

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
PERMAINAN GONCANG KALENG PADA KELOMPOK B DI PAUD
TERPADU BUKIT PERMAI II TAIPALE'LENG KARAMPANG EJA
DESA KAMPILI KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA**



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

2021

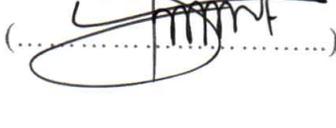
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Zhulya Fahirah Anwar**, NIM: **10545 11029 16**, diterima dan sahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 071 Tahun 1442 H / 2021 M, Pada Tanggal 11 Sya' ban 1442 H / 25 Maret 2021 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 Sabtu tanggal 27 Maret 2021 M.

Makassar, 13 Sya'ban 1442 H
27 Maret 2021 M

Panitia Ujian

Pengawas Umum	: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag	()
Ketua	: Erwin Akib, M. Pd., Ph.D	()
Sekretaris	: Dr. Baharullah, M.Pd.	()
Dosen Penguji	: 1. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd	()
	: 2. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd	()
	: 3. Herman, S.Pd., M.Pd	()
	: 4. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.	()

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Goncang Kaleng Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai II Taipale'leng Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa**

Nama mahasiswa yang bersangkutan

Nama : **ZHULYA FAHIRAH ANWAR**

NIM : **10545 11029 16**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Kejurusan : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

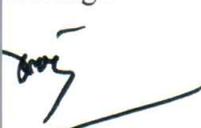
Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 23 Maret 2021

Disetujui Oleh.

Pembimbing I

Pembimbing II


Man, S.Pd., M.Pd

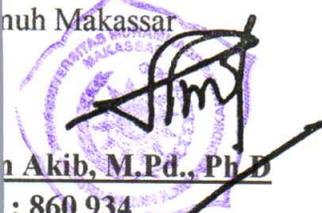
NIDN. 0029048302


M.Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0912098903

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Tasrif Akib, M.Pd., Ph.D

NIDN : 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zhulya Fahirah Anwar
NIM : 10545 11029 16
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Maret 2021

Yang Membuat Perjanjian


Zhulya Fahirah Anwar

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Guru Anak Usia Dini


Tasrif Akib S.Pd, M.Pd

NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zhulya Fahirah Anwar
NIM : 10545 11029 16
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Goncang Kaleng Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai II Taipale'ng Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya jukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan

Zhulya Fahirah Anwar

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Ketekunan dalam berusaha

selalu menjadi kunci untuk

orang-orang yang percaya ingin sukses



Kupersembahkan karya ini untuk :

Kedua orang tuaaku, saudaraku, sahabatku

Dan orang-orang yang dengan ikhlas membantu dan mendoakan

Penulis untuk mewujudkan harapannya menjadi kenyataan

ABSTRAK

Zhulya Fahirah Anwar, 2021. Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Goncang Kaleng Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai II Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Herman, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II M.Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan permainan goncang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD Terpadu Bukit Permai 2 Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai 2 Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa sebanyak 12 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama dan siklus kedua setelah diberikan tindakan mengalami peningkatan, dari data yang diperoleh sebanyak 8 peserta didik berada di kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 66,66% dan sebanyak 4 peserta didik di kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 33,33%. Kemudian rata-rata pada siklus kedua didapatkan presentase sebesar 77,46%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Kecerdasan Kinestetik pada peserta didik Kelompok B PAUD Terpadu Bukit Permai II Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa melalui permainan goncang kaleng mengalami peningkatan

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik, Permainan Goncang Kaleng

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “*Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Goncang Kaleng Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai II Taipale’leng/Karampang Eja Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*”. Skripsi ini diajukan dalam rangka menyelesaikan studi strata satu untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat dan terima kasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua yaitu Anwar, S.IP dan Ernawati yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesar, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis ucapkan pada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi. Kepada Bapak Herman,S.Pd.,M.Pd dan Bapak M.Yusran Rahmat,S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr.H. Ambo Asse, M. Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, M. Pd, P.hD selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta seluruh doosen dan para staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru dan staf PAUD Terpadu Bukit Permai II Taipale'leng/ Karampang Eja serta kepada ibu Sri Mirawati, S.Pd selaku guru kelompok B di sekolah tersebut yang telah memberi izin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat (Irlana Reski dan Sitti Astuti) dan laki-laki hebat Isram Gunawan yang selalu hadir dalam keadaan suka dan duka, memberi motivasi, dorongan dan bantuannya kepada penulis yang tidak akan pernah terlupakan.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak karena penulis yakin bahwa tanpa kritikan persoalan tidak akan berarti. Semoga dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 19 Maret 2021



Zhulya Fahirah Anwar

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Motto	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	8
1. Identifikasi Masalah	8
2. Alternatif Pemecahan Masalah	8
3. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Kerangka Pikir	22

C. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian	26
C. Faktor yang Diselidiki	26
D. Prosedur Penelitian	27
E. Instrumen Penelitian	231
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	32
H. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	37
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
A. Simpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Kriteria Perkembangan Peserta Didik.....	36
4.1	Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan I	47
4.2	Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan II	50
4.3	Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan III	53
4.4	Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus I	55
4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus I ..	56
4.6	Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan I	68
4.7	Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan II	71
4.8	Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan III	74
4.9	Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus II	76
4.10	Rekapitulasi Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus II ..	77

DAFTAR GAMBAR

Tabel Halaman

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir	24
Gambar 3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas	30
Gambar 3.2 Bagan Analisis Data	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 merupakan pendidikan yang diselenggarakan bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak 0-8 tahun dengan tujuan agar mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Ahmad Susanto, 2017;17)

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangna sesuai kelompok usiayang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STTPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, derta seni (Ahmad Susanto, 2017:14).

Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan serta keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usai dini maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut (Ahmad Susanto, 2017:15).

Pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten. Oberlander dan Ratna Megawangi menyatakan hal yang sama yaitu bahwa menstimulasi menjadikan anak nyaman dalam lingkungannya yang dilakukan secara konsisten sejak dini sangat penting untuk pertumbuhan anak. Menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu yang baik sejak dini secara konsisten, akan membawa tumbuh-kembang anak dalam segala potensi yang dimilikinya. (Harun Rasyid dkk, 2009: 39-40)

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhood*) 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berusia 6-12 tahun (Bacharuddin Mustafa 2002:35).

Anak usia dini (terutama usia 2-6 tahun) disebut periode sensitif atau masa peka, yaitu masa dimana fungsi-fungsi tertentu perlu

dirangsang, diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya (Elizabeth B. Hurlock ;1987). Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya termasuk aspek perkembangan fisik (kecerdasan kinestetik).

Teori kecerdasan dengan berbagai dimensinya dapat dimulai dari teori kecerdasan Alfred Binet seorang ahli psikolog bangsa Perancis yang beranggapan bahwa kecerdasan itu dapat diukur secara objektif dan dapat dinyatakan dalam suatu angka atau nilai "IQ" atau kecerdasan intelektual (Wira Indra Satya, 2006: 30). Kecerdasan intelektual sangat populer dan kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia dan digunakan sangat lama di masyarakat terutama di lembaga pendidikan. Karena kecerdasan intelektual dipercaya sebagai sumber keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam belajar, sehingga sering disebut sebagai era *intelligence* yang artinya kecerdasan kognitif.

Fakta menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual saja tidak menjamin keberhasilan seseorang, maka jenis atau ragam kecerdasan semakin berkembang sebagai contoh adanya kecerdasan "ESQ" (kecerdasan emosi dan spiritual) yang dikemukakan oleh Ary Ginanjar dan Utsman Najati, kecerdasan emosional oleh Peter Salovey dan Daniel Goleman dan selanjutnya adalah kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner yaitu kecerdasan majemuk (Wira Indra Satya, 2006: 31).

Gardner telah banyak melakukan penelitian terhadap perkembangan kapasitas kognitif manusia. Dia menentang teori intelegensi

sebelumnya yang berdasar pada dua asumsi dasar, yang menyatakan bahwa kecerdasan manusia itu bersatu (*unitary*) dan cukup digambarkan dalam satu kualitas intelegensi. Namun Gardner menyebutkan bahwa manusia pada dasarnya memiliki banyak spectrum kecerdasan. Gardner berkenaan dengan teori tersebut, yaitu *Frame Of Mind* (1983) menjelaskan ada delapan jenis kecerdasan manusia yang meliputi bahasa (*linguistic*), music (*musical*), logika-matematika (*logical-mathematical*), spasial (*spatial*), kinestetis-tubuh (*bodily-kinesthetic*), intrapersonal (*intrapersonal*), interpersonal (*interpersonal*), dan naturalis (*naturalist*) (Ahmad Susanto, 2015;280).

Dari beberapa ragam kecerdasan tersebut, penelitian ini akan difokuskan pada kecerdasan fisik atau kinestetik. Menurut Gardner kecerdasan gerak tubuh adalah manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh (Wira Indra Satya, 2006: 32). Salah satu usaha untuk mencapai keadaan tersebut di antaranya adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memenuhi kebutuhan geraknya melalui bermain dan berolahraga.

Silberg menyatakan bahwa Bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. *Pertama*, bermain diartikan sebagai “play”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencarø menang dan kalah. *Kedua*, bermain diartikan sebagai “games”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah (Adang Ismail 2009).

Secara umum, bermain merupakan gambaran tampilan motivasi intrinsik yang memberikan makna dan menarik bagi mereka sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan (Seifert & Hoffnung dalam Harun Rasyid, 2009: 78). Bermain bagi anak bukan untuk menampilkan kinerja seperti konsep menang kalah, juga bukan untuk mengukur keberhasilan atau kegagalannya, melainkan untuk memenuhi kebutuhannya sehingga merupakan titik tolak strategis untuk mengukir kualitas hidupnya di masa depan.

Dengan demikian, substansi bermain bagi anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik yang melibatkan tubuh misalkan gerakan tubuh saat berdoa, menggambar, melompat, berlari dan olahraga yang menggerakkan tubuh, menari, senam dan sebagainya.

Ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini termasuk anak taman kanak-kanak ialah bermain. Bahkan sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut dijelaskan oleh Umansky (Harun Rasyid dkk, 2009: 75-76) bahwa seluruh kegiatan bermain bagi anak pada awal pertumbuhannya merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kapasitas otak si anak, berarti menumbuhkan *dendrite* atau sel syaraf otak yang akan

mengembangkan trilyunan sinapsis. Dengan demikian, bermain dan berolahraga merupakan hal yang penting bagi pengalaman manusia dan harus dilakukan.

Pada zaman yang sekarang ini kinestetik anak masih terbatas dan upaya meningkatkannya belum terprogram terutama melalui sebuah bentuk permainan dan pelaksanaan kegiatan fisik (motorik kasar) masih minim sehingga menyebabkan kemampuan anak dalam kecerdasan kinestetik masih belum optimal hal ini ditandai dengan anak-anak dalam berjalan diatas papan titian masih merasa ragu dan takut, serta berjalan ke belakang pada garis lurus masih terlihat raguragu dan takut, selain itu pada saat istirahat ada beberapa anak yang lebih suka bermain didalam kelas dengan mainan yang ada didalam kelas, ada juga beberapa anak yang bermain diluar kelas tapi dengan gerak-gerik yang dibatasi karna area bermain untuk anak-anak juga tidak terlalu luas.

Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan lembar kerja siswa, metode tanya jawab dan keterampilan biasa seperti melipat kertas, membuat origami, meronce dan kolase dengan bahan sederhana untuk gerakan jari (motoric halus), sedangkan gerakan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik jarang dilakukan dalam pembelajaran. Permasalahan yang terjadi pada anak belum sepenuhnya disadari oleh guru sehingga belum dicari pemecahan masalahnya.

Sebuah permasalahan di kelompok B PAUD TERPADU BUKIT PERMAI II Kabupaten Gowa, tingkat kecerdasan kinestetik masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika senam pagi dari semua siswa hanya beberapa yang aktif melakukan gerakan senam sedangkan yang lainnya hanya diam. Rendahnya kecerdasan kinestetik anak dilihat juga pada saat anak melakukan kegiatan bermain di lingkungan sekolah. Mereka tampak tidak bersemangat melakukan permainan wahana yang ada di sekolah yang membutuhkan aktifitas fisik seperti menjaga keseimbangan tubuh dan kekuatan kaki.

Alternatif pemecahan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang ada di PAUD BUKIT PERMAI II Kabupaten Gowa adalah dengan bermain goncang kaleng. Bermain goncang kaleng merupakan permainan yang terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok tikus dan juga kelompok kucing, setiap kelompok terdiri dari beberapa anak. Ketika kelompok kucing yang melakukan giliran melempar kaleng yang telah disusun maka kelompok tikus bertugas menjaga kaleng agar tetap tersusun seperti semula, pada kegiatan ini selain dapat mengembangkan fisik motoric juga mengembangkan sosial emosional anak karena anak dilatih untuk bersabar menyusun kaleng tersebut. Dengan kegiatan bermain goncang kaleng ini anak dapat menyalurkan energinya melalui aktivitas fisik sehingga memperoleh kepuasan dan kesenangan pada saat bermain. Karena potensi kecerdasan kinestetik anak hanya akan terpendam apabila

tidak dijadikan kemampuan melalui serangkaian stimulasi dan tidak akan menjadi prestasi tanpa adanya latihan dan disiplin.

Selain sebagai pemecahan masalah kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan yang meningkatkan kecerdasan kinestetik yang lebih bervariasi, permainan tradisional goncang kaleng juga diharapkan dapat meningkatkan koordinasi dan kelincahan. Koordinasi dan kelincahan yang diharapkan yaitu anak mampu melakukan koordinasi gerakan badan, kaki, tangan dan mata dengan efisien serta anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag). Maka dari itu peneliti mengangkat masalah dengan judul **“Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Goncang Kaleng di PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa”**

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang salah satu masalah yang terjadi pada lembaga adalah dimana kecerdasan kinestetik anak masih tidak mengalami peningkatan.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang terjadi di PAUD Terpadu Bukit Permai II kelompok B, peneliti akan menggunakan bermain goncang kaleng sebagai wadah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

3. Rumusan Masalah

Apakah dengan menggunakan permainan gongcang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik di PAUD BUKIT PERMAI 2 Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten GOWA ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Apakah dengan menggunakan permainan gongcang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik di PAUD BUKIT PERMAI 2 Kabupaten GOWA.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sebagai bahan refleksi dalam pembelajaran kecerdasan kinestetik anak.

2. Bagi Anak

Penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain gongcang kaleng

3. Bagi guru

a. Sebagai gambaran tentang model pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak didiknya.

b. Sebagai bahan refleksi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi peneliti agar dapat memanfaatkan permainan gongcang kaleng sebagai permainan yang menarik dan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang menyerupai dengan judul yang diangkat yaitu “meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng” yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian dan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

- a. Penelitian Sudarsi (2013), tentang “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus Pada Siswa Kelompok B di TK Model Sleman Yogyakarta. Persamaan dengan penelitian yang sekarang adalah hal yang ingin dikembangkan sama-sama meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik sedangkan perbedaannya yaitu media dan proses bermain yang digunakan pada penelitian
- b. Penelitian Denok (2015), tentang “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Denga Bola Pada Kelompok A di TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur. Persamaan dengan penelitian sekarang yaitu hal yang akan dikembangkan yaitu kecerdasan kinestetik sedangkan perbedaannya yaitu media yang akan digunakan pada penelitian serta subjek penelitian.

2. Kecerdasan Kinestetik

a. Defenisi Kecerdasan Kinestetik

Menurut Howard Gardner kecerdasan adalah kapasitas atau kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan nyata dan menciptakan sesuatu dalam sebuah konteks yang kaya dan naturalistik serta menawarkannya sebagai jasa sehingga menimbulkan penghargaan dari orang lain (Wira Indra Satya, 2006: 29).

Kecerdasan kinestetik menyoroti kemampuan untuk menggunakan seluruh badan (atau bagian dari badan) dalam membedakan berbagai cara baik untuk ekspresi gerak (tarian, akting) maupun aktivitas yang mempunyai tujuan (atletik) (Shearer 2004; 5).

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak

Menurut Sonawat & Gogri mengungkapkan bahwa :

Kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide,

perasan, dan menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau menstransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek (Yaumi dan Nurdin, 2013:16).

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan mengolah tubuh melalui gerakan untuk mengekspresikan diri, ide atau perasaan untuk pemecahan masalah.

b. Unsur-Unsur Gerak Kinestetik

Kecerdasan kinestetik sangat berkaitan erat dengan kebugaran jasmani atau kesegaran jasmani mengartikan bahwa kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kerja secara efisien, tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti (U.Z. Mikdar 2006: 44).

Terdapat dua aspek kesegaran jasmani, antara lain kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan (*health related fitness*) dan kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan (*skill related fitness*) (U.Z. Mikdar, 2006: 45-49).

Pendapat Gardner & Checkly tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan

fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan produk.

Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan meliputi: daya tahan jantung-paru (kardiorespirasi), kekuatan otot, daya tahan otot, fleksibilitas, dan komposisi tubuh. Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan meliputi: kecepatan gerak, power, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, kecepatan reaksi, dan ketepatan

3. Bermain

a. Defenisi Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan streategi, metode, materi/bahan ajar, dan media yang menarik agar mudah diikuti anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya(Direktorat PAUD, 2003:3 *ahmad susanto. Pendidikan anak usia dini*).

Solehuddin menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses memberi ganjaran secara intrinsic, menyenangkan dan fleksibel. Selain itu, bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik,emosi,dan stimulasi/pendidikan (As'adi Muhammad 2008:11)

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya (Devianti, 2013:43).

Tedjasaputra mengungkapkan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek sosial, belajar komunikasi dengan temannya untuk mengemukakan isi pikiran dan perasaannya (Tedjasaputra 2010:38-43)

Singer berpendapat bahwa bermain merupakan cara yang bagi anak untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam. Laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam semakin optimal jika keadaan emosi menyenangkan yang dapat diperoleh saat anak sedang bermain. Artinya, bermain membuat anak tidak merenung dan bosan yang disebabkan kurangnya stimulus atau rangsangan (2008:13)

Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspreskan dorongan-dorongan kreatifnya, merasakan objek-objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, serta menemukan hubungan yang terpadu antara sesuatu dengan sesuatu yang lain. Selain itu, bermain juga memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan

perkembangan kreativitas anak. Kegiatan bermain yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak. Seorang anak harus diberi kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Untuk itu, kegiatan bermain anak perlu mendapatkan perhatian serius oleh pendidik anak usia dini karena bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, seperti perkembangan fisik motoric, bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain adalah proses anak untuk melakukan serta memahami pembelajaran baik dari luar maupun dari dalam untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangannya.

b. Ciri-ciri Bermain

Beberapa ciri bermain yang perlu diperhatikan oleh orang tua dan guru menurut Singer (Martuti, 2008:13) yaitu :

- 1) Menyenangkan
- 2) Tidak memiliki tujuan
- 3) Tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain
- 4) Bersifat spontan dan volentir
- 5) Anak aktif melakukan kegiatan
- 6) Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain

c. Kriteria Bermain

Masitoh(2005:93) menyajikan sedikinya ada lima kriteria dalam kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut :

1) Memotivasi Intrinsik

Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak kaarena suatu kegiatan dilakukan dengan adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh

2) Pengaruh Positif

Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan, tidak membosankan, dan tidak adanya keterpaksaan

3) Bukan Dikerjakan Sambil Lalu

Tingkah laku itu bukan dilakaukan sambil lalu karena tidak mengikuti pola atau urutan ynung sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura

4) Cara/tujuan

Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan

5) Kelenturan

Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditujukan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan, serta berlaku dalam setiap situasi.

