

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI  
BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK KI-KHAJAR DEWANTARA TANJUNG PAUH**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B  
TK KI-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

**NURY HASDAR PUTRI**  
NIM: 1886207011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
BANGKINANG KOTA  
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul :

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI  
BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK  
KI-KHAJAR DEWANTARA TANJUNG PAUH

Disusun oleh

Nama : NURY HASDAR PUTRI

NIM : 1886207011

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bangknang, Juni 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



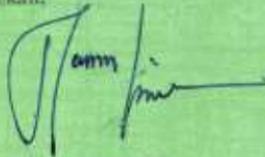
Moh. Fauziddin, M.Pd  
NIP TT. 096 542 122

Pembimbing II

Mely Lesmana Alim, M.Pd  
NIP TT. 096 542 100

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Dekan,



Dr. Nurmawati, M.Pd  
NIP TT. 096 542 104

Program Studi SI-PG-PAUD  
Ketua,

Joni, M.Pd  
NIP TT. 096 542 098

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Judul : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing  
dan Tikus pada Anak Kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara  
Tanjung Pauh.

Nama : Nury Hasdar Putri  
Nim : 1886207011  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Tanggal Pengesahan : 11 Juli 2022

Tim Penguji

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua : Moh. Fauziddin, M. Pd.	(.....)
2.	Sekretaris : Melvi Lesmana Alim, M. Pd.	(.....)
3.	Anggota 1 : Rizki Amalia, M.Pd.	(.....)
4.	Anggota 2 : Dr.Nurmalina, M.Pd.	(.....)

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus pada Anak Kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh** ” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.



ang. 28 Juni 2022  
buat pernyataan,

Nury Hasdani Putri  
NIM. 1886207006

## ABSTRAK

**Nury Hasdar Putri. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus pada Anak Kelompok B TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh. 2022**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada anak kelompok B TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh. Jenis penelitian adalah Penelitian tindakan Kelas (Classroom Action Research) secara kolaboratif dengan model Kemmis & MC Taggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh yang berjumlah 15 anak. Objek penelitian adalah kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi dan Dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa lembar penilaian, untuk dokumentasi menggunakan kamera untuk mendokumentasikan segala aktivitas anak selama kegiatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus yang dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan, yaitu keseimbangan statis dari 46,67% meningkat menjadi 86,67%, keseimbangan dinamis dari 53,33% meningkat menjadi 88,89%, koordinasi dari 40% meningkat menjadi 82,22% dan kelincahan dari 46,67% meningkat menjadi 84,44%.

**Kata kunci:** *Kecerdasan kinestetik, bermain kucing dan tikus*

## ABSTRACT

**Nury Hasdar Putri. Efforts Improve Kinesthetic Intelligence through  
2022 Playing Cat and Mouse in Children of Group B TK Ki-  
Khajar Dewantara Tanjung Pauh.**

This study aims to determine the increase in kinesthetic intelligence through Cat and Mouse playing activities in group B children of Kindergarten Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh. The type of research is a collaborative Classroom Action Research with the Kemmis & MC Taggart model. Each cycle consists of four stages. Namely planning, carrying out, observations, and reflexes. The research subjects are group B children of Kindergarten Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kindergarten with a total of 15 children. The object of the research is kinesthetic intelligence through playing Cat and Mouse. The data collection technique uses observation and documentation. Documentation using a camera to document all children's activities during activities the data analysis technique used is descriptive quantitative and qualitative descriptive. The result of the study shows that there is an increase in children's kinesthetic intelligence through playing Cat and Mouse can be seen from the success rate of activities carried out in the cycle stages which have increased, namely static balance and 46,67% increase to 85,67%, dynamic balance and 53,33% increase to 88,89%, coordination and 40% increase to 82,22% and agility 46,67% increase to 84,44%.

*Keywords: Kinesthetic intelligence, playing Cat and Mouse*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunianya kepada penulis, sehingga melalui proses yang panjang akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus pada Anak Kelompok B Di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh”.

Selanjutnya Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Prof Dr. H. Amir Lutfi Selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd selaku ketua Prodi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak membantu dan memberi masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Moh. Fauziddin, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing dan meluangkan waktu, pemikiran, serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Melvi Lesmana Alim, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing membimbing dan meluangkan waktu, pemikiran, serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Rizki Amalia, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Dr. Nurmalina, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
9. Hasniati, Darmawan ibunda dan ayah saya tercinta, sebagai kekuatan paling besar sehingga saya semangat dalam menjalani studi saya yang juga telah banyak berkorban pikiran, tenaga, maupun materil demi pendidikan saya.
10. Fikran Hasdar Putra, adik satu-satunya, yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini
11. Serta teman-teman yang telah membantu memberi masukan pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal penelitian ini masih belum sempurna, sehingga peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan proposal ini. Akhirnya, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridha-Nya kepada kita semua Aamiin.

Bangkinang, Juni 2022

Nury Hasdar Putri

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Penjelasan Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
B. Penelitian Relevan.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
A. Setting Penelitian .....	33
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Metode Penelitian.....	34
D. Prosedur Penelitian .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	41
H. Indikator Keberhasilan .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>44</b>
A. Deskripsi Pra-tindakan .....	44
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	45
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	68
D. Pembahasan .....	70
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>73</b>
A. Simpulan .....	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran .....	73

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Instrumen Observasi Bermain Kucing dan Tikus .....	39
Tabel 3.2. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Kucing dan Tikus.....	40
Tabel 4.1. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I.....	55
Tabel 4.2. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II .....	66
Tabel 4.3. Perbandingan Kecerdasan Kinestetik dari 2 Siklus .....	68

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Gambar Kerangka Berpikir .....	32
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas .....	35

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, Lembar Observasi Penilaian Guru dan Siswa.....	77
Lampiran 2. Hasil Observasi Pra-tindakan, Siklus I & II .....	78
Lampiran 3. Surat izin Penelitian dan Dokumentasi	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini berada pada rentan usia 0 sampai 6 tahun yang disebut golden age yang merupakan masa emas perkembangan anak Rasyid (2009: 58); Mulyasa (2012: 34). Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya termasuk aspek perkembangan fisik (kecerdasan kinestetik). Pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten Rasyid dkk. (2009: 39). Oberlander dan Ratna Megawangi dkk, 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.

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 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 Satya (2006: 31).

Teori mengenai kecerdasan majemuk dikemukakan oleh Howard Gardner (1983) yang merupakan seorang ahli psikologi perkembangan dari Amerika Serikat mengidentifikasi tujuh kecerdasan yang disebut Multiple Intelligences atau disingkat MI. Beberapa jenis kecerdasan tersebut yaitu kecerdasan Linguistik, kecerdasan Logika-Matematika, kecerdasan Visual-Spasial, kecerdasan Kinestetik, kecerdasan Musikal, kecerdasan Interpersonal, & kecerdasan Intrapersonal. Sesuai dengan perkembangan penelitian yang dilakukannya, Gardner lalu memasukkan kecerdasan kedelapan yaitu kecerdasan Naturalis, Gunawan (2005: 106).

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 Satya (2006: 32). Salah satu usaha untuk mencapai 3 keadaan tersebut di antaranya adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memenuhi kebutuhan geraknya melalui bermain dan berolahraga.

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 Rasyid (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.

Silberg (2004) Rasyid (2009: 76), menyatakan bahwa periode produksi pertumbuhan sinapsis yang cepat pada bagian otak anak, tentu berhubungan dengan perkembangan tingkah laku yang terkait dengan bagian otak itu. Oleh karenanya, rangsangan bayi, anak usia dini, anak taman kanak-kanak yang diterima lewat berbagai model dan jenis bermain sangat menentukan jumlah sinapsis yang dibentuk dalam jaringan koneksitas otak yang akan terangkai menjadi organ pikir dan emosi. Hal ini akan dialami anak pada masa awal kehidupannya dengan aktifitas fisik/bermain.

Melalui aktifitas fisik tersebut anak dapat mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya. Karena saat bermain secara tidak langsung anak akan menguasai keterampilan tertentu, seperti berlari cepat, melompat, menangkap, melempar dan sebagainya. Dengan keterampilan atau prestasi itu anak akan merasa senang dan timbul rasa percaya dirinya. Selanjutnya ketika bermain anak juga belajar untuk bersaing secara sehat, mematuhi aturan yang disepakati, serta memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya Satya (2006: 33). Secara lebih lanjut Rasyid (2009: 76). menegaskan bahwa anak yang jarang diajak bermain sewaktu balita, akan mengalami kesulitan beradaptasi secara sosial kelak setelah dewasa.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan business semua anak usia dini Rasyid (2009: 77). Melarang bermain seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya (Al Ghazali dalam Ismail yang dikutip oleh Rasyid (2009: 77) Begitu pentingnya bermain bagi mereka, sebab bermain merupakan suatu keharusan. Para ahli pendidikan anak seperti Rouseau, Pestalozzi, Proebel, Montessory, Piaget dalam Morrison oleh Rasyid (2009: 78) sependapat bahwa bermain bagi anak merupakan bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembang mereka.

Secara umum, bermain merupakan gambaran tampilan motivasi intrinsik yang memberikan makna dan menarik bagi mereka sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan 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.

