

MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI GAMES BALL DI KELOMPOK BERMAIN NURUL FALAH DESA TERATAK

Eliza Ayu Wardani¹, Melvi Lesmana Alim², Nurmalina³

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email : elizaayuardani96@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok bermain Nurul Falah Desa Teratak. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 15 anak Kelompok Bermain (KB) Nurul Falah Desa Teratak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Teknik Analisis data dilakukam secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kecerdasan kinestetik setelah melakukan games ball. Peningkatan kecerdasan kinestetik anak setiap siklus mengalami perkembangan. Hal ini dibuktikan dari pratindakan ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 32,8%, sedangkan perkembangan kecerdasan kinestetik dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 48,8%. Secara keseluruhan peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetik dari siklus I ke siklus II sebesar 97,8%.

Kata Kunci: *Games Ball, Kecerdasan Kinestetik, Kelompok A*

Abstract

This Study Aims To Improve Kinesthetic intelligence in the children of the Nurul Falah playgroup in Teratak village. The type of research is Classroom Action Research which is carried out collaboratively between researchers and classroom teachers. This research consisted of two cycles and each cycle was conducted in two meetings. The subjects of this study were 15 children of the Nurul Falah Playgroup (KB) in Teratak Village, consisted of 6 boys and 9 girls. Data collection techniques through observation and documentation. The instruments used in this study were observation sheets. The data analysis technique was carried out in a quantitative descriptive manner. The result showed that there was an increase in kinesthetic intelligence after doing games ball. The increase in children's kinesthetic intelligence every cycle experiences development. This is evidenced from the pre-action to the first cycle has increased by 32.8%, while the development of kinesthetic intelligence from the first cycle to the second cycle increased by 48.8%. The overall increase in the

development of kinesthetic intelligence from first cycle to the second cycle was 97.8%.

Keywords: *Games Ball, Kinesthetic Intelligence, Group A*

PENDAHULUAN

Anak usia dini menurut *National Association in Education for Young Children (NAEYC)* adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun (Ahmad Susanto, 2017:1). Pada masa ini anak berada pada masa emas (*The Golden Age*) dimana anak jika diberikan stimulasi perkembangan yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya akan menjadi modal yang sangat penting untuk anak di kemudian hari. Pada masa ini anak sangat sensitif menerima segala pengaruh yang diberikan oleh lingkungannya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting. "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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" (Mursid, 2017: 2).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual. Membantu perkembangan anak sejak usia dini agar tumbuh dan berkembang secara wajar dalam aspek fisik, keterampilan, pengetahuan dan perilaku, serta memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Mutiah, 2010: 2). Untuk mengoptimalkan kemampuan anak pada pendidikan usia dini, yakni dilakukan dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan(stimulasi) dari lingkungan sekitar atau orang-orang terdekat.

Mendapatkan anak yang cerdas adalah dambaan setiap orang tua. Kecerdasan seorang anak tidak hanya ditentukan oleh faktor bawaan, tetapi juga karena peran penting yang bisa diupayakan oleh orang tuanya. Karena itu peran

orang tua sangat penting dalam perkembangan kecerdasan anak. Poin penting terkait kecerdasan yang paling menonjol dalam diri anak atau lebih dikenal dengan bakat bagaimana dukungan orang tua terhadap anak-anak berkaitan dengan bakat mereka, tanpa memaksa mereka untuk mengembangkannya. Semua ini dilakukan agar mereka tidak tertekan untuk tumbuh pada arah tertentu (Indragiri, 2010: 24).

Menurut Septiari (2012: 59) kecerdasan atau intelegensi dapat dipandang sebagai kemampuan untuk belajar dari masa lalu. Kecerdasan dapat pula dipandang sebagai kemampuan seseorang untuk menguasai kemampuan tertentu atas aneka macam keterampilan. Sutratina Tirtonegoro menyebutkan bahwa intelegensi adalah kecerdasan, yaitu sebuah istilah yang banyak dipergunakan oleh ahli psikologi, dan orang awam untuk menyatakan seseorang itu cerdas atau memiliki intelegensi tinggi apabila dia dapat dengan cepat, dan berhasil menyelesaikan soal atau tugas-tugas, dan problem yang dihadapinya.