Kriteria atau ketentuan yang harus diperhatikan bermain pada anak usia dini yang dilakukan guru atau orang tua terhadap anaknya bukan bermain yang asal saja, melainkan bermain yang dibuat atau dikemas dalam rangka untuk tujuan pendidikan. Hal ini dilakukan agar bermain dapat bermanfaat dalam peningkatan kualitas emosional, daya piker, dan kreativitas anak itu sendiri.

d. Fungsi Bermain

Slamet Suyanto (2005:119) mengemukakan beberapa fungsi bermain bagi perkembangan anak yaitu :

1) Kemampuan Motorik

Dimana anak lahir dengan kemampuan reflex, kemudian ia belajar menggabungkan gerak reflex, dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya. Anak melalui bermain dapat belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

2) Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dengan bermain anak dapat berpikir dari hal yang konkret ke berpikir abstrak

3) Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan, dari aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap sampai anak memahami aturan bermain. Jadi, dengan bermain anak menyadari adanya aturan dan menyadari pentingnya mematuhi aturan

4) Kemampuan Bahasa

Pada waktu yang bersamaan dalam bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyatakan pikirannya. Bahkan sering kita menjumpai anak yang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri saat bermain, sebenarnya ia sedang membicarakan apa yang ada dalam dirinya.

5) Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain. Hal ini sedikit demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya

e. Karakteristik Bermain

Fromberg (2000:15) mendeskripsikan karakteristik bermain meliputi beberapa hal, yaitu:

- 1) Bersifat simbolis, yaitu kegiatan bermainnya anak menggunakan kemampuan mereka untuk mempresentasikan suatu objek menjadi objek yang lain.
- 2) Bermakna, yaitu kegiatan bermain yang dilakukan anak untuk menunjukkan apa yang telah mereka ketahui dan mereka mampu melakukan, serta bermain dapat meningkatkan kemampuan tersebut.
- 3) Aktif, yaitu anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain untuk kesenangan dan tidak untuk mencapai tujuan ekstrinsik lainnya
- ★ 4) Dipilih anak, yaitu anak memiliki kebebasan untuk memilih kegiatan bermain yang ingin dilakukannya, memilih aturan yang ditetapkan oleh anak, serta terdiri dari beberapa episode

f. Perkembangan Kemampuan Bermain

Bermain merupakan cerminan perkembangan anak. Anak melalui bermain akan belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya.

Menurut Parten (2005:12) menemukan ada lima tingkatan perkembangan bermain pada anak, yaitu sebagai berikut :

- 1) Bermain sendiri

Sifat egosentris anak yang tinggi menyebabkan pada mulanya anak bermain sendiri (*soliter play*) dan tidak peduli dengan apa yang dimainkan teman sebayanya.

2) Bermain Secara Paralel dengan Temannya

Pada tahap ini, anak bermain berdampingan dengan temannya, menggunakan beda-benda yang sejenisnya, tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri. Terkadang anak satu dan lainnya saling melihat, saling memberi komentar, atau bercakap-cakap (*on looking play*).

3) Bermain dengan melihat cara temannya bermain

Pada tahap ini, anak mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain. Seseekali berhenti bermain dan mengamati bagaimana temannya bermain (*cooperative play*).

4) Bermain Secara Bersama-sama

Pada tahap ini, anak mulai bersama temannya, beramai-ramai. Misalnya, bermain “kucing-kucingan”, “petak umpet”, dan lain-lain (*associative play*).

5) Bermain dengan Aturan

Pada saat ini, anak bermain dengan temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan, aturan, pembagian peran, dan siapa yang main duluan. Permainan ini menunjukkan anak sudah memiliki kemampuan social

g. Macam-macam Permainan

Wolfgang dkk (1981:8) membagi jenis bermain menjadi empat kategori, yaitu sebagai berikut :

1) *Sensorimotor play*, yaitu jenis bermain melibatkan pergerakan bebas dari otot-otot besar dan otot-otot kecil serta eksplorasi tubuh dengan menggunakan seluruh pancaindra sebagai latihan bagi tubuh dengan sensorimotornya.

2) *Symbolic play*, yaitu jenis bermain yang sering disebut juga dengan bermain peran. Pada kegiatan ini, anak mengekspresikan idenya melalui menggerakkan objek atau alat permainan. Bermain simbolik dapat disebut sebagai bermain sosiodramatik ketika anak melakukan hal-hal yang berkaitan dengan :

- a. Mengambil peran atau menggunakan alat permainan dan mengekspresikannya dengan menirukan aktivitas atau dengan bahasa/kata-kata
- b. Menggunakan alat permainan, bahan-bahan tidak terstruktur, gerakan atau ungkapan lisan sebagai pengganti objek yang dikehendaki
- c. Terlibat dalam bermain peran dengan melakukan kegiatan atau dalam situasi menggunakan ungkapan lisan sebagai pengganti aksi atau situasi

- d. Anak mampu bertahan dengan peran yang dilakukan selama lima menit
 - e. Anak berinteraksi minimal dengan suatu anak yang lainnya dalam bermain peran yang dilakukannya
 - f. Anak melakukan komunikasi verbal/lisan
- 3) *Construction play*, yaitu pada kegiatan ini anak menciptakan benda-benda simbolik dengan menggunakan bahan seperti cat, kertas, tanah liat, dan beragam bahan sejenis lainnya. Simbolis dalam produk-produk yang diciptakan anak semakin berkembang dan semakin detail seiring dengan perkembangan intelektual anak dan semakin terasahnya keterampilan anak dalam menggunakan gambar
- 4) *Game with rule*, yaitu jenis bermain ini membutuhkan aturan yang disepakati oleh sosial. Anak usia dini belum memahami sudut pandangan orang lain. Pada umumnya, anak belum mampu terlibat bermain dengan aturan dengan melibatkan oemain lainnya, kecuali untuk permainan dengan aturan sederhana

B. Kerangka Pikir

Kecerdasan pada manusia umumnya terbagi menjadi sembilan kategori yakni keceradasan linguistic, kecerdasan matematik atau logika, kecerdasan spasial, kecerdasan musical, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan

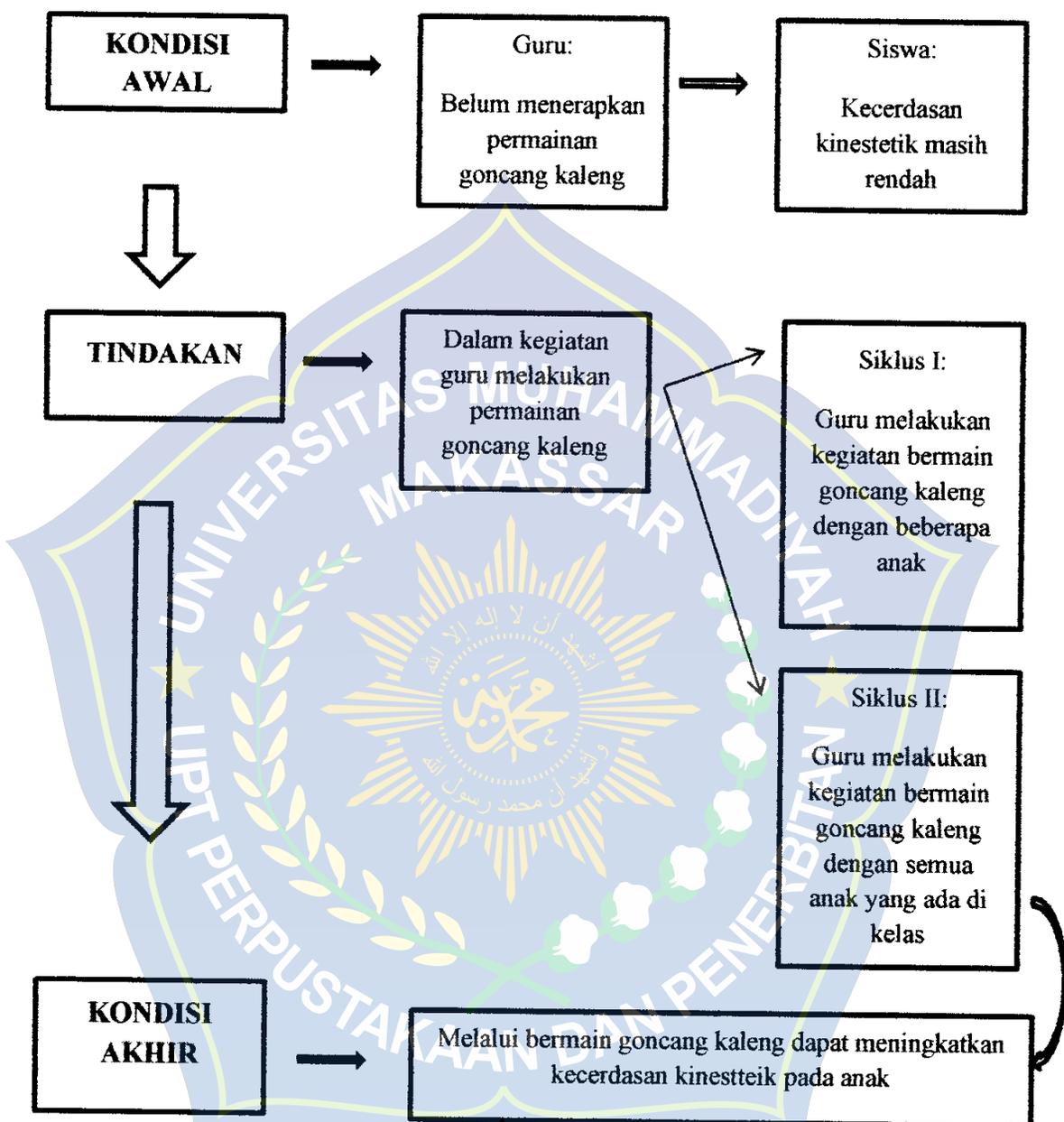
naturalis, dan kecerdasan eksistenis. Salah satu kecerdasan yang sudah dapat terlihat pada anak usia dini yaitu kecerdasan kinestetik.

