

HASIL JURNAL TIKA

by agus Wahyuda TBIO-3

Submission date: 18-Dec-2022 03:29PM (UTC+0700)

Submission ID: 1983803599

File name: JURNAL_TIKA_3.docx (45.37K)

Word count: 1771

Character count: 11520

1
**PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Annisa Salsabila¹, Atika Chusnah², Hardianti Damanik³, Indah Parwati⁴,
Nurhariyana⁵, Masganti Sitorus⁶**

30

3 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera
Utara, Indonesia

Email : nurhariyana2001@gmail.com

ABSTRAK

Kurangnya peningkatan kecerdasan kinestetik disebabkan kurangnya kedalaman strategi pembelajaran guru. Permainan papan tradisional ini merupakan solusi alternatif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan proses belajar lainnya pada umumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional Hoscott untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan terpadu yang terdiri dari 4 langkah yaitu. H. Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sedangkan dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya adalah catatan lapangan, catatan wawancara dan dokumentasi rekaman. Action research ini dilakukan pada 12 anak TK Muslim Kelompok B Abdul Hakim Alfahrizhi Jl. Ampera-Batang Quiz Dusun V, Desa Sidodadi, Kecamatan Batang Quiz, Kabupaten Deli Serdang.

Kata kunci : kecerdasan kinestetik, permainan lumpat tradisional, penelitian tindakan di kelas

ABSTRACT

The lack of improvement in kinesthetic intelligence is due to the lack of depth in the teacher's learning strategy. This traditional board game is an alternative solution to improve kinesthetic intelligence and other learning processes in general. The purpose of this research is to find out how the application of traditional Hoscott games to improve children's kinesthetic intelligence. The method used in this research is an integrated action research method which consists of 4 steps namely. While planning, implementing, observing, and reflecting, data collection techniques were field notes, interview notes and recorded documentation. This action research was conducted on 12 Muslim Kindergarten children from Group B Abdul Hakim Alfahrizhi Jl. Ampera-Batang Quiz Dusun V, Sidodadi Village, Batang Quiz District, Deli Serdang Regency.

Keywords : kinesthetic intelligence, traditional bell, action research in the classroom

PENDAHULUAN

Seluruh proses perkembangan manusia dimulai sejak dalam kandungan, dan berlanjut hingga seseorang mencapai usia 6 tahun. Inilah yang disebut dengan “masa sensitif anak”, dan para ahli menyebutnya sebagai “zaman keemasan” karena pada masa ini perkembangan kecerdasan meningkat secara signifikan. Pada saat ini, pentingnya menulis terlihat jelas, karena tinta emas digunakan untuk membuat tulisan yang akan menghasilkan emas di masa depan. Periode di mana fungsi fisik dan psikologis mampu merespon rangsangan dari lingkungan mereka dikenal sebagai kedewasaan. (Istiyani, 2013)

Permainan merupakan cara yang umum dilakukan anak-anak untuk bersosialisasi di usia dini. Hal ini dikarenakan anak banyak menghabiskan waktunya di luar ruangan untuk bermain bersama teman dan melakukan aktivitas lainnya. Setiap anak berhak menikmati bermain. Anak-anak suka bermain, dan itu adalah salah satu kegiatan utama mereka. Bermain dengan anak membantu mereka belajar dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang akan membantu mereka dalam kehidupan selanjutnya. Bermain merupakan bagian penting dari pendidikan, yang oleh para ahli dianggap bermanfaat bagi anak. bermain merupakan sarana yang berguna. Bagi anak-anak, bermain adalah pembelajaran informal dan pembelajaran formal. Bermain memungkinkan anak untuk berpartisipasi. Hal ini sangat menyenangkan, tetapi juga merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Kecerdasan kinestetik adalah tentang belajar dan berpikir dengan tubuh Anda. Menurut Suyadi, kecerdasan kinestetik adalah kemampuan memadukan tubuh Dan pikiran yang menciptakan gerakan sempurna. Artinya kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang sangat baik antara saraf dan bagian tubuh lainnya. (Yuningsih, 2015).