Kecerdasan multiple (*multiple intelligences*) adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak antara lain linguistik-verbal (kemampuan menguraikan fikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, tulisan), logis-matematis (kemampuan menggunakan logika matematika dalam memecahkan masalah), spasial-visual (kemampuan berfikir 3 dimensi), kinestetik ragawi (keterampilan gerak, menari, olahraga), musikal (kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama), intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri), interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), naturalis (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan), dan spiritual (Septiari, 2012: 64).

Mengingat pentingnya kecerdasan kinestetik untuk anak usia dini yaitu sebagai kecerdasan gerak tubuh dimana kemampuan ini diawali dengan terbentuknya refleks dan keterampilan motorik sederhana yang kemudian berkembang menjadi kemampuan mengontrol gerakan, kecepatan, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, fleksibilitas, keindahan gerakan yang dapat dilakukan baik dalam kehidupan sehari-hari, dengan melakukan kegiatan *games ball* ini pengembangan kecerdasan kinestetik akan berkembang secara optimal dan meningkat.

Namun masih banyak dijumpai bahwa program kegiatan fisik atau kecerdasan kinestetik (gerak) anak usia dini sering kali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, atau bahkan guru sendiri. Hal ini dikarenakan di masyarakat secara umum belum memahami bahwa kegiatan fisik dalam hal program pengembangan kecerdasan kinestetik (gerak) menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini. Mereka masih beranggapan bahwa sekolah adalah lebih menekankan pada baca, tulis dan berhitung (calistung), karena tuntutan orang tua lebih menginginkan dan bangga bila anaknya memiliki prestasi bidang akademis dibandingkan prestasi bidang lain. Hal tersebut tidak didasari bahwa berbagai aktivitas kegiatan fisik juga sangat penting sebagai dasar untuk membangun dan mencetak generasi penerus yang berkualitas harus diawali dengan kesiapan fisik dengan kecerdasan kinestetik yang baik.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di KB Nurul Falah Desa Teratak menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak belum sesuai dengan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Peneliti membuktikan dari hasil pengamatan pada tanggal 10 Maret 2021, dari 15 anak di kelas hanya terdapat 3 anak yang kecerdasan kinestetiknya sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yang terdapat pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014. Peneliti menemukan pada saat melakukan *games ball* masih ada beberapa anak yang belum benar dalam melakukan apa yang diperintah oleh guru, dan ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan ini. Hal tersebut disebabkan jarangya kegiatan dalam hal kecerdasan kinestetik dilakukan oleh guru. Kurangnya variasi metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan kecerdasan kinestetik anak kurang terlatih, anak hanya menerima informasi dan kurangnya pemberian kesempatan kepada anak untuk memiliki pengalaman langsung melalui permainan sederhana. Untuk lebih memperjelas kondisi awal anak yang kecerdasan kinestetiknya belum sesuai dengan pencapaian perkembangannya, peneliti menyajikan tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Keadaan Awal Peserta Didik dalam Kecerdasan Kinestetik

Pencapaian Anak	Jumlah Anak	Persentase Anak
BB	8	53,33 %
MB	4	26,66 %
BSH	3	20 %
BSB	0	0 %

Sumber: Peneliti, 2020

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hanya sedikit anak yang mampu melakukan kegiatan *games ball* sedangkan proses pembelajaran awal yang menyenangkan sangat berpengaruh pada kreativitas dan kemajuan dari segi akademik anak. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang kecerdasan kinestetik yang terkait dengan aspek koordinasi, keseimbangan dan kekuatan.

Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik termasuk ke dalam kecerdasan majemuk, kecerdasan majemuk terdiri 9 kecerdasan, yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalistik, dan terakhir kecerdasan spritual.

Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner. Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek (Grafura, 2011: 75). Musfiroh (Accesta, 2019: 3) memaparkan bahwa kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggerakkan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaannya (dalam bentuk berolahraga, menari) serta keterampilan dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kecepatan, kelenturan dan keakuratan menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur.