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan yang menggunakan seluruh anggota tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan yang mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.

Salah satu cara mengetahui kecerdasan kinestetik yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu dengan cara bermain. Bermain merupakan cara yang bagi anak untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam.

Bermain terbagi menjadi beberapa macam salah satunya yaitu dengan menggunakan alat. Anak-anak menggunakan alat permainan untuk membantu mereka menghadirkan konsep dalam pikiran anak secara konkret. Hal ini mengingat anak usia dini merupakan anak-anak yang berada dalam tahapan perkembangan sensorimotor dan praoperasional yang membutuhkan benda-benda konkret.

Benda-benda yang dapat digunakan menjadi alat bermain anak dapat terbuat dari bahan alam dan bahan bekas. Bahan alam terdiri dari air, tanah, pasir, daun dan lain-lain. Adapun bahan bekas terdiri dari kaleng, kardus, kain perca dan lain-lain.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas dapat dirumuskan hipotesisi penelitian tindakan kelas adalah jika bermain goncang kaleng diterapkan dalam pembelajaran maka kecerdasan kinestetik anak usia dini di PAUD TERPADU BUKIT PERMAI 2 Kabupaten Gowa dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Wiriaatmadja menyebutkan “penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktis pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman sendiri” (Tukiran, 2010: 16).

Sedangkan menurut Wibawa (2004:3) menjelaskan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan”.

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah tindakan-tindakan yang dilakukan tertentu pada masalah-masalah yang dihadapi oleh guru di kelas dengan tujuan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.

B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Bukit Permai II yang beralamat di Jalan Taipale' leng Karampang Eja Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di kelompok B dengan jumlah anak didik 19 orang. Peneliti memilih lembaga tersebut karena pada lembaga ditemukan masalah di mana pada aspek kecerdasan kinestetik anak masih rendah serta permainan goncang kaleng belum pernah dilakukan.

C. Faktor yang diselidiki

Untuk menjawab permasalahan yang ada di Bab I, ada beberapa faktor yang ingin diselidiki, yaitu :

1. Faktor Proses

Apakah terjadi interaksi antara guru dengan anak, anak dengan anak yang merujuk pada kegiatan kinestetik saat melakukan kegiatan pembelajaran sehingga kecerdasan kinestetik pada anak dapat meningkat?

2. Faktor Hasil

Diselidiki permainan goncang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

1. Siklus Pertama :

Dalam siklus pertama terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang diperlukan adalah:

- (1) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran;
- (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH);
- (3) Mempersiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan yaitu media bermain gonggong kaleng dan alat yang mendukung berlangsungnya penelitian;
- (4) Mempersiapkan instrument penelitian yang berupa lembar observasi dan dokumentasi. Perencanaan ini dilakukan dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan oleh guru sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dilakukan pada saat kegiatan ini.

Adapun pelaksanaan kegiatan yaitu :

(1)Kegiatan awal

Kegiatan awal dalam pembelajaran ini adalah mengkondisikan anak didik siap untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan apersepsi berupa tanya jawab tentang tema yang akan dibahas hari ini dan guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan yaitu bermain goncang kaleng.

(2)Kegiatan inti

Kegiatan inti dalam penelitian ini disesuaikan dengan RPPH yang telah disusun sebelumnya.

(3)Kegiatan akhir/penutup

Pada kegiatan akhir/penutup, guru bersama anak melakukan recalling terhadap proses belajar mengajar yang telah berlangsung. Guru dan anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebermaknaan pembelajaran yang telah disampaikan kepada anak.

c. Pengamatan

Pada tahapan ini pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

Tahap dimana panneliti dapat melihat apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik selama pelaksanaan tindakan kelas, melalui hasil yang diperoleh dari observasi dikumpulkan kemudian dianalisis.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tim peneliti membuat rencana proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus pertama.

b. Pelaksanaan

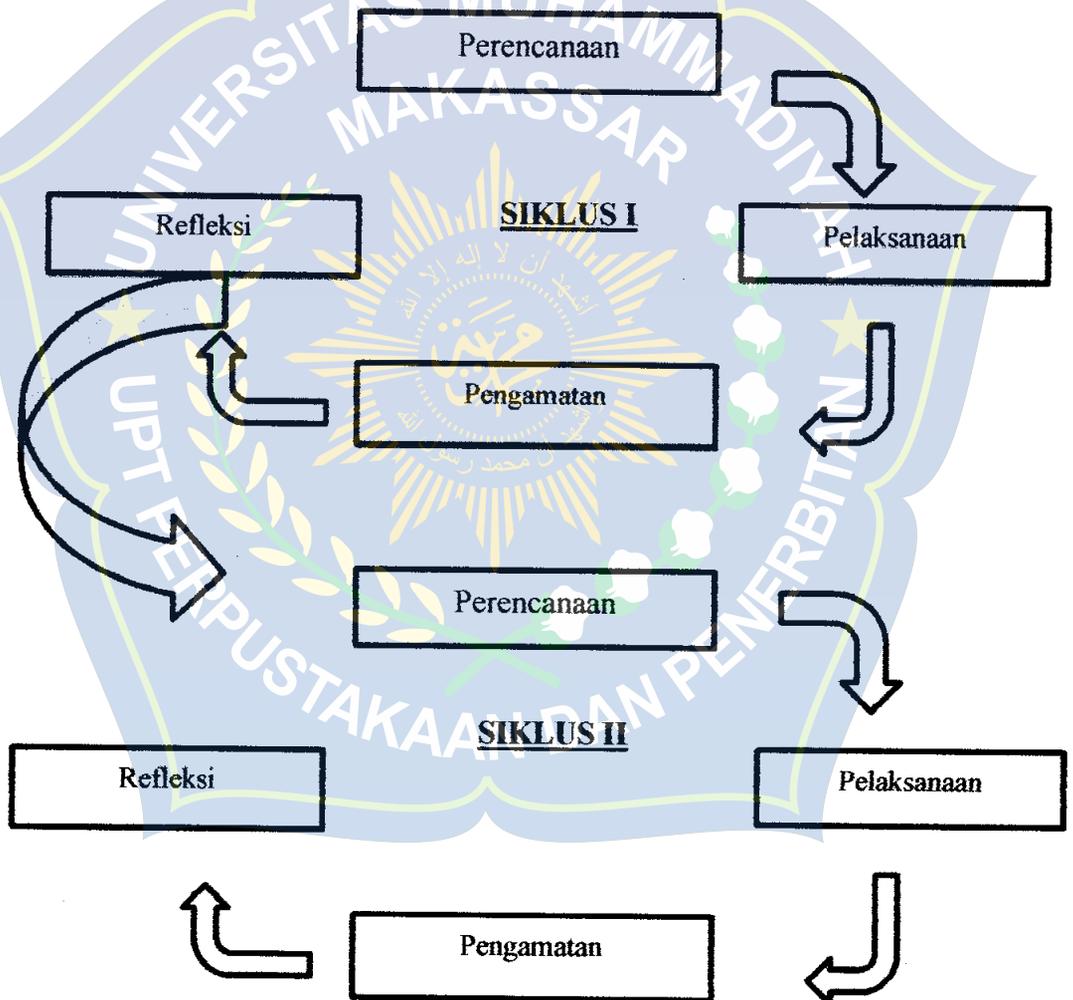
- 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Memberikan penjelasan kepada peserta didik
- 3) Pada siklus ke-2 ini, peserta didik diharapkan lebih aktif dari siklus 1
- 4) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan bermain goncang kaleng

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap anak saat proses belajar mengajar

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan tertentu



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas

E. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa observasi dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi adalah pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan observasi mulai dari merumuskan masalah, kerangka teori untuk menjabarkan perilaku yang akan diobservasi, prosedur dan teknik perekaman. Kriteria analisis hingga interpretasi. Pada penelitian di PAUD Tepadu Bukit Permai II digunakan teknik observasi untuk mengetahui kecerdasan kinestetik anak meningkat apabila dilakukan kegiatan bermain goncang kaleng, selain observasi pada anak dilakukan juga observasi pada guru.
2. Lembar Tes adalah instrumen alat ukur untuk pengumpulan data pemahaman konsep dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen
3. Lembar Dokumentasi adalah pedoman untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan cara foto atau video kegiatan bermain goncang kaleng

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, tes, dan observasi.

1. Observasi dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, untuk mencatat berbagai kegiatan yang terdiri dari catatan tertulis tentang apa yang dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data.
2. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil kegiatan permainan gancang kaleng, seperti anak diminta melakukan kegiatan melempar, menangkap bola dan berlari menghindari lawan.
3. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang laporan hasil perkembangan kecerdasan kinestetik anak, foto dan video kegiatan bermain gancang kaleng.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik yang digunakan peneliti dalam menganalisis data yaitu Deskriptif Kualitatif.

Deskriptif Kualitatif merupakan penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. (Nawawi dan Martini, 1996 :73). Deskriptif Kualitatif berusaha mendeskripsikan

seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.(Mukhtar, 2013: 28).

Menurut Miles (1994) dan Faisal (2004) analisis data dilakukan selama pengumpulan data di lapangan dan setelah semua data terkumpul dengan teknik analisis model interaktif. Analisis data berlangsung secara bersama-sama dengan proses pengumpulan data dengan alur tahapan sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh ditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci. Laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting. Data hasil mengihtarkan dan memilah-milah berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu akan memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data sebagai tambahan atas data sebelumnya yang diperoleh jika diperlukan.

