 - Mencari jejak  
 - Konsep bilangan  
 - Budaya sekitar lingkungan anak  
 - Tertarik pada karya seni

Tujuan Pembelajaran :

- Anak mampu Diskusi tentang adat istiadat
- Anak mampu Bermain Lompat tali
- Anak mampu Membuat gelang dari karet

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman



Alat dan bahan : - Karet Gelang

Karakter : Peduli lingkungan

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang permainan lompat tali
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Mengenalkan permainan lompat tali
2. Kegiatan mengenal bentuk lingkaran
3. Menyusun huruf "Lompat Tali"

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap

1. Menghargai Permainan Tradisional
2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2.. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kata "Permainan Tradisional"
- b. Dapat membuat gelang dari karet
- c. Dapat bermain lompat tali
- d. Dapat menggunakan kekuatan otot tangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Rika Prasasti, S.Pd

Guru

Supiani Patta, S.Pd



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK Layang Aisyiyah Utara**

**Semester/Minggu ke/Hari ke : II / I / II**

**Hari / tgl : .....**

**Kelompok usia : B**

**Tema/sub tema : Negaraku / permainan tradisional**

**KD : 1.2-2.4-2.6-2.10-3.5-4.5-3.6-4.6-3**

**.10-4.10-3.15-4.15**

**Materi :**

- Menghargai hasil karya orang lain
- Adat istiadat
- Mentaati tata tertib yang ada
- Toleransi
- Mencari jejak
- Konsep bilangan
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Tertarik pada karya seni

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak mampu Diskusi tentang adat istiadat
- Anak mampu Bermain Lompat tali
- Anak mampu Membuat gelang dari karet

**Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman**

**Alat dan bahan : - Karet gelang**

Karakter : Peduli lingkungan

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pengalaman permainan lompat tali
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Melakukan lompat tali secara bergantian
2. Mengetahui huruf melalui kegiatan melompat
3. Membilang karet sampai 20

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

## E. RENCANA PENILAIAN

### 1. Sikap

1. Menghargai Permainan Tradisional
2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### 2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kata "Permainan Tradisional"
- b. Dapat membuat gelang dari karet
- c. Dapat bermain lompat tali
- d. Dapat menggunakan kekuatan otot tangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Guru

Suptiani Patta, S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK Layang Aisyiyah Utara**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / I / III

Hari / tgl : .....

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Negaraku / permainan tradisional

KD : 1.2-2.4-2.6-2.10-3.5-4.5-3.6-4.6-3

.10-4.10-3.15-4.15

Materi : - Menghargai hasil karya orang lain

- Adat istiadat
- Mentaati tata tertib yang ada
- Toleransi
- Mencari jejak
- Konsep bilangan
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Tertarik pada karya seni

Tujuan Pembelajaran :

- Anak mampu Diskusi tentang adat istiadat
- Anak mampu Bermain Lompat tali
- Anak mampu Membuat gelang dari karet

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kertas

- Pensil

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang permainan tradisional
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain lompat tali setinggi 30 cm
2. Mengelompokkan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di sulsel
3. Meniru gerak dan lagu

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok



5. Penerapan SOP penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

##### 1. Sikap

1. Menghargai Permainan Tradisional
2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

##### 2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kata "Permainan Tradisional"
- b. Dapat membuat gelang dari karet
- c. Dapat bermain lompat tali
- d. Dapat menggunakan kekuatan otot tangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Guru



Supiani Patta, S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK Layang Aisyiyah Utara**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke : II / I / IV**

**Hari /tgl : .....**

**Kelompok usia : B**

**Tema/sub tema : Negaraku / permainan tradisional**

**KD : 1.2-2.4-2.6-2.10-3.5-4.5-3.6-4.6-3**

**.10-4.10-3.15-4.15**

**Materi :**

- Menghargai hasil karya orang lain
- Adat istiadat
- Mentaati tata tertib yang ada
- Toleransi
- Mencari jejak
- Konsep bilangan
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Tertarik pada karya seni

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak mampu Diskusi tentang adat istiadat
- Anak mampu Bermain Lompat tali
- Anak mampu Membuat gelang dari karet

**Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman**

**Alat dan bahan : - Karet Gelang**

Karakter : Peduli lingkungan

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang permainan lompat tali
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Mengenalkan permainan lompat tali
2. Kegiatan mengenal bentuk lingkaran
3. Menyusun huruf "Lompat Tali"