Anak yang memperoleh stimulasi (rangsangan) secara tepat dan berkesinambungan akan berpeluang lebih baik tingkat kecerdasan otaknya dibandingkan dengan yang tidak terstimulasi. Permainan melalui gerak fisik sangat efektif untuk merangsang kecerdasan anak oleh sebab itu para orang tua dan terutama para pendidik dalam hal ini guru di sekolah dapat merancang kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk menjelajahi segala macam yang ada di lingkungannya melalui

aktifitas motoriknya. Anak-anak yang berada pada lingkungan yang kondusif akan menjadikannya sebagai anak yang aktif, bugar, dan terampil serta kreatif. Bentuk permainan diharapkan dapat melibatkan fisik anak secara maksimal, menggemirakan dan peraturan tidak terlalu ketat tetapi tetap menjunjung tinggi nilai sportivitas, oleh sebab itu guru atau pendidik anak usia dini harus senantiasa mengembangkan model-model permainan yang dapat merangsang kebutuhan gerak siswa secara optimal Satya (2006: 34). misalnya melalui sebuah permainan baik permainan modern ataupun berupa permainan tradisional seperti menjala Ikan, Elang dan Anak Ayam, Kucing dan Tikus, Hijau Hitam, Bintang Beralih, dan lain sebagainya.

Namun dalam kenyataannya tidak sesederhana seperti yang tertuang dalam berbagai teori. Pembelajaran yang berlangsung di taman kanak-kanak selama ini memiliki beberapa kendala seperti pembelajaran kurang mendorong tingkat pencapaian kecerdasan kinestetik atau fisik yang optimal dan kurang mendorong anak untuk bergerak karena terbatasnya waktu dan ketersediaan fasilitas di sekolah. Tidak jarang juga permainan yang disajikan di taman kanak-kanak kurang cocok dengan usia anak, baik dari aspek fisik, psikis maupun tingkat intelegensi anak Satya (2006: 34).

TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir merupakan subjek penelitian pada penelitian ini khususnya siswa kelompok B, di mana kecerdasan kinestetik anak masih terbatas dan upaya

peningkatannya belum terprogram, terutama melalui suatu bentuk permainan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat permasalahan yang terjadi di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir khususnya kelompok B yaitu masih minimnya pelaksanaan kegiatan fisik sehingga menyebabkan kemampuan anak dalam kecerdasan kinestetik masih belum optimal. Hal ini ditandai dengan anak-anak dalam berlari, berjalan di atas papan titian, dan berjalan ke samping serta berjalan ke belakang pada garis lurus masih terlihat ragu-ragu dan takut sehingga hasilnya kurang sesuai dengan capaian perkembangannya. Hasil observasi peneliti, dari jumlah anak di Kelas B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir 15 anak, Terdapat 10 anak yang perkembangan kecerdasan kinestetiknya yang bermasalah dan belum berkembang secara optimal.

Dari kasus yang disebutkan diatas maka karena itu peneliti fokus pada peningkatakan kecerdasan kinestetik anak dengan melakukan penelitian di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir dengan mengambil judul penelitian yaitu “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus pada Anak Kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir”

Selain meningkatkan keseimbangan statis dan dinamis, bermain Kucing dan Tikus 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).

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dimaksud yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain kucing dan Tikus pada anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir?
2. Bagaimana meningkatkan kualitas mutu pada pendidikan di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir?
3. Bagaimana cara merefleksi pembelajaran kinestetik peserta didik pada anak Kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah:

1. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus pada anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir.
2. Untuk meningkatkan kualitas mutu pada pendidikan di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir.
3. Untuk refleksi dalam pembelajaran kinestetik peserta didik pada anak Kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir

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

Manfaat penelitian secara praktis bagi:

1. Anak

Proses upaya untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dan menjadi kegiatan pembelajaran program bermain dan olahraga.

2. Guru

Sebagai gambaran tentang model pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik dan sebagai bahan refleksi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Taman Kanak-Kanak, serta sebagai refleksi dalam pembelajaran kinestetik peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bermain Kucing dan Tikus dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian yang terkait dengan masalah dan karakter yang sama pada peserta didik.

#### **E. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh atau sebagian anggota tubuh untuk memecahkan suatu masalah.

### 2. Bermain Kucing dan Tikus

Bermain Kucing dan Tikus dalam penelitian ini yaitu upaya Kucing yang mengejar Tikus dimana Tikus dibantu oleh pagar yang berusaha melindungi dari kejaran Kucing.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a. Definisi Kecerdasan Kinestetik**

Menurut Satya (2006: 29), 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.

Kecerdasan gerak tubuh atau kinestetik menurut Satya (2006: 32) adalah manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh untuk memecahkan suatu masalah. Senada dengan pernyataan di atas Armstrong (2013: 6-7) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide, perasaan, dan kelincahan dalam menciptakan atau mengubah sesuatu.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Sonawat & Gogri (2008) Muhammad Yaumi (2012: 105) bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi 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.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh dalam mengekspresikan ide dan perasaan untuk memecahkan suatu masalah.

Kecerdasan kinestetik tidak hanya meliputi gerakan tubuh saja, melainkan juga meliputi kemampuan untuk menggabungkan fisik dan pikiran untuk menyempurnakan suatu gerakan Gunawan (2005: 129). Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badannya. Anak tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kakinya.

Kecerdasan kinestetik dapat dilihat dengan jelas melalui aktivitas gerak anak yang menonjol dari teman sebayanya. Anak yang memiliki kecerdasan ini biasanya memproses informasi melalui perasaan yang dirasakan melalui aspek badaniah atau jasmaniah. Anak sangat hebat dalam menggerakkan otot-otot besar dan kecil serta senang melakukan aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga Yaumi (2012: 105).

Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam

tentang gerakangerakan fisik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya. Anak juga mampu melakukan tugas dengan baik setelah orang lain melakukannya terlebih dahulu, kemudian meniru dan mengikuti tindakannya Yaumi (2012: 1006) Anak yang cerdas kinestetik membutuhkan penyaluran energi gerak yang lebih tinggi daripada anak-anak yang tidak begitu kuat dalam kecerdasan ini.

#### **b. Unsur-unsur Gerak Kinestetik**

Kecerdasan kinestetik sangat berkaitan erat dengan kebugaran jasmani atau kesegaran jasmani. Kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kerja secara efisien, tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Kantor Menpora (1999) U.Z. Mikdar (2006: 45-49) menjelaskan bahwa 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*). 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.

### **1). Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan**

Komponen-komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan diperlukan oleh anak usia sekolah untuk mempertahankan kesehatan dan melakukan aktivitas sehari-hari terutama kegiatan belajar dan bermain.

#### a) Daya tahan jantung-paru

Menurut Mikdar (2006: 45) daya tahan jantung-paru adalah kesanggupan sistem jantung, paru-paru dan pembuluh darah untuk berfungsi secara optimal saat melakukan aktivitas sehari-hari dalam waktu yang cukup lama tanpa mengalami kelelahan berarti. Daya tahan jantung-paru sangat penting untuk menunjang kerja otot yaitu dengan cara mengambil oksigen dan menyalurkan ke otot yang aktif.

#### b) Kekuatan otot

Menurut Mikdar (2006: 46) secara fisiologis, kekuatan otot adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk melakukan satu kali kontraksi secara maksimal melawan tahanan atau beban.

#### c) Daya tahan otot

Menurut Mikdar (2006: 46) mengemukakan daya tahan otot sebagai berikut: Daya tahan otot adalah kapasitas otot untuk melakukan kontraksi secara terus-menerus pada tingkat intensitas sub maksimal. Pada dasarnya daya tahan kekuatan otot merupakan tantangan antara daya tahan dan kekuatan otot.

Daya tahan otot diperlukan untuk mempertahankan kegiatan yang sifatnya didominasi oleh penggunaan otot atau sekelompok otot seperti halnya pada komponen lain, daya tahan otot hanya diperlukan sebatas kebutuhan dalam aktivitas otot. Beberapa kegiatan yang dominan memerlukan daya tahan otot pada anak-anak termasuk di dalamnya bentuk-bentuk permainan kecil maupun besar (umpamanya bermain tali), panjat tebing atau lari lintas alam bagi yang sudah berusia dewasa.

d). Fleksibilitas

Menurut Mikdar (2006: 46) fleksibilitas adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang sendi secara maksimal. Fleksibilitas menunjukkan besarnya gerakan sendi secara maksimal sesuai dengan rentang gerak (*range of movement*). Fleksibilitas bagi anak sangat penting terutama untuk kegiatan bermain, karena bermain bagi mereka tidak semata-mata dapat bergerak cepat dan kuat, tetapi juga harus lincah dan dapat mengubah arah dengan cepat (kelincahan). Kemampuan yang cepat dan lincah dalam mengubah arah memerlukan fleksibilitas tubuh atau bagian tubuh yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

e). Komposisi tubuh.

Menurut Mikdar (2006: 47) komposisi tubuh adalah susunan yang digambarkan sebagai dua komponen yaitu lemak dan massa tanpa lemak. Sedangkan menurut Kravits (1997: 7)

komposisi tubuh adalah persentase lemak badan dari berat badan tanpa lemak (otot, tulang rawan, organ-organ vital).

## **2) Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan**

Komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, diperlukan oleh anak usia sekolah untuk menunjang kegiatan utama mereka yaitu, kegiatan belajar dan bermain.

### a) Kecepatan gerak

Menurut Mikdar (2006: 47) kecepatan gerak adalah kemampuan berpindah dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang paling singkat. Kecepatan gerak bersifat lokomotor dan gerakanya bersifat siklik (satu jenis gerak yang dilakukan secara berulang-ulang seperti tari dan sebagainya) atau kecepatan bagian tubuh melakukan pukulan. Sedangkan menurut Kent (1999: 48) gerak didefinisikan sebagai kemampuan yang berorientasi pada skill yang melatar belakangi latihan seperti pekerjaan petinju dimana satu anggota tubuh (tungkai dan lengan) harus digerakkan dari satu tempat ke tempat lain secara cepat.