2. Penyajian Data (Display)

Data yang diperoleh dikategorisasikan menurut pokok permasalahan dan dibuat dalam bentuk matriks

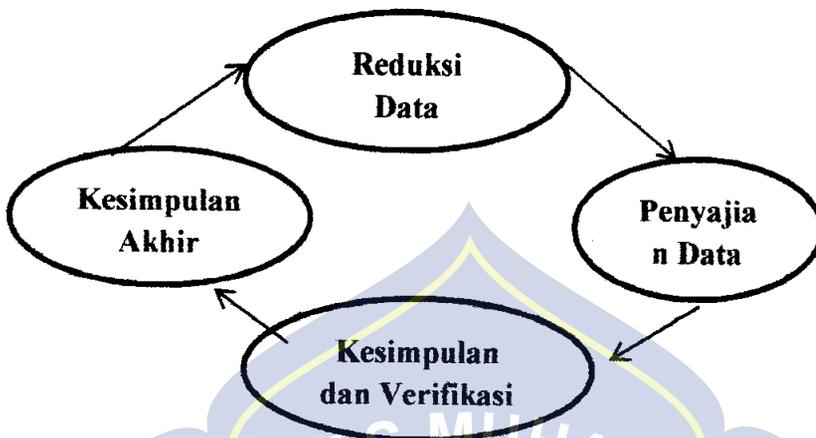
sehingga memudahkan untuk melihat pola-pola hubungan satu dengan data yang lainnya.

3. Penyimpulan dan Verifikasi

Kegiatan penyimpulan merupakan langkah lebih lanjut dari kegiatan reduksi penyajian data. Data yang sudah direduksi dan disajikan secara sistematis akan disimpulkan sementara. Kesimpulan yang diperoleh pada tahap awal biasanya kurang jelas, tetapi pada tahap-tahap selanjutnya akan semakin tegas dan memiliki dasar yang kuat. Kesimpulan sementara perlu diverifikasi. Teknik yang dapat digunakan untuk memverifikasi adalah triangulasi sumber data dan metode, diskusi teman sejawat, dan pengecekan anggota.

4. Kesimpulan Akhir

Kesimpulan akhir diperoleh berdasarkan kesimpulan sementara yang telah diverifikasi. Kesimpulan final ini diharapkan dapat diperoleh setelah pengumpulan data selesai.



Gambar 3.2 Bagan Analisi Data Kualitatif

Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan analisis data yang mengolah data-data numerik seperti penggunaan data statistik, data survei responden, dan lain sebagainya. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

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

Ket :

P = Presentase ketuntasan belajar siswa

f = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3.1. Kriteria Perkembangan Peserta Didik

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
76- 100%	Berkembang sangat baik
56-75%	Berkembang sesuai harapan
40-55%	Mulai Berkembang
>40%	Belum Berkembang

H. Indikator Keberhasilan

1) Proses

Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dilakukan permainan gocang kaleng sebagai kegiatan permainan anak. Permainan ini menggunakan kaleng bekas susu yang telah di susun keatas. Selain menggunakan kaleng susu permainan ini juga menggunakan bola kecil yang akan digunakan anak untuk melempar kaleng susu yang telah disusun. Permainan ini dapat menarik perhatian anak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

2) Hasil

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila 75% kecerdasan kinestetik anak didik di kelas B berhasil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini dibahas hasil-hasil penelitian ini mengenai peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng pada peserta didik kelompok B PAUD Terpadu Bukit Permai II setelah dilaksanakannya permainan goncang kaleng untuk meningkatkan kecerdasan kinestetiknya. Pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang saling berkaitan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi serta refleksi.

Pada pelaksanaan tindakan dilakukan dalam Siklus I dan Siklus II yang berlangsung enam kali pertemuan. Adapun yang dianalisis adalah data aktivitas peserta didik, keterlaksanaan pembelajaran, dan skor hasil pencapaian peserta didik.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus I ini dilaksanakan selama 3 hari. Siklus pertama dilakukan pada tanggal 23, 24, dan 30 November 2020. Perencanaan dilakukan pada tanggal 22 November 2020 di PAUD Terpadu Bukit Permai II Taipale'leng/Karampang Eja Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Kegiatan ini membahas mengenai identifikasi dan analisis dari masalah yang berkaitan dengan meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng pada peserta didik di PAUD

Terpadu Bukit Permai II. Adapun rencana yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti dan guru membahas penerapan belajar pada peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik melalui permainan goncang kaleng
- 2) Menentukan waktu pelaksanaan, yaitu dilaksanakan pada hari senin tanggal 23 November 2020, Selasa 24 November 2020, dan 30 November 2020
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (rpph) dengan tema Tumbuhan dan Sub tema buah-buahan, yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup
- 4) Membuat lembar observasi guru dan peserta didik, peneliti menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

b. Pelaksanaan

Tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 November 2020, pertemuan kedua pada tanggal 24 November 2020, dan pertemuan ketiga pada tanggal 30 November 2020. Pada setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, sedangkan yang menjadi fokus penelitian ialah pada kegiatan inti. Guru kelas mengambil bagian sebagai pemimpin jalannya kegiatan selama proses pembelajaran kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung

yaitu ibu opu dena. Sedangkan observer bertugas sebagai pengamat selama kegiatan berlangsung yaitu Zhulya Fahirah Anwar (Peneliti).

1) **Pertemuan I Siklus I**

Pertemuan pertama ini dimulai pada tanggal 23 November 2020, pukul 08.00-10.00. Tema yang diajarkan pada siklus I adalah Tumbuhan, Sub tema Buah-buahan (apel). Peserta didik hadir sebanyak 12 peserta didik dan tidak hadir 7 peserta didik. Adanya peraturan pemerintah yang mengharuskan sekolah ditutup karena pandemi Covid 19 sehingga peserta didik hanya bisa melakukan pembelajaran di teras rumah masyarakat untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Kegiatan awal dimulai dengan baris-baris selesai guru mempersilahkan peserta didik masuk ke teras rumah masyarakat yang telah di sepakati untuk dijadikan tempat belajar peserta didik. Setelah peserta didik masuk ke teras rumah dan duduk guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, membaca surah Al-Fatihah, membaca doa sebelum belajar, dan bernyanyi yang menjadi pembiasaan di PAUD Bukit Permai II, selanjutnya guru bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan menjelaskan Tema/Sub Tema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Setelah menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan guru mengenalkan media yang akan dilakukan dalam bermain goncang kaleng yaitu kaleng bekas yang berjumlah 9 buah dan bola kasti, guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain yaitu peserta didik akan dibagi menjadi 2

kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari beberapa peserta didik, setiap kelompok akan memiliki kesempatan sebagai kelompok yang akan melempar kaleng dan kelompok yang akan menjaga kaleng. Setiap peserta didik dalam kelompok akan memiliki peran masing-masing misalkan pada kelompok yang akan melempar kaleng ada peserta didik yang berperan sebagai pelempar kaleng tersebut, peserta didik lainnya berlari untuk mengalihkan perhatian kelompok lawan untuk tidak melempar bola pada teman kelompoknya yang akan menyusun kaleng dan peserta didik yang lain menyusun kaleng dengan benar agar kelompoknya bisa memenangkan permainan ini. Sedangkan pada kelompok yang akan menjaga kaleng peserta didik juga memiliki perannya masing-masing yaitu 1 peserta didik berdiri dibelakang kaleng sebagai penjaga kaleng yang akan dilempar kelompok lawan dan peserta didik yang lainnya menjaga kelompok lawan agar tidak berhasil untuk kembali menyusun kaleng tersebut. Permainan ini juga dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan oleh guru. Setelah guru menjelaskan dan mencontohkan peserta didik diminta untuk keluar ke pekarangan rumah masyarakat untuk memulai kegiatan bermain. Peserta dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Kemudian guru mengarahkan cara bermain dan masing-masing peran anak didalam kelompok. Kegiatan ini dapat merangsang peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik (melempar dan menangkap bola, menghindari

lawan dan mengikuti aturan yang ditentukan). Guru dan peneliti mengawasi peserta didik dengan berada di tempat bermain peserta didik. Setelah kegiatan bermain goncang kaleng selesai, anak di arahkan untuk masuk ke teras rumah.

Pada kegiatan selanjutnya guru membimbing peserta didik mencuci tangan dan kembali ke tempat duduk masing-masing. Setelah peserta didik duduk dengan rapih guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan bermain yang telah dilakukan, guru menanyakan perasaan anak setelah bermain goncang kaleng. Setelah bercakap-cakap guru melakukan kegiatan akhir yaitu menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok harinya, guru memimpin untuk membaca doa kedua orang tua dan doa keluar rumah, membca surah al-Ashr lalu mengucapkan salam.

2) **Pertemuan II Siklus I**

Pertemuan kedua ini dimulai pada tanggal 24 November 2020 pukul 08.00-10.00. Tema yang diajarkan pada pertemuan ini adalah Tumbuhan dan Sub Tema Buah-buahan (Jeruk). Peserta didik yang hadir sebanyak 12 peserta didik dan yang tidak hadir sebanyak 7 peserta didik. Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris, setelah kegiatan baris-berbaris dilakukan guru mempersilahkan peserta didik masuk ke tempat belajar dan duduk dengan tertib kemudian membaca doa sebelum belajar, membaca surah Al-Fatihah, dan bernyanyi yang menjadi pembiasaan di PAUD Terpadu Bukit Permai II. Selanjutnya

guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai kegiatan kemarin dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dengan Tema/Sub Tema (Jeruk), kemudian guru kembali mengenalkan media yang digunakan untuk melakukan kegiatan bermain goncang kaleng yaitu kaleng bekas yang berjumlah 9 buah dan bola kasti.