Gardner menjelaskan ciri-ciri anak cerdas kinestetik: kemampuan mereka untuk memanipulasi objek, menggabungkan keterampilan motorik halus jari dan tangan, dan menggunakan gerakan tubuh dan keterampilan motorik kasar. Kecerdasan kinestetik juga diukur dengan mengukur koordinasi atau koordinasi refleks motorik, koordinasi atau koordinasi gerakan yang direncanakan (Sit, 2020, pp. 166–168)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Abdul Hakim Alfahrizhi Desa Sidodadi, dari 18 yang ada terdapat 12 orang yang kecerdasan

kinestetiknya belum berkembang secara optimal. Yaitu : 1) Masih banyak anak yang malas menggerakkan tubuhnya saat melakukan kegiatan senam, 2) Masih banyak anak yang gerakan tubuhnya kurang luwes saat latihan menari, 3) Masih banyak anak yang malas mengikuti permainan yang banyak menggunakan gerakan tubuh.

Untuk mengatasi masalah tersebut, manipulasi harus dilakukan sebanyak mungkin di mana anak membutuhkannya suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik tersebut. Oleh karenanya penulis tertarik untuk menggunakan permainan tradisional engklek sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada penelitian (Masliati & Maswiati, 2020) penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional engklek menunjukkan bahwa terdapat peningkatan. Sedangkan penelitian terdahulu lainnya (Darmawati & Widyasari, 2022) Membuktikan bahwa permainan engklek terbukti berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-4 tahun di TK Islam Abdul Hakim Alfahrizhi” dengan rumusan masalah yaitu : 1. Bagaimana Tingkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan permainan jingkat anak tradisional usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Abdul Hakim Alfahrizhi Jl. Ampera-Batang Quiz TK Islam. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2022.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang diuji adalah anak sekolah yang dipaparkan suatu tindakan yaitu seluruh anak kelompok B yang berusia 5 sampai 6 tahun, sebanyak 12 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan. Subyek penelitian engklek untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Jenis Metode Penelitian

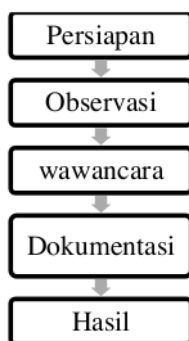
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. penelitian tindakan kelas adalah praktik tindakan kolaboratif dan partisipatif oleh guru di kelasnya dengan tujuan untuk meningkatkan kinerjanya sebagai guru sehingga dapat meningkatkan dan mempertimbangkan hasil belajar siswanya.

Daur ulang dalam penelitian tindakan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi proses dan hasil tindakan (observing and evaluation), refleksi dan seterusnya, sampai terwujud perbaikan yang diharapkan atau area untuk perbaikan (kriteria keberhasilan). (Susilowati, 2018, hlm. 38)

Kriteria keberhasilan tindakan

Kriteria keberhasilan dalam tindakan dapat di saikan dalam bentuk kuantitatif atau kualitatif. Secara kuantitatif, misalnya untuk pencapaian penguasaan kosakata dapat di ukur dengan jumlah kosakata atau presentase siswa yang berhasil mencapai nilai 75. Sementara yang berwujud kualitatif untuk perubahan perilaku guru, siswa, perubahan iklim belajar dan sebagainya.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data



Gambar 1. Kerangka Berfikir Peneliti
Sumber: (Rumetna, 2018)

Analisis Data

Analisis menggunakan statistik deskriptif berupa tabel atau grafik untuk melihat tindakan yang dilakukan. Studi proporsional menggunakan nilai rata-rata untuk anak pre-treatment dan post-reinforcement sehingga dapat dirumuskan. Artinya, ungkapan aqid seperti ini :

$$p = \frac{Ex}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Persentase perolehan

Ex : Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek

N : Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Indikator Keberhasilan

Tabel 1. Tabel Indikator keberhasilan

No	Capaian Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Bergerak dan melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik				
2	Mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik				
3	Mampu mengkoordinasi gerakan tangan dan kak				
4	Memiliki kelincahan saat melakukan gerakan fisik				
5	Mampu menggunakan keterampilan tangan untuk menciptakan sesuatu saat melakukan permainan fisik				
6	Memiliki refleks gerak yang baik				
7	Mengatur tenaga tubuh dengan baik saat melakukan permainan fisik				
8	Mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan fisik				
9	Mampu mengatur gerak tubuh dengan baik saat bermain				
10	Mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan				

Keterangan ;

BB : Tidak berevolusi

MB : mulai tumbuh

BSH : pertumbuhan seperti yang diharapkan

BSB : dikembangkan dengan sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, guru menggunakan model pembelajaran lain untuk membuat anak kurang aktif dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gerakan tubuhnya. Itu sebabnya peneliti terus meningkatkan dengan menggunakan permainan tradisional engkol. Ternyata bel dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, meskipun hasilnya tidak maksimal menurut pengamatan, namun masih ada beberapa anak yang menjatuhkan kaki saat berayun. Delapan anak diperiksa, karena ada 6 anak yang sudah bisa main jingkat dan 2 anak belum bisa lompat.

Tahap I

pada tahap I, peneliti melakukan analisis terhadap proses pembelajaran peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan kruk. Analisis ini dilakukan peneliti dengan berdiskusi dan mengevaluasi proses pembelajaran serta mengkaji kesenjangan. Hasil analisis observasi peningkatan kecerdasan kinestetik pada pembelajaran Tahap I dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Kondisi Tahap I

Penilaian	Jumlah Anak	Persentase	GAP
BB	4	33%	58%
MB	3	25%	
BSH	3	25%	42%
BS	2	17%	

Hasilnya menunjukkan peningkatan jumlah anak yang tuntas, meski hasilnya kurang optimal. Pada situasi awal, hanya 42% anak yang menerima tes perkembangan seperti yang diharapkan. Dari hasil refleksi karena hasil pencapaian kecerdasan pada anak belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian maka dilanjutkan pada siklus ke II.

Tahap II

Pada Tahap II, peneliti melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak. Hal ini dilakukan dengan berdiskusi dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menilai kesenjangan. Selain itu, para peneliti menggunakan pengamatan mereka untuk membimbing anak-anak agar lebih meningkatkan kecerdasan kinestetik mereka. Hasil analisis observasi peningkatan kecerdasan kinestetik pada pembelajaran anak tahap II pertemuan pertama disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel Kondisi Tahap II

Penilaian	Jumlah Anak	Persentase	GAP
BB	0	0%	17%
MB	2	17%	
BSH	4	33%	83%
BS	6	50%	

Pada tabel menunjukkan hanya 10 anak ditemukan pada baseline 83% yang mendapat penilaian Tumbuh seperti yang diharapkan. dan tumbuh dengan sangat baik. dibandingkan dengan level I di sana peningkatan 41%. Berarti dengan menggunakan permainan Engklek dapat meningkatkan kinestetik pada anak. Dari hasil

refleksi karena hasil pencapaian kecerdasan pada anak sudah mencapai kriteria keberhasilan maka penelitian tidak dilanjutkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan tentang peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional Engklek bahwa melalui sejumlah pengamatan yang dilakukan. Setelah dilaksanakannya permainan Engklek ini dan memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak yaitu pada tahap I terdapat 42% anak yang mendapatkan nilai BSH dan BSB, dan pada tahap II 83% anak yang mendapatkan nilai BSH dan BSB. Maka dari hasil pengujian hipotesis menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Islam Abdul Hakim Alfahrizhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyansyah, C. (n.d.). *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Engklek*.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Fitria, R. (2017). *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Metode Permainan Tradisional di TK PGRI Sukarame* (p. 112).
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.
- Istiyani, D. (2013). Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung) Pendidikan

Anak Usia Dini di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 1–18.

Masliati, T., & Maswiati, W. (2020). *Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di Kelompok A Raudhatu; Athfal Nurul Iman Cijawa Kota Serang*. 1(2), 46–52.

Sit, M. (2020). *Kecerdasan Majemuk: Ruang Lingkup, Indikator, dan Pengembangannya* (1st ed.). Prenamedia Group.

Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*, 2(1), 36–46.

Yuningsih, R. (2015). PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI MINANG Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9, 235–236.

HASIL JURNAL TIKA

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	2%
3	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	Sariati Sariati, Sitti Rahmaniar Abubakar. "MENGEMBANGKAN EMPATI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019 Publication	1%
7	widyasari-press.com Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%

9	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	1 %
10	ojs.uho.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
12	ejournal.iaimbima.ac.id Internet Source	1 %
13	journal.unj.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
16	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
17	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
18	ejournal.alqolam.ac.id Internet Source	1 %
19	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
20	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1 %

21	es.scribd.com Internet Source	1 %
22	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1 %
23	semster5.blogspot.com Internet Source	1 %
24	Lina Pangastuti. "PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DI DESA GARJOYO KELURAHAN IMOIRI KECAMATAN IMOIRIKABUPATEN BANTUL TAHUN 2014", Academy of Education Journal, 2015 Publication	<1 %
25	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
26	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
27	id.123dok.com Internet Source	<1 %
28	www.neliti.com Internet Source	<1 %
29	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On