### b) Power

Menurut Mikdar (2006:48) power adalah hasil kali antara kekuatan dan kecepatan atau pengarahannya daya otot maksimum dan kecepatan maksimum.

c) Kelincahan

Menurut Michael Kent (1994: 18) kelincahan didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah posisi tubuh dalam suatu ruang secara cepat dan akurat tanpa kehilangan keseimbangan.

d) Keseimbangan

Menurut Michael Kent (1999: 52) keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan orientasi stabil dan spesifik dalam hubungannya dengan lingkungan yang ada. Sedangkan Mikdar (2006: 48) mengemukakan keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*).

e) Koordinasi

Mikdar (2006: 48) mengemukakan koordinasi sebagai berikut: Koordinasi merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan atau kerja dengan efisien.

f) Kecepatan reaksi

Mikdar (2006: 49) mengemukakan kecepatan reaksi sebagai berikut: Kecepatan reaksi adalah waktu yang dipergunakan antara munculnya stimulus atau rangsangan dan awal reaksi, kemampuan ini tergantung dari organ perasa dalam mengatur stimulus yang datang dan diterima melalui organ penglihatan, pendengaran, gabungan keduanya, dan sentuhan.

g) Ketepatan

Mikdar (2006: 49) mengemukakan ketepatan sebagai latihan motorik merupakan komponen kebugaran jasmani yang diperlukan dalam kegiatan anak sehari-hari. Ketepatan dapat berupa gerakan (performance) atau sebagai ketepatan hasil (result). Ketepatan berkaitan dengan kematangan sistem saraf dalam menilai ruang, dan waktu, tepat dalam mendistribusikan tenaga, tepat dalam mengkoordinasikan otot dan sebagainya.

**c. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik**

Gunawan (2005: 128) menjelaskan bahwa orang dengan kecerdasan kinestetik yang berkembang baik mempunyai ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

- 1) Suka memegang, menyentuh, atau bermain dengan apa yang sedang dipelajari. Anak lebih senang membuat sesuatu dengan menggunakan tangannya secara langsung.
- 2) Mempunyai koordinasi fisik dan ketepatan waktu. Biasanya anak merasa bosan dan tidak tahan untuk duduk pada suatu tempat dalam waktu yang lama.
- 3) Sangat suka belajar dengan terlibat secara langsung. Ingatannya kuat terhadap apa yang dialami daripada apa yang dikatakan atau dilihatnya.

- 4) Menyukai pengalaman belajar yang nyata. Anak sangat menyukai jenis komunikasi non verbal, seperti komunikasi dengan bahasa isyarat.
- 5) Menunjukkan kekuatan dalam bekerja yang membutuhkan gerakan otot kecil maupun otot utama.
- 6) Mempunyai kemampuan untuk menyempurnakan gerakan fisik dengan menggunakan penyatuan pikiran dan tubuh. Hal ini sesuai dengan pernyataan “di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat”.
- 7) Menciptakan pendekatan baru dengan menggunakan keahlian fisik seperti dalam menari, olahraga atau aktifitas fisik lainnya.
- 8) Menunjukkan keseimbangan, keindahan, ketahanan, dan ketepatan dalam melakukan tugas yang mengandalkan fisik.
- 9) Mengerti dan hidup sesuai standar kesehatan. Disini anak menunjukkan dan mengikuti gaya hidup yang sangat aktif.
- 10) Menunjukkan minat pada kerier sebagai atlet, penari, dokter bedah, atau sebagai tukang.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik**

Dalam perkembangan anak, setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan anak. Sujiono (2007: 28) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta system syaraf. Sedangkan faktor lingkungan adalah banyak sedikitnya dan kualitas rangsangan yang diterima.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Sukamti (2007: 40) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik antara lain: (1) sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan, (2) keadaan awal kehidupan paska lahir, kondisi lingkungan yang menguntungkan, (3) kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan ibunya, (4) jenis kelamin, dan (5) kelahiran yang sukar, sehingga merusak struktur otak yang berakibat memperlambat perkembangan kinestetik anak.

Definisi senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kinestetik juga dikemukakan oleh Rahmatia (2008: 18) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin,

gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain. Satya (2006: 34) juga mengemukakan bahwa kecerdasan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan juga oleh keadaan gizi serta stimulasi atau rangsangan yang diberikan selama proses tumbuh dan berkembangnya anak dari sejak masa bayi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor keturunan, keadaan paska lahir, proses kelahiran, kondisi pra lahir termasuk asupan gizi dan status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima selama proses tumbuh kembang anak sejak masa bayi.

#### **e. Merangsang Kecerdasan Kinestetik**

Kalau kecerdasan bahasa dirangsang melalui interaksi, kecerdasan kinestetik dirangsang melalui ruang gerak. Mengajak anak-anak senam, bermain merupakan cara yang efektif untuk merangsang kinestetik. Melalui bermain diharapkan anak secara tidak sadar telah melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan bagi kebugaran tubuhnya dan dapat dikembangkan seoptimal mungkin. Guru atau pendidik harus menata sedemikian rupa bentuk permainan agar lebih menarik untuk dimainkan oleh anak-anak Satya (2006: 36).

Kecerdasan kinestetik memunculkan ciri menonjol pada anak, anak begitu saja bergerak, beraktivitas tanpa perlu didorong-dorong oleh pendidik. Anak-anak yang mempunyai kemampuan kinestetik hanya perlu diberi fasilitas, diperhatikan, dan diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengekspresikan diri dan kebutuhan mereka. Pendidik perlu menyadari sepenuhnya bahwa anak-anak perlu melepaskan energi melalui gerak, salah satunya adalah melalui bermain. Satya, (2006: 36) menegaskan bahwa dengan permainan tersebut diharapkan akan memberikan manfaat pada beberapa sistem kerja tubuh seperti *sistem saraf, sistem hormonal, dan sistem kardiorespirasi*.

Melalui bermain akan terjadi peningkatan pada sistem saraf dengan bertambah banyaknya jumlah cabang-cabang dan juluran sel-sel saraf dan sinapsis-sinapsisnya, jika diberikan cukup rangsangan-rangsangan berupa informasi pembelajaran berupa gerakan, belajar mengingat, menghitung, belajar melihat dan mendengar serta merasakan. Rangsangan itu akan menambah pengalaman sensori-motorik anak.

Seluruh proses belajar tersebut akan selalu merangsang pusat-pusat otak dan akan terprogram dengan baik pada otak dan akan lebih berkesan pada daya ingat (memori), serta lebih resisten jika gerakan tersebut selalu diulang-ulang dan secara terus-menerus gerakannya divariasikan dan dimodifikasi pola gerakannya, arah gerakan, dan ketepatannya, serta tersedianya ruang untuk bermain.

Perasaan gembira yang timbul saat selesai melakukan olahraga atau bermain ternyata disebabkan oleh peningkatan kadar hormon endorpin dan norepinephrine di dalam darah yang memberikan pengaruh seperti morfin namun tidak berbahaya bagi tubuh Mirkin (2006). Manfaat bermain pada sistem kardiorespirasi terlihat ketika aktifitas bermain atau gerak badan akan diperoleh kekuatan otot dan selama aktifitas berlangsung otot akan mengalami kontraksi dengan cara mengembang dan mengempis, dengan cara demikian otot akan berperan sebagai jantung kedua karena berfungsi membantu memompakan darah balik menuju ke jantung dengan baik Satya (2006: 56).

#### **f. Tujuan Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik**

Sujana (2008: 170-174) mengemukakan tujuan kecerdasan kinestetik sebagai berikut: (1) meningkatkan kemampuan psiko-motor, (2) meningkatkan keterampilan sosial, (3) membangun rasa percaya diri dan harga diri, (4) meletakkan fondasi bagi gaya hidup sporty, dan (5) meningkatkan kesehatan.

##### **1) Meningkatkan Kemampuan Psiko-motor**

Kemampuan Psiko-motor merujuk pada kemampuan untuk mengkoordinasikan bagian-bagian tubuh seseorang dengan otak supaya berfungsi secara sinkron untuk mencapai tujuan fisik. Dasar yang penting untuk membangun kemampuan psiko-motor yang baik dalam diri anak adalah peningkatan keterampilan gerak.

## 2) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Aktifitas fisik memberikan kepada anak lebih banyak kesempatan untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Lebih lanjut, anak-anak dengan kecerdasan kinestetik yang tinggi akan dapat mengungkapkan diri anak dengan baik dan akan meningkatkan keterampilan komunikasi secara keseluruhan yang penting ketika belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

## 3) Membangun Rasa Percaya Diri dan Harga Diri

Dalam suatu aktivitas bermain bebas, anak-anak secara khusus merasa didorong untuk mencoba dan gagal, dan terus berusaha tanpa merasa tidak mampu. Ketika anak mulai menguasai kemampuan fisik yang lebih baik, harga diri anak meningkat. Seorang anak yang merasa bahwa secara fisik setingkat dengan anak-anak lainnya akan lebih yakin ketika berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.

## 4) Meletakkan Fondasi Bagi Gaya Hidup *Sporty*

Mendorong kecerdasan tubuh melalui aktivitas fisik akan memotivasi anak bermain dan kecintaan terhadap gaya hidup yang aktif.

## 5) Meningkatkan Kesehatan

Anak yang senang berolahraga akan lebih bugar dan lebih sehat dari anak yang tidak senang berolahraga. Anak yang

berolahraga lebih kecil kemungkinannya memiliki resiko yang terkait dengan masalah penyakit seperti makan berlebihan atau kegemukan dibandingkan dengan anak yang malas berolahraga.