Pada kegiatan inti, guru mengarahkan peserta didik untuk keluar ke pekarangan rumah warga yang akan digunakan untuk bermain goncang kaleng, setelah peserta didik telah berada di tempat bermain guru membagi 2 kelompok yaitu kelompok jeruk dan kelompok apel yang terdiri dari 6 peserta didik di setiap kelompoknya. Selain membagi kelompok guru juga membagi peran peserta didik dalam kelompoknya agar peserta didik tidak bingung ketika bermain. Selanjutnya guru memulai permainan goncang kaleng dimana ada kelompok jeruk sebagai penjaga kaleng susun yang akan di lempar oleh kelompok apel, peserta didik pun bermain goncang kaleng dengan mengikuti arahan dari guru. Setelah waktu yang telah ditentukan oleh guru habis untuk kelompok apel kini berganti peran dengan kelompok jeruk sebagai kelompok yang akan melempar dan kelompok apel yang akan menjaga kaleng. Dengan kegiatan ini dapat merangsang meningkatnya kecerdasan kinestetik anak (melempar dan menangkap bola, berlari menghindari lawan dan mengikuti aturan permainan).

Pada kegiatan selanjutnya guru membimbing peserta didik mencuci tangan dan kembali ke tempat duduk masing-masing. Setelah

peserta didik duduk dengan rapih guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan bermain yang telah dilakukan, guru menanyakan perasaan anak setelah bermain goncang kaleng. Setelah bercakap-cakap guru melakukan kegiatan akhir yaitu menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pekan depan, guru memimpin untuk membaca doa kedua orang tua dan doa keluar rumah, membca surah al-Ashr lalu mengucapkan salam.

3) Pertemuan III Siklus I

Pertemuan ketiga ini dimulai pada tanggal 30 November 2020 pukul 08.00-10.00. Tema yang diajarkan pada pertemuan ketiga siklus I adalah Tumbuhan, Subtema Buah-buahan (pepaya). Peserta didik yang hadir sebanyak 12 peserta didik, dan yang tidak hadir sebanyak 9 peserta didik. Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris, setelah kegiatan baris-berbaris guru mengarahkan peserta didik masuk ke tempat belajar yaitu teras rumah masyarakat, setelah seluruh peserta duduk masuk dan duduk dengan rapih guru mengucapkan salam lalu berdoa sebelum belajar, membaca surah Al-Fatihah, dan bernyanyi yang menjadi pembiasaan di PAUD Terpadu Bukit Permai II. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada kegiatan bermain goncang kaleng yaitu kaleng bekas dan bola kasti. Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan pekan lalu dan menjelaskan kegiatan hari ini dengan Tema/Sub Tema (pepaya). Kemudian anak diminta untuk melakukan kegiatan

- (6) Guru memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik yang belum bermain dengan baik, terlihat guru memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik yang belum bermain dengan baik, maka peneliti memberi penilaian baik.

Tabel 4.3 Observasi guru siklus I pertemuan III

NO	Uraian Penilaian	Penilaian		
		B	C	K
1.	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran.	✓		
2.	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓		
3.	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin.		✓	
4.	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.	✓		
5.	Guru melakukan recalling tentang kegiatan bermain goncang kaleng	✓		
6.	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bermain dengan baik	✓		
Jumlah		5	1	
Presentase		83,33%	16,66%	

b) Hasil observasi dan evaluasi peserta didik

- (1) Pada indikator pertama yaitu peserta didik mampu melempar dan menangkap bola tepat mengenai sasaran, dari 10 peserta didik yang hadir terlihat adanya peningkatan. Sebanyak 7 peserta didik mulai meningkat sesuai standar pencapaian, dapat melempar dan menangkap bola tepat mengenai sasaran dan 3 peserta didik mulai mampu melempar dan menangkap bola walaupun masih dengan bantuan guru
- (2) Pada indikator kedua yaitu peserta didik mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan lawan, terlihat dari 10 peserta didik yang hadir terdapat 4 peserta didik yang sudah mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan oleh lawan sedangkan 6 peserta didik mulai mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan lawan dengan bantuan dan arah guru.
- (3) Pada indikator ketiga yaitu peserta didik mampu bermain sesuai aturan yang telah guru tentukan, sudah mulai mengalami peningkatan. Terlihat ketika bermain beberapa peserta didik sudah mampu mengikuti peraturan permainan yaitu melempar kaleng dengan tepat sebelum waktu habis dan menyusun kaleng sesuai susunan yang tepat, sedangkan peserta duduk lainnya mulai mampu bermain sesuai aturan namun dengan arahan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik dalam mengikuti kegiatan bermain gancang kaleng. Dengan mengamati indikator yaitu aspek motorik kasar dan motorik halus dalam kemampuan kecerdasan

kinestetik peserta didik, peserta didik mampu melempar dan menangkap bola tepat mengenai sasaran, peserta didik mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan lawan, peserta didik mampu bermain sesuai aturan yang telah guru tentukan.

Hasil observasi peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik siklus I ditampilkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus I

NO	Nama Anak	Pertemuan			Jumlah	Presentase	Kriteria
		I	II	III			
1	I	4	4	4	12	33,3	Belum berkembang
2	F	4	4	5	13	35,8	Belum berkembang
3	D	4	4	4	12	33,3	Belum berkembang
4	R	6	6	6	18	50	Mulai berkembang
5	A	6	6	6	18	50,0	Mulai berkembang
6	I	5	6	6	17	46,6	Mulai berkembang
7	H	5	5	5	15	41,6	Mulai berkembang
8	FE	6	6	6	18	50,0	Mulai berkembang
9	NI	3	3	4	10	27,5	Belum berkembang
10	SA	3	3	-	6	16,6	Belum berkembang
11	AD	4	5	5	14	38,3	Belum berkembang
12	AG	3	4	4	11	30,0	Belum berkembang
Rata-rata kecerdasan kinestetik		peningkatan kecerdasan			37,75	Belum berkembang	

Dari tabel hasil observasi peserta didik siklus I di atas dapat diperjelas melalui tabel di bawah ini

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus I

NO	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Belum Berkembang	7	58,3
2	Mulai Berkembang	5	41,7
3	Berkembang Sesuai Harapan	-	-
4	Berkembang Sangat Baik	-	-

Hasil dari tabel rekapitulasi data siklus I diatas, diperoleh bahwa peserta didik yang memiliki kriteria Belum Berkembang ada 7 peserta didik dengan presentase (58,3), peserta didik yang memiliki kriteria Mulai Berkembang 5 peserta didik dengan presentase (41,66), dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan serta kriteria Berkembang Sangat Baik belum terdapat peserta didik yang memperoleh kriteria tersebut. Jadi pada siklus I peningkatan kecerdasan kinestetik pada peserta didik memperoleh nilai 37,75% pada kriteria Belum Berkembang.

d. Hasil Refleksi Siklus I

Setelah melakukan tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, tahap terakhir yang dilakukan peneliti ialah tahap refleksi, untuk melakukan tahap perbaikan pada siklus selanjutnya. Selian itu juga untuk memaparkan kelebihan dan kekurangan selama siklus I berlangsung.

1) Refleksi aktivitas guru

Proses keberhasilan peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng pada peserta didik kelompok B yang dilakukan guru dapat dilihat dari lembar observasi. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I terlihat bahwa beberapa aspek yang telah tercapai diantaranya :

- a) Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan baik
- b) Guru melaksanakan kegiatan bermain goncang kaleng dengan cukup baik

Adapun kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus I yaitu :

- a) Saat guru melakukan kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan yang dilakukan kemarin guru sebaiknya mengaitkan sub tema dengan kegiatan yang kemarin dengan sub tema dan kegiatan yang akan dilakukan
- b) Guru pernah hanya sekedar menanyakan perasaan peserta didik tanpa menanyakan inti dari kegiatan bermain goncang kaleng.

Adapun langkah-langkah perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya pada siklus II diuraikan sebagai berikut :

- a) Guru lebih memberikan penjelasan dan contoh yang lebih menyenangkan agar anak didik mampu dan mengerti apa yang dijelaskan.

- b) Guru dalam kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan kemarin sebaiknya mengaitkan sub tema sebelumnya dengan sub tema yang akan dilakukan hari ini.
- c) Pada kegiatan awal guru terlihat kesulitan dalam mengatur peserta didik. Maka dari itu pengelolaan kelas sangat penting dan berpengaruh sekali terhadap tingkat keberhasilan pembelajaran.

2) Refleksi Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, terlihat bahwa terdapat indikator yang telah dicapai dengan cukup baik, di antaranya :

- a) Anak mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan lawan, terlihat saat bermain beberapa peserta didik mampu berlari dengan cepat untuk menghindari bola yang dilemparkan lawan
- b) Anak mampu bermain sesuai aturan, terlihat pada saat bermain peserta didik mampu bermain dengan waktu yang telah guru tentukan.

3) Refleksi Hasil Kegiatan Peningkatan Kecerdasan Kinestetik melalui Permainan Guncang Kaleng Siklus I

Proses kegiatan peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan guncang kaleng yang dilakukan belum mengalami peningkatan yang berarti pada kecerdasan kinestetik peserta didik. Hasil penilaian siklus I diperoleh tingkat pencapaian sebesar 37,75% pada

kriteria Belum Berkembang, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian ini pada siklus ke II.

2. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilakukan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng belum mengalami peningkatan yang berarti. Maka dari itu, peneliti melaksanakan siklus ke II. Adapun rencana yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

Pada siklus I ditemukan kelemahan-kelemahan yang membuat peningkatan kemampuan berhitung anak tidak berkembang dengan baik. Maka dari itu pada siklus ke II dibuat perencanaan ulang tujuannya untuk memperbaiki hal-hal yang menjadi kekurangan di siklus I, adapun perencanaan yang disusun dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Menentukan waktu pelaksanaan, yaitu dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 1 Desember 2020, Senin tanggal 7 Desember 2020, dan Selasa tanggal 8 Desember 2020
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan Tema Tumbuhan dan Sub Tema Tanaman Obat, yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup
- 3) Membuat lembar observasi guru dan peserta didik, peneliti menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

b. Pelaksanaan

Tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2020, pertemuan kedua tanggal 7 Desember 2020, dan pertemuan ketiga pada tanggal 8 Desember 2020. Pada setiap pertemuan terdapat 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup serta yang menjadi fokus penelitian adalah kegiatan inti. Guru kelas mengambil bagian sebagai pengatur jalannya kegiatan selama proses pembelajaran yaitu Ibu Sri Mirnawati. Sedangkan yang bertugas sebagai observer yaitu Zhulya Fahirah Anwar (Peneliti).