Menurut Amstrong (Umami dkk, 2016: 15) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Stalling mengatakan bahwa kinestetik adalah kecakapan untuk merasakan gerakan tubuh terpisah dari alat-alat visual atau auditoria atau dalam terminology populer disebut merasakan gerakan tubuh (Akbar, 2015: 2).

Selain itu Gardner & Checkley dalam Yuningsih (2015: 235) kecerdasan kinestetik adalah: *The capacity to use your whole body or parts of your hands, your finger, and your arms-to solve a problem, make something, or put on some kind of production. The most evident examples are people in athletics or the performing arts, particularly dance or acting.*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan dan berbagai kegiatan fisik lainnya dalam memecahkan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk.

Menurut Sonawat dan Gogri,

“kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide dan menggunakan tangan untuk menghasilkan sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan untuk mengontrol gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek” (Indragiri A, 2010: 16).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seorang anak untuk mengolah anggota tubuh dalam semua kegiatan yang menggunakan fisik, seperti salah satunya *games ball*, dimana anak mampu mengkoordinasi antara gerakan mata dan tangan, mata dan kaki dan lain-lainnya yang ada pada *games ball*. Perkembangan gerakan anak usia 4-5 tahun lebih menggunakan dua tangan dari pada lengan dalam memegang bola, melompat dengan menggunakan dua kaki, memanjat tangga dan pohon. Disamping itu, dia mampu menendang bola besar atau melemparkannya. Dia bisa menaiki roda tiga, bermain ayunan hingga pada posisi hampir terbalik dan lain sebagainya. Perkembangan fisik anak perlu ada binaan dan bimbingan untuk anak dapat melakukan gerakan-gerakan dasar seperti melempar, menangkap, dan menendang bola.

Games Ball (Permainan Bola)

Teori bermain menurut Simanjuntak (2002: 3) membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Sukinta, 1991: 3). Selanjutnya dalam buku yang sama bermain merupakan kegiatan yang dilakukan

dengan rasa senang, sukarela, sungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan. Dari dua definisi tadi dapat dijadikan dasar bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan untuk bermain yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988) bola adalah benda atau barang bulat yang terbuat dari karet dan digunakan untuk bermain-main.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *games ball* merupakan suatu permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet yang disebut dengan bola dengan tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan. *Games ball* pada penelitian ini adalah permainan bola yang menekankan pada kegiatan melempar, menangkap dan menendang dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar yang terjadi di kelas secara bersama (Arikunto dkk, 2019: 3). Penelitian kelas dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yang artinya penelitian dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (Arikunto, 2006: 17). Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi kemudian menganalisa data dan berakhir dengan pembuatan laporan hasil penelitian. Tahap penelitian yang lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas dalam Arikunto (2015: 42) didasarkan pada empat tahap. Keempat tahap tersebut merupakan suatu siklus atau putaran yang meliputi perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan kelas (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi digunakan untuk mengamati tingkat kemampuan mengenal warna. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati atau pengambilan data guna melihat seberapa jauh akibat dari tindakan yang telah diterapkan berdasarkan pada panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi. Kegiatan observasi melibatkan dua orang yaitu peneliti dibantu oleh teman sejawat.

Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Instrument observasi pada penelitian ini akan menggunakan *check list*. Daftar cek atau *check list* adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Check list (√) merupakan observasi yang praktis karena semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Pengolahan data dalam penelitian menggunakan lembar pengamatan analisis deskriptif kuantitatif. deskriptif kuantitatif adalah menggambarkan data dengan angka untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak sudah mulai meningkat dari setiap pertemuannya dari pratindakan, siklus kesatu sampai siklus kedua.