**g. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun**

Dalam pembelajaran TK, sangat disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran dan juga sangat disesuaikan dengan karakteristik anak TK, diantaranya suka meniru, ingin mencoba, spontan jujur, riang, suka bermain, banyak bergerak, suka meniru julukan akunya, unik, ingin tahu atau suka bertanya Santoso (2005: 53).

Elnon (2005: 5) merincikan karakteristik gerakan tubuh anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a. Anak mulai dapat menghindar dan langkah larinya bertambah.
- b. Dapat berlari kencang, memulai, dan berhenti sesuka hati saat berlari.
- c. Dapat meloncat 10 kali atau lebih.
- d. Dapat meloncat-loncat kecil, dan pada umur 6 tahun bisa meloncat loncat dengan bola di kakinya.
- e. Dapat melompat sambil menjangkau sesuatu dengan lengannya setinggi 5-7,5 cm.
- f. Dapat berjalan maju sejauh 3,3 m di atas balok selebar 7,5 cm dan mundur sejauh 2,4 m.
- g. Dapat memanjat tangga tali atau tiang, dia mungkin berusaha untuk naik pohon.

- h. Mampu meloncat sejauh 38-45 cm, berlari sambil meloncat sejauh 70- 88 cm, dan berlari melompati halangan sejauh 23 cm.

### **3. Bermain Kucing dan Tikus**

#### **a. Pengertian Bermain Kucing dan Tikus**

Partijem (2011: 32) menyatakan bahwa permainan kucing-kucingan adalah permainan tradisional yang menirukan kucing mengejar musuhnya. Inti permainan ini sama dengan permainan kucing dan tikus yang menggambarkan upaya Kucing mengejar Tikus. Dengan demikian yang dimaksud bermain Kucing dan Tikus dalam penelitian ini adalah upaya Kucing mengejar Tikus di mana Tikus dibantu oleh pagar yang berusaha melindungi dari kejaran Kucing.

#### **b. Tujuan Bermain Kucing dan Tikus**

Wahyuti (2010) menyatakan bahwa tujuan bermain Kucing dan Tikus ialah untuk melatih kemampuan anak dalam mengejar dan menghindar. Sedangkann bermain Kucing dan Tikus dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keseimbangan baik keseimbangan statis maupun keseimbangan dinamis, kecepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam berlari.

#### **c. Metode Bermain Kucing dan Tikus**

Wahyuti, (2010) menjelaskan bahwa metode bermain Kucing dan Tikus adalah sebagai berikut: ajak anak-anak

membentuk lingkaran dengan bergandengan tangan. Pilih dua orang anak yang akan berperan sebagai Tikus dan salah satunya sebagai Kucing. Tikus ini mulanya berada dalam lingkaran, sedangkan sang Kucing berada di luar lingkaran. Pada saat aba-aba di mulai Kucing berupaya menangkap Tikus dengan cara memasuki lingkaran. Tikus baik di dalam maupun di luar lingkaran terus berusaha menjauh dari Kucing agar tidak tertangkap oleh Kucing. Namun yang berperan sebagai lingkaran hendaknya berusaha menutup jalan agar Kucing tidak bisa masuk dalam lingkaran. Sebaliknya membebaskan sang Tikus untuk keluar masuk lingkaran. Cara lingkaran menutup jalan Kucing adalah dengan berjongkok jika Kucing berusaha melewati bawah gandengan tangan, dan berdiri jika Kucing berusaha melompati gandengan tangan. Selama bermain, para siaga yang membentuk lingkaran dapat bersorak dan memberi semangat tetapi tidak boleh mengejek baik kepada Kucing maupun Tikus. Permainan berakhir jika Tikus sudah tertangkap oleh Kucing atau dapat juga ditentukan oleh kurun waktu yang telah ditentukan, misalnya dengan kurun waktu 3 menit. Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya. Guru dapat memilih anak yang akan menjadi Kucing dan Tikus

secara berurutan, tetapi akan lebih baik jika guru menunjuk anak yang sudah siap dan berani untuk bermain.

Mulyani (2016: 167-168) juga menjelaskan cara bermain atau metode bermain kucing dan tikus. Mulyani mengatakan pertama arahkan anak untuk membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan dengan lainnya, lalu anak yang berperan sebagai tikus berada di dalam lingkaran, sedangkan anak yang berperan sebagai kucing berada di luar lingkaran. Kucing harus berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos dan masuk ke dalam lingkaran gandingan tangan yang berusaha melindungi tikus. Jika kucing berhasil menerobos dan masuk lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar, saat tikus berada di dalam atau diluar lingkaran, tikus terus berusaha untuk menjauh dari kucing namun jika tikus berhasil disentuh oleh kucing, maka dikus dinyatakan mati. Jika kucing sudah berhasil menangkap tikus, maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain dan begitu seterusnya. Permainan bisa diakhiri jika misalnya dengan waktu 5 atau 10 menit ataupun sesuai dengan kesepakatan kucing tidak dapat menangkap tikus.

Alasan peneliti memilih permainan Kucing dan Tikus sebagai tindakan karena permainan Kucing dan Tikus merupakan permainan tradisional yang mempunyai beberapa kelebihan

dibandingkan dengan permainan lain seperti bintang beralih dan gobak sodor yaitu: dapat dilakukan oleh peserta didik dalam jumlah banyak dalam waktu yang sama, mudah dimainkan oleh anak karena aturan yang sederhana, menyenangkan, dan tanpa menggunakan alat.

## **B. Penelitian Relevan**

Hasil penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Partijem pada tahun 2011 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bantul dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Peningkatan Suasana Pembelajaran dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Bantul”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran saat permainan kucing-kucingan adalah keadaan anak senang bermain mencapai 73% atau 19 anak dari 26 anak, kurang senang bermain mencapai 27% atau 7 anak, dan anak yang tidak senang bermain tidak ada. Keadaan tentang anak mau mendengar mencapai 77% atau 20 anak dari 26 anak, anak yang kurang mau mendengar mencapai 23% atau 6 anak dari 26 anak dan anak yang tidak mau mendengarkan tidak ada. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar yang dimiliki sudah lebih baik. Anak memiliki kelincahan dan kecepatan dalam melakukan gerakan. Untuk aspek kecepatan anak yang dapat dikategorikan cepat

mencapai 19 anak (73%), 7 anak (27%) dari 26 anak masuk kategori kurang cepat, dan kategori tidak cepat tidak ada. Selain itu, untuk aspek kelincahan anak yang masuk kategori tidak lincah tidak ada, masuk kategori lincah 20 anak (77%) sedangkan untuk kategori kurang lincah mencapai 23% atau 6 anak dari 26 anak hasil .dari penelitian tersebut kecepatan mencapai 73% dan kelincahan mencapai 77%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nofi Astuti (2013), yang berjudul “Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Kecil Tanpa Alat Pada Anak Kelompok B3 Di TKIT Assalam Sanden Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui permainan kecil tanpa alat pada anak kelompok B3 di TKIT Assalam Sanden Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah anak-anak TKIT Assalam Sanden Bantul Kelompok B3 Semester I Tahun Ajaran 2012-2013 yang berjumlah 17 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Permainan Kecil Tanpa Alat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Permainan Kucing dan Tikus Serta Permainan Harimau dan Rusa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kecil tanpa alat dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B3 TKIT Assalam Sanden Bantul. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai melalui permainan kecil, yaitu pada aspek kekuatan anak yang memenuhi kriteria kuat ada 5 anak (29,4%), dan aspek daya tahan ada 5 anak (29,4%) yang memenuhi kriteria daya

tahan. Pada aspek kecepatan ada 6 anak (35,3%) yang memenuhi kriteria cepat, dan pada aspek kelincahan ada 5 anak (29,4%) yang memenuhi kriteria lincah. Keterampilan motorik kasar yang dicapai anak pada akhir tindakan siklus II, yaitu pada aspek kekuatan anak yang memenuhi kriteria kuat ada 15 anak (88,2%), dan aspek daya tahan ada 14 anak (82,4%) yang memenuhi kriteria daya tahan. Pada aspek kecepatan ada 15 anak (88,2%) 30 yang memenuhi kriteria cepat, dan pada aspek kelincahan ada 14 anak (82,4%) yang memenuhi kriteria lincah.

Dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini memiliki kajian yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bermain Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yang dapat dilihat dari penelitian di atas terjadi peningkatan dari mulai siklus I ke siklus II.

### **C. Kerangka Berpikir**

Setelah mengkaji teori dari beberapa sumber di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut: Bermain Kucing dan Tikus sangat berperan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada indikator keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan pada anak kelompok B di TK Ki-khajar Dewantara Tanjung Pauh.



**Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di bab sebelumnya, maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan penelitian ini adalah bermain Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan Kinestetik pada anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester Genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir yang ada di Kecamatan Kuantan Singingi Hilir , Kabupaten Kuantan Singingi. TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir merupakan lembaga dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Kuantan Singingi.

TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Terbagi atas 2 kelas yakni TK A dan TK B. Namun dalam penelitian ini peneliti memilih terfokus pada TK kelompok B. Peneliti memilih lokasi tersebut dengan alasan karena pembelajaran di TK ini masih jarang menggunakan pembelajaran yang menerapkan kegiatan yang dirancang melalui kegiatan permainan.

#### **B. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian peneliti adalah peserta didik kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh Kecamatan Singingi Hilir tahun ajaran 2022-2023 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki dengan dibimbing oleh 1 orang guru kelas.

### **C. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

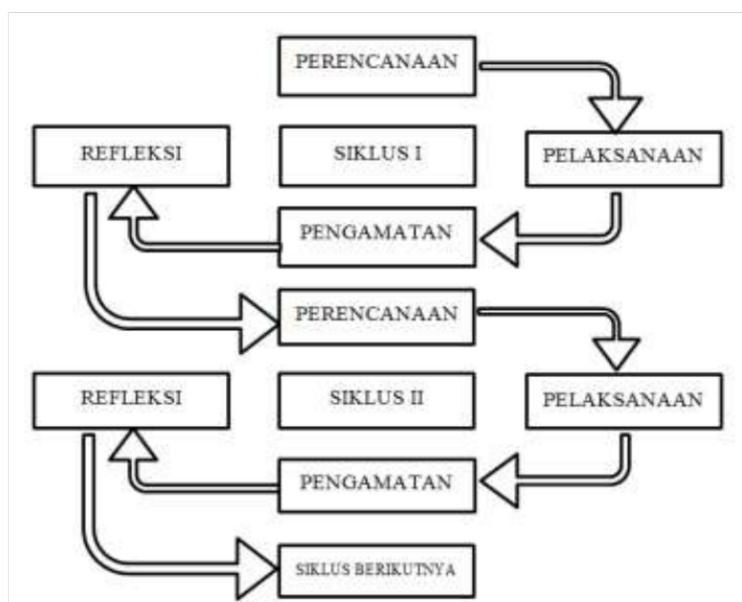
Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti digunakannya Penelitian Tindakan Kelas yaitu yang pertama, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu metode dan proses untuk menjembatani antara teori dan praktik terhadap permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan teori-teori yang dimilikinya. Yang kedua yaitu, Penelitian Tindakan Kelas dapat mengkaji permasalahan secara lebih praktis, serta bertujuan untuk menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi, secara umum metode PTK ini lebih mengarah kepada pemecahan masalah dan perbaikan.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem yang berdaur ulang di berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan Wiriadmadja, (2006: 100). Tahap-tahap tersebut yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting).

Senada dengan pendapat di atas, Kemmis & Taggart Akbar, (2010: 30) menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki empat tahap yaitu:

perencanaan (planning), pelaksanaan (action) dan pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Tahap-tahap diatas membentuk satu siklus sehingga dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan ke empat tahap PTK tersebut secara berdaur ulang berdasarlan hasil refleksi pada siklus sebelumnya sampai tujuan penelitian tercapai. Dituangkan dalam bentuk gambar, rancangan Kemmis & Mc Taggart sebagaimana disajikan pada gambar 3.1.



### 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan MC Taggar (2010:30)

Secara rinci prosedur penelitian dalam setiap siklus adalah:

#### 1. Perencanaan (*planning*)

Rencana merupakan tahapan awal yang harus dilakukan peneliti sebelum melakukan sesuatu. Diharapkan rencana tersebut berpandangan ke depan, serta fleksibel untuk menerima efek-efek yang tidak terduga dan dengan rencana tersebut secara dini dapat mengatasi hambatan.

Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah penelitian dan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa yaitu dengan permainan Kucing dan Tikus. Rancangan tersebut kemudian dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan permainan yang akan dimainkan serta membuat lembar observasi yang akan digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yang masing-masing siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)**

Pelaksanaan tindakan pada tahap ini ialah melaksanakan proses pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang secara terkendali, cermat dan bijaksana sebagai pijakan bagi pengembang tindakan berikutnya. Sebelum memulai permainan, guru melakukan kegiatan apersepsi terhadap siswa mengenai permainan yang akan dilakukan serta memberitahukan peraturan-peraturan dalam permainan tersebut. Setelah semua anak dianggap paham, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain.

Setiap selesai pertemuan diadakan evaluasi atau refleksi bersama kolaborator untuk merancang pertemuan berikutnya. Siklus ke dua dan seterusnya bentuk permainan akan ditentukan oleh peneliti dan kolaborator setelah memperoleh hasil tindakan pada siklus pertama yaitu berupa modifikasi permainan.

### **3. Pengamatan (*observing*)**

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan sebelum pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung, dan sesudah pembelajaran berakhir.

### **4. Refleksi (*reflecting*)**

Pada tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dianalisis. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus dilakukan refleksi. Hasil analisis digunakan untuk menentukan langkah tindakan selanjutnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Arikunto (2010: 2003) mengatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Menurut Hadi (2004: 130) observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.

Metode ini digunakan untuk menggali tentang bagaimana strategi guru dalam membimbing anak didiknya dan bagaimana pula minat anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Alasan peneliti memilih teknik observasi dikarenakan teknik ini digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa dalam ruangan, luar ruangan, dan keadaan tertentu. Dokumentasi

merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian, berupa foto, gambar, dan sebagainya.

dokumentasi merupakan semua tulisan yang dikumpulkan dan disimpan yang dapat digunakan bila diperlukan, juga gambar atau foto. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data melalui kegiatan pembelajaran peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain Tikus dan Kucing, yaitu setiap aktivitas yang dilakkan selama penelitian berlangsung.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2010: 2003) berpendapat bahwa instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan foto dan catatan secara rinci untuk menggambarkan suasana kelas pada waktu pembelajaran berlangsung. Observasi dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan serta pengambilan foto mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan metode bermain Kucing dan Tikus. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dianalisis untuk mengetahui seberapa besar peran bermain Tikus dan Kucing dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B.

Selanjutnya peneliti membuat tabel persiapan pembentukan instrument atau yang lebih dikenal dengan kisi-kisi instrument observasi, rubrik penilaian, dan instrumen observasi disajikan pada tabel 3.1 dan 3.2.

Tabel 3.1. Instrumen Observasi Bermain Kucing dan Tikus

<b>Kecerdasan Kinestetik</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>
Keseimbangan Statis	Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	Anak dapat berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	Anak bisa menjaga keseimbangan saat berdiri tegak sambil mengangkat kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan
Keseimbangan Dinamis	Berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak dapat berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak bisa menjaga keseimbangan saat berlari dengan cepat tanpa jatuh
Koordinasi	-Berlari dan berusaha menghindari dari musuh ketika bermain Kucing dan Tikus -Berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus	Anak dapat mengkoordinasikan gerakan badan, kaki, tangan, dan mata dengan efisien	Melakukan koordinasi gerakan badan, kaki, tangan dan mata dengan efisien
Kelincahan	Berlari dengan berbagai kombinasi seperti berlari lurus, berlari bolak balik dan berlari zigzag	Anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi seperti berlari lurus, berlari bolak balik dan berlari zigzag	Anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi seperti berlari lurus, berlari bolak balik dan berlari zigzag

Tabel 3.2. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Kucing dan Tikus

<b>Kecerdasan Kinestetik</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>MB</b>	<b>BB</b>
Keseimbangan statis	Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	Anak mampu Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	Anak mampu Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang	Anak mulai mencoba Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang	Anak tidak mau berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang
Keseimbangan dinamis	Berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak mampu Berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak mampu berlari dengan cepat tetapi kadang terjatuh	Anak mulai Berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak tidak mau berlari dengan cepat
Koordinasi	-Berlari dan berusaha menghindari dari musuh ketika bermain Kucing dan Tikus -Berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus	-Anak mampu Berlari dan berusaha menghindari dari musuh ketika bermain Kucing dan Tikus -Anak mampu Berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus	-Anak mampu berlari cepat tetapi tertangkap musuh saat bermain Kucing dan Tikus -Anak mampu berlari cepat tetapi tidak dapat menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus	-Anak mulai mencoba berlari dan menghindari dari musuh saat bermain Kucing dan Tikus -Anak mulai mencoba berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus	-Anak tidak mau berlari dan menghindari dari musuh saat bermain Kucing dan Tikus - Anak tidak mau berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus

			Kucing dan Tikus		
Kelincahan	Berlari dengan berbagai kombinasi seperti berlari lurus, berlari bolak balik dan berlari zigzag	Anak mampu berlari dengan tiga kombinasi seperti berlari lurus, berlari bolak balik dan berlari zigzag	Anak mampu berlari dengan dua kombinasi seperti berlari lurus, berlari bolak balik	Anak mulai mencoba berlari dengan berbagai kombinasi	Anak tidak mau berlari dengan berbagai kombinasi

### G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Analisis data yang dianut dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif yaitu mengolah data yang dikumpulkan melalui observasi. Menurut Arikunto (2002: 209) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

Miles dan Huberman (1984) Wiriadmadja (2006: 139) mengemukakan bahwa salah satu permasalahan dalam penelitian kualitatif adalah cara kerjanya bertalian dengan kata-kata bukan dengan angka. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu data yang berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa terhadap kecerdasan kinestetik dengan permainan Kucing dan Tikus pada kondisi sebelum tindakan dibandingkan dengan kondisi setelah tindakan.

Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data yang berupa angka yang memberikan gambaran tentang hasil observasi tindakan terhadap kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus dengan menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Data angka yang dihasilkan menjadi acuan atau parameter tingkat keberhasilan yang akan ditentukan.

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

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan dalam penelitian ini apabila hasil kegiatan anak dalam bermain Kucing dan Tikus terjadi peningkatan mencapai 80% dari jumlah anak atau 8 anak dari 10 anak yang memiliki kecerdasan kinestetik dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase ketuntasan ini dilakukan untuk mempertegas peningkatan kemampuan kinestetik anak dalam metode bermain Kucing dan Tikus pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Selanjutnya ketuntasan atau keberhasilan siswa dideskripsikan melalui kata-kata atau kalimat secara detail dan mendalam pada subjek penelitian. Menurut (Sudjiono, 2012: 40-41) frekuensi relatif atau tabel persentase dikatakan “frekuensi relatif” sebab frekuensi yang disajikan di sini bukanlah frekuensi yang sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka persen, sehingga untuk menghitung persentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan: f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

P : angka persentase

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Pra-tindakan**

Sebelum akan diadakannya sebuah penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kecerdasan Kinestetik anak dengan bermain Kucing dan Tikus. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan aspek kecerdasan Kinestetik selama observasi anak mengalami kesulitan dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan, misalnya ketika berlari ada beberapa anak yang jatuh dan bahkan ada beberapa anak yang tidak mau berlari karena merasa badannya gemuk dan merasa tidak bisa berlari dengancepat seperti teman-temannya. Koordinasi mata dan antara gerakan badan sangat rendah. Hal ini terbukti ketika anak berlari menghindari musuh anak tidak bisa melihat musuh dan akhirnya dapat tertangkap dengan mudah.

Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah diadakan tindakan tindakan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus secara bertahap dengan beberapa siklus. Dengan adanya perbandingan nilai sebelum diadakan tindakan dan sesudah dilakukannya tindakan diharapkan akan terlihat lebih jelas adanya peningkatan kecerdasan kinestetik sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Anak masih memerlukan bimbingan dan dorongan agar memiliki kecerdasan kinestetik dengan baik supaya anak mampu mengembangkan

kemampuannya yang berhubungan dengan kecerdasan kinestetik. Guru dapat memotivasi anak yang tidak mau berlari agar anak berani dan percaya diri bahwa anak tersebut juga mampu seperti teman-temannya.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 24 Mei 2022 kecerdasan kinestetik yang diobservasi melalui bermain Kucing dan Tikus, diketahui bahwa aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan sebelum tindakan belum berkembang secara maksimal.

Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh bahwa kecerdasan kinestetik pada aspek keseimbangan statis pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 46,67% yaitu 7 anak dari 15 anak, aspek keseimbangan dinamis terdapat 53,33% dari 15 anak, aspek perkembangan koordinasi terdapat 33,33% dari 15 anak, dan aspek kelincahan terdapat 46,67% dari 15 anak.

Data dari observasi diatas kecerdasan kinestetik anak sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa keterampilan kinestetik anak masih belum berkembang secara maksimal. Hal tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.

## **B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus pada anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh dilaksanakan

dalam 2 siklus oleh peneliti dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama pada hari Sabtu, 28 Mei 2022, pertemuan kedua pada hari Senin, 30 Mei 2022, dan pertemuan ke tiga pada hari Selasa, 31 Mei 2022. Sedangkan pada pertemuan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 06 Juni 2022, pertemuan kedua pada hari Selasa, 07 Mei 2022. Dan Pertemuan ketiga pada hari Rabu, 08 Juni 2022.

Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

### **1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I peeneliti bergabung dengan guru kelas. Tugas guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun, sedangkan tugas peneliti ialah mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan oleh anak. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas pada kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus menjadi satu bagian dengan kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

### **a. Perencanaan Siklus I**

Berikut perencanaan pada siklus I yang meliputi kegiatan sebagai berikut:

#### **1) Menetapkan Tema Pembelajaran**

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I menyesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru kelas, yaitu tema pada siklus I adalah Alam semesta dengan subtema bencana alam dan gunung.

#### **2) Merencanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Setelah berdiskusi dengan guru kelas, didapat kesepakatan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Mengikuti Kegiatan di Sekolah dan dilanjutkan dengan cara berkolaborasi dengan Peneliti bermain Kucing dan Tikus. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran menjadi kesatuan kegiatan yang terprogram dengan baik.

#### **3) Mempersiapkan Instrumen Penilaian**

Instrumen yang digunakan dalam meneliti berupa lembar observasi yang akan digunakan mencatat perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu meliputi, keseimbangan statis, Keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan.

#### **4) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan dilaksanakan**

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan dalam bermain Kucing dan Tikus adalah berupa kamera.

#### **b. Pelaksanaan Siklus I**

##### **1) Pertemuan Pertama Siklus I**

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 Mei 2022. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan permainan Kucing dan Tikus dimulai, terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan, anak-anak sangat antusias dan sangat bergembira ketika diberitahukan akan melaksanakan kegiatan bermain Kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan pertama siklus I sebagai berikut:

- a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai.  
Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi dan membentangkan tangan untuk menjaga jarak dengan teman lainnya.
- b) Peneliti mengarahkan anak untuk mengikuti peneliti didepan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan Bermain Kucing dan Tikus.

- c) Anak dan peneliti bergandengan sehingga membentuk lingkaran besar dan peneliti akan menunjuk orang anak yang salah satu dari mereka akan berperan sebagai Kucing yang berdiri diluar lingkaran dan satu anak lagi akan berperan menjadi Tikus yang berdiri didalam Lingkaran.
- d) Anak yang menjadi kucing bertugas mengejar dan menangkap tikus dengan cara menyentuhnya
- e) Anak yang menjadi tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan, sedangkan yang berperan sebagai Kucing boleh dihalangi oleh oleh tema-temannya yang menjadi pagar dilingkaran.
- f) Permainan dapat diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing dan akan digantikan oleh 2 orang anak yang lain.
- g) Jika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan digantikan oleh anak yang lain.

Setelah kegiatan permainan Kucing dan Tikus selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran es krim. Kegiatan pendinginan ini bertujuan agar anak lebih tenang dan mengurangi rasa capek anak.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus**

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2022. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan dimulai oleh peneliti anak terlebih dahulu sudah antusias dengan bertanya kepada peneliti, “Bunda, apakah kita mau bermain Kucing dan Tikus lagi? Lalu peneliti menjawab “Iya, Kita akan bermain Kucing dan Tikus lagi” Dengan serentak anak-anak bersorak “Hore” dengan bertepuk tangan.

Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan kedua siklus I sebagai berikut:

- a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai.  
Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi dan membentangkan tangan untuk menjaga jarak dengan teman lainnya.
- b) Peneliti mengarahkan anak untuk mengikuti peneliti didepan untuk melakuka pemanasan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan Bermain Kucing dan Tikus.

- c) Anak dan peneliti bergandengan sehingga membentuk lingkaran besar dan peneliti akan menunjuk orang anak yang salah satu dari mereka yang akan berperan sebagai Kucing yang berdiri diluar lingkaran dan satu anak lagi akan berperan menjadi Tikus yang berdiri didalam Lingkaran.
- d) Anak yang menjadi kucing bertugas mengejar dan menangkap tikus dengan cara menyentuhnya
- e) Anak yang menjadi tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan, sedangkan yang berperan sebagai Kucing boleh dihalangi oleh oleh tema-temannya yang menjadi pagar dilingkaran.
- f) Permainan dapat diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing dan akan digantikan oleh 2 orang anak yang lain.
- g) Jika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan digantikan oleh anak yang lain.

Setelah kegiatan permainan Kucing dan Tikus selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran es krim. Kegiatan pendinginan ini bertujuan agar anak lebih tenang dan mengurangi rasa capek anak.

### **3) Pertemuan Ketiga Siklus I**

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Mei 2022. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan dimulai oleh peneliti anak dikondisikan terlebih dahulu dengan memberi tahu anak bahwa akan diajak lagi bermain Kucing dan Tikus. Seperti biasanya, anak selalu antusias dan bergembira saat akan diajak bermain kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan ketiga siklus I sebagai berikut:

- a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai. Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi dan membentangkan tangan untuk menjaga jarak dengan teman lainnya.
- b) Peneliti mengarahkan anak untuk mengikuti peneliti didepan untuk melakuka pemanasan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan Bermain Kucing dan Tikus.

- c) Anak dan peneliti bergandengan sehingga membentuk lingkaran besar dan peneliti akan menunjuk orang anak yang salah satu dari mereka akan berperan sebagai Kucing yang berdiri diluar lingkaran dan satu anak lagi akan berperan menjadi Tikus yang berdiri didalam Lingkaran.
- d) Anak yang menjadi kucing bertugas mengejar dan menangkap tikus dengan cara menyentuhnya.
- e) Anak yang menjadi tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan, sedangkan yang berperan sebagai Kucing boleh dihalangi oleh oleh tema-temannya yang menjadi pagar dilingkaran.
- f) Permainan dapat diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing dan akan digantikan oleh 2 orang anak yang lain.
- g) Jika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan digantikan oleh anak yang lain.

Seperti biasa, setelah kegiatan permainan Kucing dan Tikus selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran es krim. Kegiatan pendinginan ini bertujuan agar anak lebih tenang dan mengurangi rasa capek anak.

**c. Observasi Tindakan Siklus I**

Pengamatan atau penelitian dilakukan bersamaan dengan berdampingan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama mengikuti aktivitas bermain kucing dan tikus. Selama proses kegiatan siklus I sebanyak 3 kali pertemuan berjalan dengan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Anak sangat penasaran pada saat akan dilaksanakannya kegiatan. Setelah diberi penjelasan tentang permainan Kucing dan Tikus anak sangat bersemangat dan antusias karena kegiatan bermain Kucing dan Tikus ini sangat jarang dilakukan di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh. Hari pertama tentu saja terdapat beberapa anak masih kebingungan dalam permainan ini. Lalu berdasarkan pengamatan selama proses observasi kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada Siklus I anak-anak masih dalam tahap penyesuaian tentang kegiatan yang jarang dilakukan ini, namun ada juga anak yang cepat dalam penyesuaian. Hal tersebut dapat dilihat saat permainan berlangsung ada beberapa anak yang berperan sebagai pelindung atau pagar kebingungan saat menentukan Kucing atau Tikus yang harus mereka lindungi dan yang harus mereka halangi. Disini

peneliti langsung memberikan pengertian kepada anak-anak bahwa yang harus dilindungi adalah Tikus dan yang harus dihalangi adalah Kucing. Tikus diperbolehkan untuk bebas keluar masuk dari kejaran Kucing, sedangkan Kucing dihalangi oleh pagar supaya tidak dapat menangkap Tikus. Permainan kembali dilanjutkan, ketika anak sudah mulai paham dengan penjelasan dari peneliti. Aspek yang diamati oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan statis, aspek keseimbangan dinamis, koordinasi, dan aspek kelincahan. Dari data hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus I

N O	Kecerdasan Kinestetik	Siklus I			
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Rata-rata hasil
1	Keseimbangan Statis	73,33%	80%	73,33	75,55%
2	Keseimbangan Dinamis	73,33%	80%	66,67%	73,33%
3	Koordinasi	73,33%	73,33%	66,67%	71,11%
4	Kelincahan	66,67%	80%	66,67%	71,11%

Dari data diatas dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik pada aspek keseimbangan statis mencapai rata-rata hasil jumlah anak yang paling banyak yaitu 75,55% dilanjutkan dengan aspek keseimbangan dinamis yaitu 73,33%, kecerdasan kinestetik pada aspek koordinasi mencapai rata-rata dengan hasil 71,11% sedangkan aspek kelincahan yaitu 71,11%.

### **a. Refleksi Tindakan Siklus I**

Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh guru kelas bersama peneliti, yang akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan dan diskusi antara guru kelas dan peneliti diperoleh hal-hal yang menjadi kendala pada siklus I, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kesempatan yang diberikan pada anak untuk bermain hanya 1 kali, sehingga membuat anak kurang maksimal dalam melakukan permainan.
- 2) Anak yang menjadi Tikus saat bermain hanya satu anak sehingga membuat permainan cepat berakhir karena anak yang menjadi Tikusnya mudah ditangkap oleh Kucing.
- 3) Kurangnya pemahaman dari peneliti bahwa sebuah permainan pasti ada yang menang dan kalah karena tujuan permainan adalah kesenangan. Karena hal tersebut ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti permainan.

Pelaksanaan tindakan yang diberikan pada siklus I, tentu saja masih terdapat kekurangan, sehingga diperlukannya evaluasi dan refleksi yang tujuannya memberikan dampak perbaikan pada siklus II sehingga tindakan bisa lebih berkembang kecerdasan kinestetiknya pada aspek keseimbangan statis, dinamis, koordinasi, dan kelincahannya. Untuk itu berikut langkah-langkah perbaikan guna merencanakan pelaksanaan kegiatan siklus berikutnya pada

siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan sebanyak dua kali, dengan tujuan agar anak dapat bermain dengan maksimal.
- 2) Guru mengubah aturan permainan dengan jumlah pemain dalam permainan Kucing dan Tikus, yaitu dengan dua anak yang menjadi Tikus dan satu anak yang menjadi Kucing.
- 3) Memberikan pemahaman kepada anak-anak bahwa dalam suatu permainan pasti ada menang dan kalah. Peneliti juga memberikan motivasi kepada anak-anak agar lebih bersemangat lagi dan antusias dalam bermain.

Berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus I, bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Maka dari itu, kegiatan permainan Kucing dan Tikus perlu dilanjutkan pada Siklus II. Refleksi pada tindakan siklus II bermain Kucing dan Tikus dengan memberikan kesempatan dua kali kepada anak untuk melakukan permainan, mengubah jumlah pemain, menjadi dua orang yang menjadi Tikus dan satu orang anak yang menjadi Kucing, serta memberikan motivasi kepada anak untuk lebih bersemangat lagi dan antusias dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain

Kucing dan Tikus pada anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh.

#### **d. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas siklus II peneliti tetap berkolaborasi dengan guru kelas. Tujuannya agar pembeajaran menjadi satu kesatuan dengan jadwal yang ada di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh khususnya pada kelompok B. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut terlampir pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah terlampir.

#### **a. Perencanaan Siklus II**

Adapun perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

##### **1) Menentukan Tema Pembelajaran**

Tema pembelajaran pada siklus II ini juga menyesuaikan tema pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru kelas. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu alam semesta, dengan sub tema gunung.

##### **2) Merencanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Melihat dari hasil refleksi pada siklus I peneliti dan guru kelas sepakat mengubah beberapa aturan dalam permainan Kucing dan Tikus. Peneliti dan guru kelas mengambil kesepakatan merubah jumlah pemain menjadi 2 orang anak

yang menjadi Tikus dan 1 orang anak yang menjadi Kucing. Dan dalam siklus II ini peneliti memberi kesempatan dua kali kepada anak untuk bermain Kucing dan Tikus. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah terlampir.

### **3) Mempersiapkan Instrumen Penilaian**

Instrumen yang digunakan dalam meneliti berupa lembar observasi yang akan digunakan mencatat perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu meliputi, keseimbangan statis, Keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan.

### **4) Menyiapkan Alat Untuk Mendokumentasi Kegiatan Pembelajaran yang Akan Berlangsung**

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran dalam bermain Kucing dan Tikus adalah berupa kamera.

## **b. Pelaksanaan Siklus II**

### **1) Pertemuan Pertama Siklus II**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 06 Juni 2022. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus II pertemuan pertama sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan permainan Kucing dan Tikus dimulai, terlebih dahulu

peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan, anak-anak sangat antusias dan sangat bergembira ketika diberitahukan akan melaksanakan kegiatan bermain Kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan pertama siklus II sebagai berikut:

- a) Anak dan peneliti melakukan tanya jawab bagaimana bermain “Kucing dan Tikus”.
- b) Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak terlebih dahulu berbaris rapi dengan merentangkan kedua tangan untuk menjaga jarak dengan teman yang lain kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana.
- c) Selanjutnya peneliti dan anak-anak bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Peneliti dan guru kelas menunjuk salah satu anak yang menjadi Kucing yang akan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk dua anak yang akan berperan menjadi Tikus yang berdiri di dalam lingkaran.
- d) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- e) Anak yang berperan menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh peneliti,

sedangkan yang berperan menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang berperan menjadi pagar di lingkaran.

- f) Permainan akan berakhir jika dua anak yang menjadi Tikus berhasil ditangkap oleh Kucing yang kemudian akan digantikan oleh tiga anak lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- g) Sebelum kedua Tikus tertangkap oleh Kucing, maka salah satu Tikus yang sudah tertangkap oleh Kucing boleh duduk dan keluar dari permainan untuk menunggu kedua Tikusnya tertangkap.
- h) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum juga dapat menangkap kedua Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh anak yang lain sebagai Kucing dan Tikus.

Seperti biasa, setelah kegiatan permainan Kucing dan Tikus selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran es krim. Kegiatan pendinginan ini bertujuan agar anak lebih tenang dan mengurangi rasa capek anak.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus II**

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 07 Juni 2022. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus II pertemuan pertama sebanyak 15 anak. Sebelum

kegiatan permainan Kucing dan Tikus dimulai, terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan, anak-anak sangat antusias dan sangat bergembira ketika diberitahukan akan melaksanakan kegiatan bermain Kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan kedua siklus II sebagai berikut:

- a) Anak dan peneliti melakukan tanya jawab bagaimana bermain “Kucing dan Tikus”.
- b) Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak terlebih dahulu berbaris rapi dengan merentangkan kedua tangan untuk menjaga jarak dengan teman yang lain kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana.
- c) Selanjutnya peneliti dan anak-anak bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Peneliti dan guru kelas menunjuk salah satu anak yang menjadi Kucing yang akan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk dua anak yang akan bereperan menjadi Tikus yang berdiri di dalam lingkaran.
- d) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.

- e) Anak yang berperan menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh peneliti, sedangkan yang berperan menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang berperan menjadi pagar di lingkaran.
- f) Permainan akan berakhir jika dua anak yang menjadi Tikus berhasil ditangkap oleh Kucing yang kemudian akan digantikan oleh tiga anak lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- g) Sebelum kedua Tikus tertangkap oleh Kucing, maka salah satu Tikus yang sudah tertangkap oleh Kucing boleh duduk dan keluar dari permainan untuk menunggu kedua Tikusnya tertangkap.
- h) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum juga dapat menangkap kedua Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh anak yang lain sebagai Kucing dan Tikus.

Seperti biasa, setelah kegiatan permainan Kucing dan Tikus selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran es krim. Kegiatan pendinginan ini bertujuan agar anak lebih tenang dan mengurangi rasa capek anak.

### **3) Pertemuan Ketiga Siklus II**

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Juni 2022. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus II pertemuan pertama sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan permainan Kucing dan Tikus dimulai, terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan, anak-anak sangat antusias dan sangat bergembira ketika diberitahukan akan melaksanakan kegiatan bermain Kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain kucing dan tikus pada pertemuan ketiga siklus II sebagai berikut:

- a) Anak dan peneliti melakukan tanya jawab bagaimana bermain “Kucing dan Tikus”.
- b) Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak terlebih dahulu berbaris rapi dengan merentangkan kedua tangan untuk menjaga jarak dengan teman yang lain kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana.
- c) Selanjutnya peneliti dan anak-anak bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Peneliti dan guru kelas menunjuk salah satu anak yang menjadi Kucing yang akan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk dua anak yang akan bereperan menjadi Tikus yang berdiri di dalam lingkaran.

- d) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- e) Anak yang berperan menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh peneliti, sedangkan yang berperan menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang berperan menjadi pagar di lingkaran.
- f) Permainan akan berakhir jika dua anak yang menjadi Tikus berhasil ditangkap oleh Kucing yang kemudian akan digantikan oleh tiga anak lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- g) Sebelum kedua Tikus tertangkap oleh Kucing, maka salah satu Tikus yang sudah tertangkap oleh Kucing boleh duduk dan keluar dari permainan untuk menunggu kedua Tikusnya tertangkap.
- h) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum juga dapat menangkap kedua Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh anak yang lain sebagai Kucing dan Tikus.

Seperti biasa, setelah kegiatan permainan Kucing dan Tikus selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk

lingkaran es krim. Kegiatan pendinginan ini bertujuan agar anak lebih tenang dan mengurangi rasa capek anak.

### c. Observasi Tindakan Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada siklus II, anak-anak sudah terbiasa dengan bermain Kucing dan Tikus sehingga anak-anak bermain dengan leluasa, tidak malu, dan sudah tidak canggung. Anak-anak juga sudah terbiasa dengan aturan dan cara bermain yang ditentukan dan disepakati bersama. Aspek yang diamati yaitu aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan aspek kelincahan. Dari hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus II

N O	Kecerdasan Kinestetik	Siklus II			
		Pertemuan n 1	Pertemuan n 2	Pertemuan n 3	Rata- rata hasil
1	Keseimbangan Statis	86,67%	86,67%	86,67%	86,67 %
2	Keseimbangan Dinamis	86,67%	86,67%	93,33%	88,89 %
3	Koordinasi	80%	80%	86,67%	82,22 %
4	Kelincahan	80%	80%	93,33%	84,44 %

Dari data tersebut terlihat hasil observasi kecerdasan kinestetik, pada aspek keseimbangan statis mencapai rata-rata yaitu

86,67% dilanjutkan dengan keseimbangan dinamis 88,89%. Sedangkan kecerdasan kinestetik pada aspek kordinasi mencapai rata-rata 82,22% dan aspek kelincahan dengan rata-rata 84,44%.

Dari data tersebut juga bisa disimpulkan bahwa sebagian besar anak sudah memiliki kecerdasan kinestetik yang bagus. Pencapaian jumlah anak yang memiliki kecerdasan kinestetik sudah pada kriteria berkembang sangat baik yaitu dengan mencapai lebih dari 80%

#### **d. Refleksi Tindakan Siklus II**

Refleksi pada siklus II peneliti masih berkolaborasi dan berdiskusi dengan guru kelas. Dalam refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai proses penelitian tindakan yang diberikan. Anak sangat antusias dan aktif dalam hal ini khususnya dalam kegiatan bermain Kucing dan Tikus. Anak juga terlihat bergembira saat aturan jumlah pemain dirubah menjadi 3 orang anak, 2 anak yang menjadi Tikus dan 1 anak yang menjadi Kucing. Aturan permainan pada siklus I dan siklus II memang sedikit berbeda.

Kegiatan permainan Kucing dan Tikus yang di berikan dikategorikan sudah mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak terutama pada aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan. Anak sudah mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Pada siklus II

kecerdasan kinestetik anak sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai siklus II.

### C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi pada pelaksanaan tindakan pada kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus yang dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, sudah menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan kemampuan anak sebelum dilakukannya sebuah tindakan. Penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh. Dapat disajikan rangkuman rata-rata peningkatan setiap siklusnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan kecerdasan Kinestetik anak dari ke 2 Siklus

No	Kecerdasan Kinestetik	Pra-Tindakan	Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II
1.	Keseimbangan Statis	46,67%	75,55%	86,67%
2.	Keseimbangan Dinamis	53,33%	73,33%	88,89%
3.	Koordinasi	40%	71,11%	82,22%
4.	Kelincahan	46,67%	71,11%	84,44%

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah anak yang memiliki kecerdasan kinestetik mengalami peningkatan. Dengan meningkatnya jumlah anak yang memiliki kecerdasan kinestetik pada

setiap siklus berarti tingkat ketercapaian tujuan semakin baik dari setiap siklusnya. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I sudah meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dibandingkan dengan aspek perkembangan pra-tindakan yaitu pada aspek perkembangan keseimbangan statis meningkat sebesar 28,88%, keseimbangan dinamis meningkat sebesar 20%, koordinasi meningkat sebesar 31,11%, dan aspek perkembangan kelincahan meningkat sebesar 24,44%.

Dari data tersebut, dapat dikatakan bahwa perbandingan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak pada siklus I masih belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti sebagai mana yang tertera dalam indikator keberhasilan. Perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang terjadi merupakan proses menggerakkan badan, kaki, dan tangan dalam rangka keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, dan kelincahan.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan merupakan penelitian yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang dapat diperoleh pada siklus dari data yang berupa lembar observasi, dan dokumentasi berupa foto saat kegiatan bermain Kucing dan Tikus. Dari lembar observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak, sedangkan dokumentasi foton

digunakan untuk menggambarkan suasana kelas pada waktu kegiatan berlangsung.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada siklus I dan Siklus II selalu diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Dalam kegiatan pemanasan anak-anak terlihat sangat antusias, dan tertib. Setelah kegiatan pemanasan dianggap cukup, peneliti dan anak mulai melakukan persiapan untuk bermain Kucing dan Tikus dengan membentuk lingkaran dengan cara bergandengan tangan. Selanjutnya peneliti menunjuk anak yang akan menjadi Kucing dan Tikusnya. Pada siklus I peneliti memilih satu anak sebagai Tikus, dan satu anak yang menjadi Kucing, dan sisanya sebagai lingkaran atau pagar. Sedangkan pada siklus II peneliti menunjuk dua anak sebagai Tikus dan satu anak menjadi Kucing, dan sisanya sebagai lingkaran atau pagar.

Pelaksanaan bermain Kucing dan Tikus pada siklus I terlihat ada beberapa anak yang masih bingung dengan aturan bermain dan ada beberapa anak yang kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti permainan sehingga hasilnya kurang maksimal. Namun berbeda dengan tindakan pada siklus II anak-anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan karena sudah paham dengan aturan-aturan dalam bermain Kucing dan Tikus.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus selalu diakhiri dengan melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran

yang disebut lingkaran es krim. Dalam kegiatan ini peneliti mengajak anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek serta memulihkan tenaga untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang mestimulasikan melalui bermain Kucing dan Tikus selama siklus II ternyata telah membawa perubahan-perubahan seperti yang telah diharapkan, yaitu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak khususnya aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis koordinasi dan kelincahan. Peningkatan kecerdasan kinestetik tersebut menjadi bukti bahwa ternyata bermain kucing dan Tikus menjadi salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik atau olah tubuh pada anak usia dini.

Dari beberapa paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh melalui bermain Kucing dan Tikus. Dengan kegiatan bermain tersebut banyak pengalaman yang diperoleh oleh anak dan juga dengan bermain bersama teman tercipta suasana bermain yang menyenangkan dan tidak terpaksa sehingga anak belajar dengan rasa percaya diri. Kepercayaan yang diberikan kepada anak dapat memberikan pengaruh terhadap kepercayaan diri yang baik sehingga anak mampu menguasai keterampilan yang diharapkan, yang pada akhirnya potensi anak dapat berkembang dengan baik. Melalui kegiatan bermain Kucing dan Tikus juga mampu mendorong anak untuk mengembangkan kecerdasan Kinestetik yang dimiliki anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pembahasan dalam penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik kelompok B di TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh dapat ditingkatkan melalui bermain Kucing dan Tikus. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan, yaitu pada aspek keseimbangan statis dari 46,67% meningkat menjadi 86,67%, keseimbangan dinamis dari 53,33% meningkat menjadi 88,89%, aspek koordinasi dari 40% meningkat menjadi 82,22%, dan aspek kelincahan dari 46,67% meningkat menjadi 84,44%.

#### **B. Implikasi**

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian ini, maka implikasi dalam hasil penelitian ini adalah bermain Kucing dan Tikus ada hubungan yang signifikan pada kecerdasan kinestetik yaitu bermain Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

#### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas terbukti bahwa permainan Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan Kinestetik anak Kelompok B TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Bagi Pendidik PAUD

Bermain Kucing dan Tikus dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik atau perkembangan olah tubuh pada anak di kelompok B TK Ki-Khajar Dewantara Tanjung Pauh.

2. Bagi Kepala Sekolah

Mendukung upaya guru dalam menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bermain Kucing dan Tikus dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian yang terkait dengan masalah dan karakter yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan. 2011. *Born to Be a Genius Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Anas Sudjiono. 2012. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persaji.
- Bambang Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cristine Sujana. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks.
- Diah Rahmatila. 2008. *Bagaimana Perkembangan Dan Pertumbuhan Manusia*. Bandung: Shakti Adi Lunung.
- Dorothy Elnon. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak ( Ahli Bahasa)*. Jakarta: Erlangga.
- Endang Rini Sukanti. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Harun Rasyid,dkk. *Asesmen Pembelajaran PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Lenz Kravitas. 1997. *Panduan Lengkap Buger Total*. Jakarta: Fajar Inter Pratama.
- Michael Kent. 1999. *The Oxford Dictinary Of Sport Scince And Medicine*. USA, New York Oxford University Inc.
- Muhammad Yaumi. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegensces*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Partijem. 2011. *Upaya Peningkatan Suasana Pembelajaran Dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Bantul*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Rochiati Wiriadmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Cetakan Ke II*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sa'dun Akbar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi. Cetakan Ke Empat*. Yogyakarta: CV Cipta Media.
- Soegeng Santoso. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- . 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Cetakan Kedua*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research 4*. Yogyakarta: Andi Offset.
- U.Z Mikdar. 2006. *Hidup Sehat : Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- Wahyuti. 2010. *Permainan Fisik Motorik Anak Di Taman Kanak-Kanak*.
- Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta, Depdiknas RI.