1) Pertemuan I siklus II

Pertemuan pertama ini dimulai pada tanggal 1 Desember 2020, pukul 08.00-10.00. tema yang diajarkan adalah Tumbuhan dan Sub Tema adalah Tanaman Obat (Jahe). Peserta didik yang hadir sebanyak 11 peserta didik, dan yang tidak hadir sebanyak 8 peserta didik. Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris, setelah kegiatan baris-berbaris selesai guru memanggil satu persatu peserta didik untuk diperiksa kebersihan kuku jari tangannya dan kemudian masuk ke ruang belajar. Setelah peserta didik semuanya masuk dan duduk di tempatnya masing-masing guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan membaca surah Al-Fatihah, membaca doa belajar dan tidak lupa bernyanyi yang menjadi pembiasaan di PAUD Terpadu Bukit

Permai II. Selanjutnya guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan menjelaskan Tema/Sub Tema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini, selanjutnya guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain gongcang kaleng yaitu kaleng bekas dan bola kasti. Kemudian guru memberikan contoh cara bermain gongcang kaleng yang benar dan menjelaskan peraturan yang harus ditaati selama bermain, setelah mencontohkan guru membagi 2 kelompok yang dimana satu kelompok terdiri dari 5 peserta didik dan kelompok lainnya terdiri dari 6 peserta didik. Sebelum melakukan kegiatan bermain gongcang kaleng guru meminta peserta didik melakukan lempar tangkap bola berpasangan agar pada saat bermain anak mampu melempar dan menangkap bola dengan baik. Setelah itu guru membagi peran peserta didik di kelompoknya masing-masing, selanjutnya guru mengarahkan peserta didik melakukan permainan gongcang kaleng. Secara bergantian peserta didik melempar kaleng yang tersusun dengan bola, terlihat peserta didik dari kelompok lainnya berusaha menjaga kaleng agar tidak roboh dari susunannya, terlihat juga peserta didik yang berlari dengan cepat untuk menghindari bola yang di lemparkan oleh kelompok lawan. Kegiatan ini dapat merangsang peningkatan kecerdasan kinestetik anak (melempar dan menangkap bola, berlari menghindari bola yang dilemparkan lawan, dan bermain sesuai aturan). Guru dan

peneliti mengawasi dengan berada di tempat bermain peserta didik untuk melihat cara bermain peserta didik.

Pada kegiatan selanjutnya guru membimbing peserta didik mencuci tangan sebelum masuk ke ruang belajar, setelah mencuci tangan peserta didik duduk di tempatnya masing-masing. Selanjutnya guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari ini yaitu bermain goncang kaleng. Kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, selanjutnya guru memimpin membaca doa kedua orang tua dan doa keluar rumah, membaca surah al-Ashr lalu mengucapkan salam.

2) Pertemuan II siklus II

Pertemuan kedua ini dimulai pada tanggal 7 Desember 2020, pukul 08.00-10.00. tema yang diajarkan adalah Tumbuhan dan Sub Tema adalah Tanaman Obat (Daun Salam). Peserta didik yang hadir sebanyak 11 peserta didik, dan yang tidak hadir sebanyak 8 peserta didik. Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris, setelah kegiatan baris-berbaris selesai guru mengarahkan peserta didik masuk ke ruang belajar. Setelah peserta didik semuanya masuk dan duduk di tempatnya masing-masing guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan membaca surah Al-Fatihah, membaca doa belajar dan tidak lupa bernyanyi yang menjadi pembiasaan di PAUD Terpadu Bukit

Permai II. Selanjutnya guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan menjelaskan Tema/Sub Tema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini, selanjutnya guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain goncang kaleng yaitu kaleng bekas dan bola kasti. Sebelum melakukan permainan guru mengarahkan peserta didik untuk menyusun kaleng sesuai dengan susunan yang telah guru tentukan secara bergantian, setelah menyusun kaleng peserta didik diarahkan ke tempat bermain dan membagi menjadi 2 kelompok. Setelah membagi kelompok guru menjelaskan aturan bermain yang harus ditaati, guru pun mengarahkan peserta didik bermain goncang kaleng. Kelompok yang mendapat kesempatan melempar pertama menggunakan waktunya dengan baik, peserta didik mampu melempar bola tepat sasaran sehingga kaleng dapat dirobohkan. Sedangkan kelompok yang menjaga kaleng berusaha menjaga lawannya agar tidak berhasil menyusun kembali kaleng yang di robohkannya, beberapa peserta didik mampu melempar dan menangkap bola dengan baik sedangkan yang lainnya nampak dengan cepat berlari untuk menghindari bola yang dilempar oleh lawan. Permainan berlangsung dengan tertib sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

Pada kegiatan ini gurumengarahkan peserta didik mencuci tangan sebelum masuk kedalam ruangan, setelah selesai mencuci

tangan peserta didik duduk dengan tertib. Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai kegiatan bermain gonggong kaleng yang telah dilakukan, guru menanyakan perasaan peserta didik setelah bermain. Setelah melakukan kegiatan bercakap-cakap guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok harinya, membaca doa kedua orang tua dan keluar rumah, membaca surah Al-Ashr lalu mengucapkan salam.

3) Pertemuan III siklus II

Pertemuan ketiga ini dimulai pada tanggal 8 Desember 2020, pukul 08.00-10.00. tema yang diajarkan adalah Tumbuhan dan Sub Tema adalah Tanaman Obat (Lidah Buaya). Peserta didik yang hadir sebanyak 11 peserta didik, dan yang tidak hadir sebanyak 8 peserta didik. Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris, setelah kegiatan baris-berbaris selesai guru mengarahkan peserta didik masuk keruang belajar. Setelah peserta didik semuanya masuk dan duduk di tempatnya masing-masing guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan di lanjutkan dengan membaca surah Al-Fatihah, membaca doa belajar dan tidak lupa bernyanyi yang menjadi pembiasaan di PAUD Terpadu Bukit Permai II. Selanjutnya guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan menjelaskan Tema/Sub Tema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini, selanjutnya guru

menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain goncang kaleng yaitu kaleng bekas dan bola kasti.

Pada kegiatan inti, guru mengarahkan peserta didik melakukan lempar tangkap bola berpasangan dan menyusun kaleng susu sesuai susunan yang benar sebelum melakukan kegiatan bermain goncang kaleng. Setelah itu guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 peserta didik dan kelompok lainnya terdiri dari 6 peserta didik, guru juga kembali menjelaskan aturan bermain yang harus ditaati. Peserta didik pun diarahkan untuk bermain, kelompok yang mendapat kesempatan melempar kaleng menggunakan bola dengan satu kali lemparan mampu merobohkan susunan kaleng bekas. Peserta didik lainnya pun dengan cepat berlari untuk kembali menyusun kaleng sesuai susunan namun kelompok lawan tidak tinggal diam, mereka dengan cepat melempar bola ke lawan tetapi dapat dihindari dengan cepat. Setiap kelompok bermain dengan baik karena mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya masing-masing, peserta didik mampu melempar dan menangkap bola dengan baik, berlari menghindari bola yang dilemparkan lawan dan mengikuti aturan yang ditentukan oleh guru.

Pada kegiatan istirahat guru mengarahkan peserta didik mencuci tangan lalu kembali keruangan, setelah mencuci tangan peserta didik duduk ketempat masing-masing. Guru melakukan

- (2) Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang akan dipelajari, terlihat guru mengenalkan tema dan sub tema yang akan dipelajari oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik.
- (3) Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin, terlihat guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai sub tema dan mengaitkan dengan subtema kegiatan hari ini oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik
- (4) Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, terlihat guru menyampaikan kegiatan hari ini yaitu bermain goncang kaleng oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik
- (5) Guru melakukan recalling tentang kegiatan bermain goncang kaleng, terlihat guru melakukan kegiatan recalling dengan hanya bertanya mengenai perasaan peserta didik setelah bermain goncang kaleng oleh karena itu peneliti memberi penilaian cukup
- (6) Guru memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik yang belum bermain dengan baik, terlihat guru memberi semangat dan motivasi kepada peserta didik yang belum bermain dengan baik oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik.

yang berkembang sesuai harapan dalam melempar dan menangkap bola.

(2) Pada indikator mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan oleh lawan, sudah terlihat adanya peningkatan yang berarti terdapat 6 peserta didik yang mulai meningkat dalam berlari menghindari bola meskipun dengan bantuan guru dan terdapat 3 yang berkembang sesuai harapan terlihat pada saat bermain peserta didik mampu berlari dengan cepat tanpa arahan dari guru

(3) Pada indikator mampu bermain sesuai aturan yang telah guru tentukan, terlihat peningkatan yang berarti dimana saat bermain peserta didik tidak lagi melanggar aturan bermain yang ditentukan dan ada 5 peserta didik menaati aturan dengan arahan guru.

2) Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan kedua (Senin, 7 Desember 2020)

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

(1) Guru menyiapkan kelas sebelum masuk proses pembelajaran, terlihat guru menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan, oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik

(2) Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang akan dipelajari, terlihat guru mengenalkan tema dan sub tema yang akan dipelajari oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik.

sub tema yang akan dipelajari oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik

- (3) Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin, terlihat guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai sub tema kegiatan kemarin dan menghubungkannya dengan sub tema kegiatan untuk hari ini oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik.
- (4) Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, guru terlihat menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain goncang kaleng oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik.
- (5) Guru melakukan recalling tentang kegiatan bermain goncang kaleng, terlihat guru menanyakan perasaan peserta didik dan menanyakan kegiatan bermain goncang kaleng yang telah dilakukan oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik
- (6) Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bermain dengan baik, terlihat guru memberikan semangat dan motivasi dengan cara meberikan pujian kepada peserta didik oleh karena itu peneliti memberi penilaian baik.