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

### E. RENCANA PENILAIAN

#### 1. Sikap

1. Menghargai Permainan Tradisional
2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

#### 2.. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kata "Permainan Tradisional"
- b. Dapat membuat gelang dari karet
- c. Dapat bermain lompat tali
- d. Dapat menggunakan kekuatan otot tangan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
Riana Triswati, S.Pd

Guru

  
Supiani Patta, S.Pd



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK Layang Aisyiyah Utara**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 1 / V**

**Hari / tgl : .....**

**Kelompok usia : B**

**Tema/sub tema : Negaraku / permainan tradisional**

**KD : 1.2-2.4-2.6-2.10-3.5-4.5-3.6-4.6-3.10-4.10-3.15-4.15**

**Materi :**

- Menghargai hasil karya orang lain
- Adat istiadat
- Mentaati tata tertib yang ada
- Toleransi
- Mencari jejak
- Konsep bilangan
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Tertarik pada karya seni

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak mampu Diskusi tentang adat istiadat
- Anak mampu Bermain Lompat tali
- Anak mampu Membuat gelang dari karet

**Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman**

Alat dan bahan : - Karet gelang

Karakter : Peduli lingkungan

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pengalaman permainan lompat tali
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Melakukan lompat tali secara bergantian
2. Mengenal huruf melalui kegiatan melompat
3. Membilang karet

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

##### 1. Sikap

1. Menghargai Permainan Tradisional
2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

##### 2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kata "Permainan Tradisional"
- b. Dapat membuat gelang dari karet
- c. Dapat bermain lompat tali
- d. Dapat menggunakan kekuatan otot tangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Rika Erwati, S.Pd

Guru

Supiani Patta, S.Pd



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK Layang Aisyiyah Utara**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke : II / I / VI**

**Hari / tgl : .....**

**Kelompok usia : B**

**Tema/sub tema : Negaraku / permainan tradisional**

**KD : 1.2-2.4-2.6-2.10-3.5-4.5-3.6-4.6-3**

**.10-4.10-3.15-4.15**

**Materi :**

- Menghargai hasil karya orang lain
- Adat istiadat
- Mentaati tata tertib yang ada
- Toleransi
- Mencari jejak
- Konsep bilangan
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Tertarik pada karya seni

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak mampu Diskusi tentang adat istiadat
- Anak mampu Bermain Lompat tali
- Anak mampu Membuat gelang dari karet

**Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman**



Alat dan bahan : - Kertas  
- Pensil

Karakter : Peduli lingkungan

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang permainan tradisional
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain lompat tali setinggi 50 cm
2. Mengelompokkan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di sulsel
3. Meniru gerak dan lagu

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

##### 1. Sikap

1. Menghargai Permainan Tradisional
2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

##### 2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan kata "Permainan Tradisional"
- b. Dapat membuat gelang dari karet
- c. Dapat bermain lompat tali
- d. Dapat menggunakan kekuatan otot tangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Rika Triswari, S.Pd

Guru

  
Supiani Patta, S.Pd

Lampiran 7

Dokumentasi











## Lampiran 8



**TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH LAYANG UTARA**  
**KECAMATAN BONTOALA**  
**KOTA MAKASSAR**  
 NPSN : 69801936 / NSS : 002196010130  
 Jalan Tinumbu, Lr.132e No. 14, Kel. Layang, Kec. Bontoala, Kota Makassar  
 No. Hand Phone (WA) 085341771475 Email: riekhammadjid@gmail.com

---

Bismillahirrahmanirrahim

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 015/TKA-LU/V/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rika Triswati, S.Pd  
 NBM : 2303 8317 1266429  
 Instansi : TK Aisyiyah Layang Utara  
 Jabatan : Kepala TK  
 No. Telp/Hp : 081385888008

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini

Nama : Rasdini Nurrachmah Ranggong  
 NIM : 105451102820  
 Program Studi : PG-Paud  
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar  
 No. Telp/Hp : 087751446217

Telah melaksanakan penelitian di TK Aisyiyah Layang Utara mulai dari 22 April 2024 sampai dengan 30 April 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk Aisyiyah Layang Utara Kota Makassar".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 13 Mei 2024

Kepala TK  
 TK Aisyiyah Layang Utara



Rika Triswati, S.Pd.  
 NBM. 2303 8317 1266429



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
Email : fkip@umimuh.ac.id  
Web : www.fkip.umimuh.ac.id

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Rasdini Nurrachmah Ranggong  
NIM : 105451102820  
Jurusan : S1 S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia  
5-6 Tahun Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional  
Lompat Tali di TK Aisyiyah Layang Utara Kota  
Makassar.  
Pembimbing : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.  
2. Fadhilah Latief, S.Psi., M.pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	15 - Mei 2024	BAB I Tugor. BAB D → kerangka pir. BAB III Perhatian Catsa. Bahasa yg digunakan boleh lagi bahasa trappisa	
2	20 / 5 / 2024	Kosim & kerangka pir - Metode penelitian - Hasil penelitian & deskripsinya - Daftar pustaka	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 13 Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi Pg-Paud

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

NBM. 951 830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
 Telp : 0411-860837366132 (Fax)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Rasdini Nurrachmah Ranggong  
 NIM : 105451102820  
 Jurusan : S1 S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia  
 5-6 Tahun Kelompok BI Melalui Permainan Tradisional  
 Lompat Tali di TK Aisyiyah Layang Utara Kota  
 Makassar.  
 Pembimbing : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.  
 2. Fadhilah Latief, S.Psi., M.pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3	23/5/2024	- Hasil penelitian - Sederhanakan Perbaikan - prosedur PTK. - Perbaiki catrta	
4	3/6/2024	- Hasil penelitian. - Perbaiki perbaiki - Perbaiki catrta	
5	10/6/2024	Boo Smp dngsl	

**Catatan:**

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 13 Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi Pgs-Paud

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

NBM. 951 830





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar  
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
 Email : [kip@unismuh.ac.id](mailto:kip@unismuh.ac.id)  
 Web : [www.kip.unismuh.ac.id](http://www.kip.unismuh.ac.id)

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Rasdini Nurrachmah Ranggong  
 NIM : 105451102820  
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia  
 5-6 Tahun Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional  
 Lompat Tali di TK Aisyiyah Layang Utara Kota  
 Makassar.  
 Pembimbing : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.  
 2. Fadhilah Latief, S.Psi., M.pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 20 April 2024	Hasil penelitian	
2.	Ahad, 05 Mei 2024	Penulisan hasil penelitian	
3.	Rabu, 22 Mei 2024	Perbaikan hasil penelitian dan pembahasan	
4.	Rabu, 12 Juni 2024	Revisi hasil & pembahasan	
5.	Senin, 24 Juni 2024	Done	

Catatan:  
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 13 Mei 2024

Mengetahui,  
 Ketua Prodi Pg-Paud

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

NBM. 951 830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fks. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Rasdini Nurrachmah Ranggong

Nim : 105451102820

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	11 %	25 %
3	Bab 3	8 %	15 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 28 Juni 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,

  
N. Hum, M.I.P.  
No. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: www.library.unismuh.ac.id  
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id



**LETTER OF ACCEPTANCE  
FOR SCIENTIFIC ARTICLES PUBLICATION**

No. 41/JIP/LoA/5-VII/2024

Chief of Editor Jurnal Inovasi Pendidikan (JIP) has decided that the name article below has been accepted on JIP will be published in Vol 7 No 5 2024.

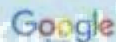
Author : Rasdini Nurrahman Ranggong<sup>1</sup>, Tasrif Aki<sup>2</sup>, Fadhilah Latief<sup>3</sup>  
 Email : rasdini.nur@gmail.com<sup>1</sup>, tasrifakib@unismuh.ac.id<sup>2</sup>,  
 fadhilah.latief@unismuh.ac.id<sup>3</sup>  
 Title : UPAYA MENINGKATKAN KEGERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-8  
 TAHUN-KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
 LOMPAT TALI DI TK AISYIAH LAYANG UTARA KOTA MAKASSAR  
 Affiliation : Universitas Muhammadiyah Makassar

Thank you for submitting your article to our journal. We wish you all possible success in the future.

Warm regards,



Estri Rahayu  
 JURNAL INOVASI  
 PENDIDIKAN  
 Chief Editor



## RIWAYAT HIDUP



RASDINI NURRACHMAH RANGGONG, Lahir di Kota Makassar pada tanggal 24 April 2001. Penulis biasanya dipanggil Ranti atau Dini, anak ketiga dari pasangan Bapak H. Ranggong dan Ibu Hj. Rosdiana. Jenjang sekolah yang pertama di tempuh: TK Pertiwi Bontonompo kemudian melanjutkan di sekolah dasar SD Negeri Rappokaleleng, kemudian jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Bontonompo dan diselesaikan pada tahun 2016, setelah itu penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 3 Takalar pada tahun 2019, pada tahun 2020 penulis melanjutkan Pendidikan di Jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Strata 1 (S1).