PRATINDAKAN

Pratindakan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kecerdasan kinestetik anak. Adapun hasil pratindakan untuk kecerdasan kinestetik anak adalah:

Tabel 1
Hasil Penilaian Aktivitas Anak Pratindakan

No	Nama Anak	Indikator			Skor	Keterangan
		1	2	3		
1	Anak 1	1	1	1	3	BB
2	Anak 2	1	1	2	4	MB
3	Anak 3	2	2	3	7	BSH
4	Anak 4	1	1	1	3	BB
5	Anak 5	1	1	1	3	BB
6	Anak 6	3	3	1	7	BSH
7	Anak 7	1	1	1	3	BB
8	Anak 8	2	1	2	5	MB
9	Anak 9	1	2	1	4	MB
10	Anak 10	1	1	1	3	BB
11	Anak 11	2	3	3	8	BSH
12	Anak 12	1	1	1	3	BB

No	Nama Anak	Indikator			Skor	Keterangan
		1	2	3		
13	Anak 13	2	1	1	4	MB
14	Anak 14	1	1	1	3	BB
15	Anak 15	1	1	1	3	BB
Jumlah					63	

Keterangan Indikator:

1. Anak melempar bola menggunakan dua tangan
2. Anak menangkap bola menggunakan dua tangan
3. Anak menendang bola dengan punggung kaki

Keterangan skor penilaian:

1. BB : Belum Berkembang (1-3)
2. MB : Mulai Berkembang (4-6)
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (7-9)
4. BSB: Berkembang Sangat Baik (10-12)

Tabel 2
Persentase Hasil Penilaian Aktivitas Anak Pratindakan

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pratindakan	8	53,33	4	26,66	3	20	0	0

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa pada pratindakan dari 15 jumlah anak, terdapat 8 anak (53,33%) yang belum berkembang, 4 anak (26,66%) yang mulai berkembang, dan 3 anak (20%) yang sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan yang berkembang sangat baik masih belum ada.

SIKLUS I

Pemberian tindakan pada siklus I, maka peneliti dan observer melakukan asesmen terhadap kecerdasan kinestetik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan pada siklus I. Hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Penilaian Aktivitas Anak Siklus I

No	Nama Anak	Indikator			Skor	Keterangan
		1	2	3		
1	Anak 1	1	3	1	5	MB
2	Anak 2	3	1	1	5	MB

No	Nama Anak	Indikator			Skor	Keterangan
		1	2	3		
3	Anak 3	2	3	3	8	BSH
4	Anak 4	2	2	2	6	MB
5	Anak 5	1	1	1	3	BB
6	Anak 6	3	4	3	10	BSB
7	Anak 7	1	2	2	5	MB
8	Anak 8	2	3	2	7	BSH
9	Anak 9	1	1	3	5	MB
10	Anak 10	1	1	1	3	BB
11	Anak 11	3	3	3	9	BSH
12	Anak 12	2	2	2	6	MB
13	Anak 13	2	1	2	5	MB
14	Anak 14	2	2	2	6	MB
15	Anak 15	1	3	1	5	MB
Jumlah					88	

Keterangan Indikator:

1. Melempar menggunakan dua tangan
2. Menangkap menggunakan dua tangan
3. Menendang menggunakan punggung kaki.

Keterangan skor penilaian:

1. BB : Belum Berkembang (1-3)
2. MB : Mulai Berkembang (4-6)
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (7-9)
4. BSB : Berkembang Sangat Baik (10-12)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan dalam melatih kecerdasan kinestetik melalui kegiatan di sekolah. Peningkatan kemampuan fisik motorik secara langsung dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4
Persentase Hasil Penilaian Aktivitas Anak Siklus I

Taha p	Belum Berkemban g		Mulai Berkemban g		Berkemban g Sesuai Harapa n		Berkemban g Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	2	13,33	9	60	4	26,66	0	0

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa pada siklus I dari 15 jumlah anak, terdapat 2 anak (13,33%) yang belum berkembang, 9 anak (60%) yang mulai berkembang dan 4 anak (26,66%) yang berkembang sesuai harapan, sedangkan yang berkembang sangat baik masih belum ada, peningkatan yang jelas terlihat bahwa pada siklus 1 anak sudah mulai berkembang.

SIKLUS II

Adapun hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Penilaian Aktivitas Anak Siklus II

No	Nama Anak	Indikator			Skor	Keterangan
		1	2	3		
1	Anak 1	3	3	3	9	BSH
2	Anak 2	3	3	2	8	BSH
3	Anak 3	4	4	3	11	BSB
4	Anak 4	3	3	3	9	BSH
5	Anak 5	1	3	2	6	MB
6	Anak 6	3	4	3	10	BSB
7	Anak 7	2	2	3	7	BSH
8	Anak 8	3	3	3	9	BSH
9	Anak 9	3	2	3	8	BSH
10	Anak 10	2	2	2	6	MB
11	Anak 11	4	4	4	12	BSB
12	Anak 12	2	3	3	8	BSH
13	Anak 13	3	3	3	9	BSH
14	Anak 14	3	3	2	8	BSH
15	Anak 15	3	3	3	9	BSH
Jumlah					129	

Keterangan Indikator

1. Melempar menggunakan dua tangan
2. Menangkap menggunakan dua tangan
3. Menendang menggunakan punggung kaki.

Keterangan skor penilaian :

1. BB : Belum Berkembang (1-3)
2. MB : Mulai Berkembang (4-6)
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (7-9)
4. BSB : Berkembang Sangat Baik (10-12)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui *games ball*. Peningkatan kemampuan fisik motorik dalam melempar, menangkap, dan menendang bola secara langsung dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini :

Tabel 6
Persentase Hasil Penilaian Aktivitas Anak Siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0,0	2	13,33	10	66,66	3	20

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa pada siklus II dari 15 jumlah anak, terdapat 2 anak (13,33%) yang mulai berkembang, 10 anak (66,66%) yang sudah berkembang sesuai harapan, dan 3 anak (20%) yang berkembang sangat baik.

Setelah melakukan penelitian melalui sistem pembelajaran di sekolah dalam melempar, menangkap, dan menendang anak-anak sudah terlihat lebih berminat dalam melempar, menangkap, dan menendang bola. Sebab hal tersebut dilakukan dengan bermain dan menggunakan media dan kegiatan yang lebih menarik berbeda saat pembelajaran, pada saat pembelajaran pratindakan anak terlihat bosan dan merasa jenuh dengan materi yang diberikan oleh guru. Berikut hasil observasi anak dalam melakukan *games ball* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

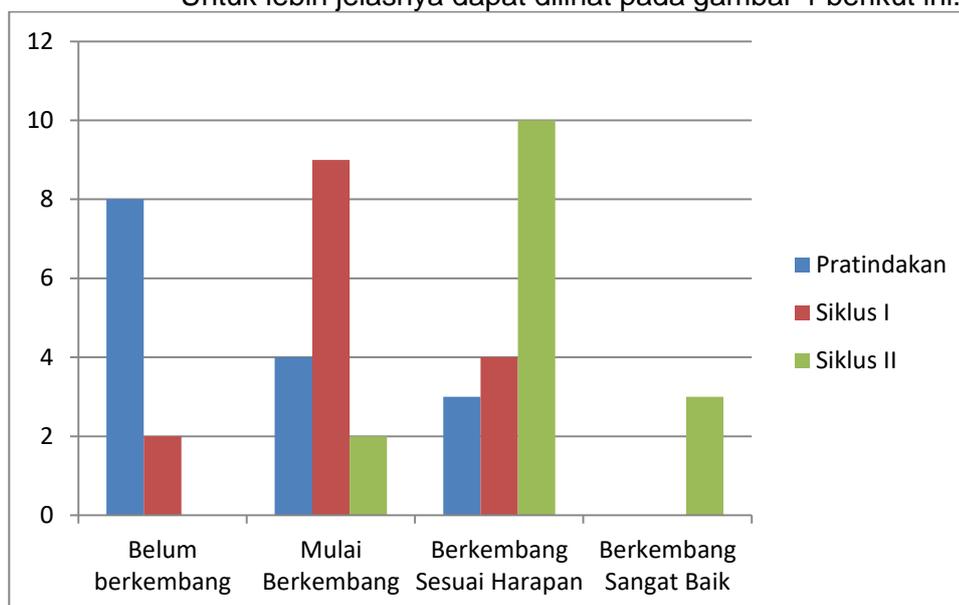
Berdasarkan hasil observasi kecerdasan kinestetik pada siklus I sampai siklus II menunjukkan peningkatan yaitu kecerdasan kinestetik anak untuk kriteria Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari kondisi awal 8 (53,33%), anak pada siklus I 2 (13,33%) anak dan pada siklus II sudah tidak ada lagi anak dengan kriteria belum berkembang. Untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) yang awalnya 4 (26,66%) anak pada siklus I meningkat menjadi 9 (60%), dan mengalami penurunan pada siklus II menjadi 2 (13,33%) anak. Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami peningkatan dari kondisi awal ada 3 (20%) anak pada siklus I naik menjadi 4 (26,66%), dan pada siklus II meningkat menjadi 10 (66,66%) anak. Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan dari kondisi awal dan siklus I yang belum ada kriteria berkembang sangat baik, pada siklus II sudah ada 3 (20%) anak.

Berikut ini persentase kecerdasan kinestetik melalui *games ball* mulai tahap pratindakan sampai siklus II:

Tabel 7
Persentase Hasil Penilaian Aktivitas Anak

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pratindakan	8	53,33	4	26,66	3	20	0	0
Siklus I	2	13,33	9	60	4	26,66	0	0
Siklus II	0	0	2	13,33	10	66,66	3	20

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1
Perbandingan Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan dalam dua siklus disebabkan anak antusias saat melakukan semua kegiatan yang diminta guru. Anak terlihat senang menikmati setiap kegiatan yang diberikan guru, sehingga yang awalnya anak belum mampu melakukan kegiatan dengan baik dan pada beberapa pertemuan selanjutnya anak telah mampu melakukan kegiatan sesuai harapan guru.

Pada pelaksanaan kegiatan *games ball* yang pertama dilakukan yaitu mengenalkan mengenai apa itu *games ball*. Guru menjelaskan dengan runtut menggunakan media yang diperlukan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kemudian guru mengajak anak untuk praktek langsung melaksanakan *games*

ball bersama guru dan peneliti. Kegiatan yang dilakukan yaitu melempar menggunakan dua tangan, menangkap menggunakan dua tangan, serta menendang menggunakan punggung kaki. Kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang sehingga semakin lama anak menjadi mahir dalam melakukan kegiatan yang menstimulasi kecerdasan kinestetik. Kegiatan *games ball* dapat mendorong anak untuk meningkatkan potensi pada diri anak dan membantu anak dalam mengontrol gerakan motorik yang dilakukan. Anak tidak diperbolehkan melakukan kegiatan di luar kegiatan yang diberikan oleh guru dan peneliti, sehingga membiasakan anak untuk dapat mengontrol diri sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Uraian di atas tentang pencapaian anak dalam mengikuti kegiatan *games ball* sesuai dengan tujuan bermain yang dikemukakan oleh Tadkiroatun Musfiroh dalam Susilaningih, B. (2015: 31) yaitu bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, mendorong anak untuk berpikir kreatif, meningkatkan kompetensi sosial anak, membantu mengenal diri sendiri, dan membantu mengatur/mengontrol gerak motorik.

Setelah melakukan kegiatan *games ball*, kecerdasan kinestetik anak Kelompok Bermain Nurul Falah mengalami peningkatan. Anak yang sebelumnya tidak mau melakukan dan kaku menjadi antusias melakukan kegiatan *games ball*. Anak menjadi berani mencoba mengerjakan secara mandiri. Anak menjadi pembelajar yang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Anak mampu melakukan kegiatan dengan baik karena anak mau memperhatikan kemudian menirukan sesuai dengan arahan guru. Hal tersebut sesuai dengan tahapan mempelajari keterampilan yang dikemukakan oleh Hurlock (1978: 158).

Dari penelitian ini dapat terlihat sekali bahwa *games ball* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak Kelompok Bermain Nurul Falah. Kegiatan *games ball* yang dilakukan dengan lebih variatif dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sumantri (2005: 87) bahwa melempar merupakan gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Sedangkan menangkap menurut Sumantri (2005: 89) adalah berupa gerakan tangan untuk

menghentikan suatu benda yang menggulir di lantai dan benda yang ada di dekatnya. Serta menendang menurut Syarifudin, A. (1992: 149) merupakan suatu gerakan dengan menggunakan salah satu kaki yang dikenakan pada bola agar bola dapat bergerak ke arah sasaran yang diinginkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui *games ball* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak Kelompok Bermain Nurul Falah Desa Teratak. Perkembangan kecerdasan kinestetik anak dalam melempar, menangkap, dan menendang bola dapat dilihat adanya peningkatan persentase dari tahap pratindakan dan setelah dilakukan tindakan.

Hasil observasi pada tahap pratindakan, anak yang berkembang sesuai harapan 3 orang anak (20%). Kemampuan anak pada siklus I yang berkembang sesuai harapan yaitu 4 orang anak (26,7%). Pada siklus II kemampuan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 10 orang anak (66,7%) dan pada siklus II ini kemampuan anak yang berkembang sangat baik mencapai 3 orang anak (20%) dari jumlah keseluruhan anak yaitu 15 orang anak.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetik anak dalam melempar, menangkap, dan menendang bola Kelompok Bermain Nurul Falah Desa Teratak adalah metode pembelajaran yang digunakan dapat membuat anak lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Media yang digunakan aman bagi anak, sehingga anak lebih tertarik untuk bermain langsung dengan menggunakan media tersebut. Kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran mampu membantu anak dalam melempar, menangkap, dan menendang bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa. (2019). *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- A, Indragiri. (2010a). *Kecerdasan Optimal Cara Ampuh Memaksimalkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Star Book.
- A, Indragiri. (2010b). *Kecerdasan Optimal*. Jogjakarta: Starbooks.
- Akbar, Aldiansyah. (2015). "Kontribusi Kecerdasan Kinestetik, Motor dan Motivasi

dengan Keterampilan Bermain Bola Basket". Jurnal Sport Pedagogy. Vol 5, (1), 2.

- Arikunto, S dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Eka, Pramita. (2010). *Dasyatnya Otak Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Interprsbook.
- Fadillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Media Group.
- Grafura, Lubis dkk. (2011). *Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Aktaktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Hurlock, Elisabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Isjoni. (2009). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Lwin, May dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT. Indeks.
- M, Toho Cholik & Rusli Lutan. (1997). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mursyid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. (2010). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Najma,Rada (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui Melempar dan Menangkap Bola pada Peserta Didik Kelompok B RA Masjid Al-Azhar Semarang*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Semarang: Skripsi Tidak Dipublikasikan.
- Putri, Ikhwanul (2019). *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui Basketball pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Miftahussalam Aceh Barat Daya*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Banda Aceh: Skripsi Tidak Dipublikasikan.
- Rose, Mini. (2010). *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*. Jakarta: Indocam Prima.
- Sainal. (2018). *Buku Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Septiari. (2012). *Mencetak Balita Cerdas*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sudono Anggaini. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sujati. (2012). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Kinestetik melalui Bermain Bola di Kelompok Bermain Terampil 1 Mojodoyong Kedawung Sragen*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta: Skripsi Dipublikasikan.

- Sukinta. (1991). *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Amstrong, Thomas. (2002). *7 Kind of Smart*. (Alih bahasa: T. Hermaya). Jakarta: Gramedia.
- Sumantri, Ms. (2005). *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumarni, S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Susilaningsih, Budi (2015). *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui Bermain Bubur Kertas di Kelompok B TK ABA Koripan, Srandakan, Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta, Bantul: Skripsi Tidak Dipublikasikan.
- Soefandi, Indra & Ahmad Pramudya. (2014). *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Media Pustaka.
- Syarifudin, Aip & Muhadi. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umami, Aulia dkk. (2016). "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Permainan Estafet". *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol 1, (1), 15-20.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Yaumi, Muhammad & Nurdin Ibrahim. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yus, Anita. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zubair dan Supriadin. (2013). Korelasi Antara Lari Sprint 50 Meter dengan Prestasi Lempar Lembing pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 4 Woha Kabupaten Bima. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Vol 4, (2), 8.
- Zhafari. (2012). *Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini*. [Online]. Tersedia dalam: <http://zhafari.blogspot.com/2012/07/fungsi-bermain-bagi-anak-usia-dini.html> [diakses 20 Juni 2021].