Tabel 4.8 Observasi guru siklus II pertemuan III

NO	Uraian Penilaian	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran.	✓		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓		
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin.	✓		
4	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.	✓		
5	Guru melakukan recalling tentang kegiatan bermain gongcang kaleng	✓		
6	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bermain dengan baik	✓		
	Jumlah	6		
	Preaentase	100%		

(Sumber : Data oleh Lampiran 4)

b) Hasil observasi dan evaluasi peserta didik

- (1) Pada indikator pertama yaitu mampu melempar dan menangkap bola tepat sasaran hasil data penilaian dari semua peserta didik yang hadir berjumlah 11 peserta didik terlihat adanya peningkatan yang sangat berarti. Sebanyak 2 peserta didik berkembang sesuai harapan mereka mampu melempar dan menangkap bola tepat sasaran meski dengan sedikit arahan

dari guru sedangkan peserta didik lainnya mampu melakukannya tanpa bantuan guru

- (2) Pada indikator kedua yaitu mampu berlari menghindari lawan, terlihat peningkatan yang sangat berarti karena pada saat bermain terdapat 6 peserta didik yang meningkat melampaui standar pencapaian dan terdapat 5 peserta didik yang kriteria berkembang sesuai harapan, mereka mampu berlari menghindari bola meski dengan sedikit arahan dari guru
- (3) Pada indikator ketiga yaitu mampu bermain sesuai aturan yang telah guru tentukan, terlihat dari 11 peserta didik yang hadir terdapat 6 peserta didik yang meningkat sesuai standar pencapaian dan sebanyak 4 peserta didik yang meningkat melampaui standar pencapaian.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II diatas, peserta didik dalam mengikuti kegiatan bermain gancang kaleng. dengan mengamati indikator mampu melempar dan menangkap bola tepat sasaran, mampu berlari menghindari bola yang dilemparkan oleh lawan, dan mampu bermain sesuai aturan yang telah guru tentukan.

Hasil observasi peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik ditampilkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik

NO	Nama Anak	Pertemuan			Jumlah	Prese ntase	Kriteria
		I	II	III			
1	F	6	10	10	26	71,6	Berkembang sesuai harapan
2	D	6	10	11	27	75	Berkembang sesuai harapan
3	R	12	12	12	36	100,0	Berkembang sangat baik
4	A	6	9	11	26	71,6	Berkembang sesuai harapan
5	I	7	10	12	27	75	Berkembang sesuai harapan
6	H	6	9	11	26	71,6	Bekembang sesuai harapan
7	FE	12	12	12	36	100,0	Berkembang sangat baik
8	NI	7	8	9	24	66,6	Berkembang sesuai harapan
9	SA	-	-	-	-	-	
10	AD	8	9	11	28	77,5	Berkembang sangat baik
11	AG	8	8	10	26	71,6	Berkembang sesuai harapan
12	AU	8	8	10	26	71,6	Berkembang sesuai harapan
Rata-rata Peningkatan Kecerdasan Kinestetik						77,46 %	Berkembang sangat baik

Dari tabel observasi peserta didik siklus II di atas dapat diperjelas melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Siklus II

NO	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum berkembang	-	-
2	Mulai berkembang	-	-
3	Berkembang sesuai harapan	8	66.66
4	Berkembang sangat baik	3	25.00

Dari tabel rekapitulasi data siklus II diatas, hasil dari tindakan pada siklus II mengalami peningkatan, kriteri berkembang sesuai harapan presentase(66,66) dan berkembang sangat baik presentase (25.0). Maka pada siklus II peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik meningkat menjadi 77,46% sehingga meningkat pada kriteria berkembang sangat baik.

d. Hasil Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi/evaluasi dan analisis data pelaksanaan siklus II pertemuan I, II, dan III terjadi peningkatan dibanding dengan siklus I. Hal ini terlihat pada aktivitas mengajar guru dan belajar anak sebagai berikut :

Berdasarkan hasil obsevasi /evaluasi dan analisi data siklus II, terjadi peningkatan dibanding siklus I, hal ini terlihat pada saat aktivitas mengajar guru dan belajar peserta didik, peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng pada peserta didik PAUD Terpadu Bukit Permai II telah mengalami peningkatan sesuai terget yang telah ditentukan. Dalam

kegiatan bermain peserta didik sangat bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan bermain. Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki disiklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng pada peserta didik dikelompok B PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian pelaksanaan tindakan peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan goncang kaleng tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus selanjutnya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui 2 siklus ini dilakukan tujuannya untuk mengetahui apakah dengan melakukan kegiatan bermain goncang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa.

Kegiatan bermain goncang kaleng memberi motivasi kepada peserta didik untuk mempunyai semangat dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik. Dari hasil penelitian, peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik disiklus I mencapai 37,75% yang artinya masih dalam kriteria mulai berkembang (MB) sedangkan pada siklus II mencapai 77,42% yang artinya sudah berada pada kreiteri berkembang sangat baik (BSB). Maka dari itu, penelitian mengenai Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Goncang Kaleng pada peserta didik kelompok B PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa mengalami peningkatan dan mencukupi standar yang telah ditetapkan.

Adapun hasil Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Goncang Kaleng Peserta Didik berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II, Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Goncang Kaleng pada Kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa

NO	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang	7	58,3	-	-
2	Mulai Berkembang	5	41,7	-	-
3	Berkembang Sesuai Harapan	-	-	8	66,6
4	Berkembang Sangat Baik	-	-	3	25,0

Dari tabel rekapitulasi diatas, data siklus I dan siklus II, dapat dilihat bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain goncang kaleng meningkat dengan kriteria berkembang sangat baik. Dimana hasil dari tindakan pada siklus I yaitu terdapat 7 peserta didik masih kriteria belum berkembang dengan presentase (58,3), dan 5 peserta didik mengalami peningkatan tapi dalam kriteria mulai berkembang dengan presentase (41,6), dan belum ada peserta didik yang mencapai pada kriteria berkembang sesuai harapan ataupun berkembang sangat baik. Pada siklus II kemampuan peserta didik mengalami peningkatan, pada kriteria berkembang sesuai harapan ada 8 peserta didik dengan presentase (66,66) dan pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 3 peserta didik. Maka dapat dilihat pada siklus II melalui bermain goncang kaleng kecerdasan kinestetik

anak mengalami peningkatan menjadi 77,46% sehingga meningkat menjadi kriteria berkembang sangat baik



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain goncang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik kelompok B di PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa.

Dengan bermain goncang kaleng sebagai tindakan yang diberikan guru dan peneliti kepada peserta didik, di siklus I belum mengalami peningkatan walaupun beberapa peserta didik sudah mulai berkembang. Namun di siklus II kecerdasan kinestetik peserta didik mulai meningkat. Hal ini disebabkan beberapa hal, salah satunya dalam siklus I guru awalnya masih bingung mencontohkan permainan goncang kaleng sehingga ketika memberi contoh guru tidak melakukannya secara maksimal yang mengakibatkan peserta didik juga nampak bingung. Maka di siklus II guru menjelaskan dan mulai paham dalam melakukan kegiatan bermain goncang kaleng.

Kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B PAUD Terpadu Bukit Permai II Kabupaten Gowa meningkat dengan secara bertahap, dilihat dari analisis data hasil peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain goncang kaleng. Setiap pertemuan disiklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada hasil observasi siklus I peserta didik dengan kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 7 peserta didik dengan presentase 58,3, kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 41,66.

Pada hasil observasi siklus II dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 peserta didik dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 peserta didik .

B. Saran

Berdasarkan proses penelitian yang dilaksanakan, bermain gongcang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik maka disampaikan antara lain:

1. Kegiatan bermain gongcang kaleng dapat diterapkan sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik
2. Untuk melaksakan kegiatan bermain gongcang kaleng guru diharapkan paham secara keseluruhan mengenai permainan
3. Bermain gongcang kaleng dapat dipakai sebagai referensi kegiatan penelitian yang terkait dengan masalah yang sama

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani Dwi Denok, 2015. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit dengan Bola TK AL Muhajirin. Jawa Timur: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. (diakses pada 03 Februari 2020)
- Indra Wira Satya, 2006 *Membangun Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Tenaga Kependidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. (hal 29-31)
- Ismail Andang, 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Khodijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing. (Hlm. 53-54)
- M. Fadlillah, 2018. *Konsep Dasar PAUD*. Ponorogo: Unmuh Ponorog (hal. 75)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Usia Dini
- Rasyid Harun dkk, 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Multi Persindo
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana
- Sefrina Andin, 2013. *Deteksi Minta Bakat Anak*. Yogyakarta: Media Persindo. (101-111)
- Surya Sutan, 2007. *Melejitkan Mulptipe Inteligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sujarweni Wiratna, 2020. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru (hal 34-36)
- Susanto Ahmad, 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara (hal 14-17)
- Susanto Ahmad, 2015. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Prenada Media Group. (hal. 280-283)
- Tukiran, Irma dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta. (hal 16)

Winarsih Sudarti, 2013. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus Pada siswa Kelompok B di TK Model Seman. Yogyakarta: Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. (diakses tanggal 03 Februari)

Wibawa, 2004. Metode Penelitian Pendidikan. Surabaya: Kerja Jaya Medi



RIWAYAT HIDUP



Zhulya Fahirah Anwar. Dilahirkan di LompoSoppeng, Kelurahan Lemba Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng pada tanggal 31 Juli 1998, dari pasangan Ayah Anwar, S.IP dan Ibu Ernawati. Penulis masuk sekolah dsar pada tahun 2004 di SD Negeri 3 Lemba dan tamat tahun 2010, tamat SMP Negeri 1 Watansoppeng pada tahun

2013, dan tamat di SMA Negeri 1 Watansoppeng pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN