

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
PERMAINAN ENGGLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK TUNAS HARAPAN DESA SEI LAMBU MAKMUR
KECAMATAN TAPUNG**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kecerdasan Kinestetik Usia 4-5 Tahun
TK Tunas Harapan)

Skripsi

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



Disusun Oleh:

FITRI LESTARI
NIM. 2086207012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
PERMAINAN ENKLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK TUNAS HARAPAN DESA SEI LAMBU MAKMUR
KECAMATAN TAPUNG**

Disusun Oleh:

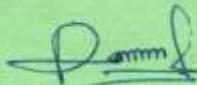
Nama : Fitri Lestari
Nim : 2086207012
Program Studi : SI Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Bangkinang, Juni 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Putri Asilestari, M.pd
NIP.TT : 096.542.1441

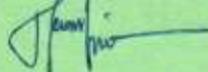


Dr. Musnar Indra D. M.Pd
NIP.TT : 096.542.107

Mengetahui

**Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Dekan,



Dr. Nuralina, M.pd
NIP.TT : 096.542.104

Program Studi PG PAUD
Ketua,



Dr. Musnar Indra D. M.Pd
NIP.TT : 096.542.107

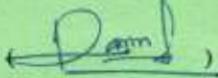
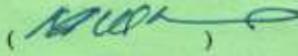
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai**

Judul : Meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung

Nama : Fitri Lestari
NIM : 2086207012
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : 27 Juni 2024

Tim Penguji

1. Ketua : Putri Asilestari, M.Pd ()
2. Sekertaris : Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd ()
3. Anggota 1 : Joni, M.Pd ()
4. Anggota 2 : Vitri Anggraini Hardi, M.Pd ()

PERNYATAAN

Dinyatakan dengan ini bahwa skripsi yang berjudul "Meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung" ini dan seluruh isinya sepenuhnya karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pelanggaran etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademis. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko yang dijatuhkan terhadap saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Fitri Lestari
2086207012

ABSTRAK

Fitri Lestari 2024: Meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Kecerdasan Kinestetik pada TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya anak yang belum mampu dalam koordinasi anggota tubuh seperti mata,tangan, dan kaki, masih terdapat anak yang belum sepenuhnya bergerak dalam mengikuti permainan, dan masih terdapat anak yang belum mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek pada anak TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah guru dan anak-anak. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah permainan engklek. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebelum tindakan 2 atau 14% anak belum berkembang dan 12 anak atau 86% dalam kategori mulai berkembang. Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik 8 anak atau 57% pada kategori mulai berkembang dan 6 anak atau 43% dalam kategori berkembang sesuai harapan. Pada siklus II kemampuan kecerdasan kinestetik anak meningkat lagi menjadi 9 anak atau 64% pada kategori berkembang sesuai harapan dan 5 anak atau 36% pada kategori berkembang sangat baik.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung.

Kata Kunci: *kecerdasan kinestetik, bermain, permainan tradisional engklek,*

ABSTRACT

Fitri Lestari 2024: Increase intelligence kinesthetic through game cranky on child aged 4-5 years at Tunas Harapan Kindergarten Village Sei Lambu Makmur Subdistrict Tapung (Research Action Class On Material Intelligence Kinesthetic at Tunas Harapan Kindergarten Village Sei Lambu Makmur)

Study This in the background back by exists children who haven't yet capable in coordination member body like eyes , hands , and feet, still there is children who haven't yet fully move in follow games , and Still there is children who haven't yet capable do movement jump with one leg. Study This study aims to determine the increase in kinesthetic intelligence through playing engklek in Tunas Harapan Kindergarten children, Sei Lambu Makmur Village, Tapung District. This research is classroom action research. The subjects of this research are teachers and children. Meanwhile, the object of this research is the engklek game. This research was carried out in 2 cycles, each cycle was carried out in 2 meetings. The data collection techniques used in this research are observation and documentation. Based on the research results, before the action, 2 or 14% of children had not yet developed and 12 children or 86% were in the category of starting to develop. In cycle I, there was an increase in the kinesthetic intelligence abilities of 8 children or 57% in the beginning to develop category and 6 children or 43% in the developing as expected category. In cycle II, children's kinesthetic intelligence abilities increased again to 9 children or 64% in the developing according to expectations category and 5 children or 36% in the very well developing category. Thus it can be concluded that the crank game can improve kinesthetic intelligence in Tunas Harapan Kindergarten children in Sei Village. Lambu Makmur, Tapung District.

Keywords : *intelligence kinesthetic , playing , traditional games engklek ,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuni Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur”**. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah keharibaan nabi dan rasul Allah, Muhamad Saw, dan sebagai umatnya penulis selalu mengharapkan syafaatnya.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Selanjutnya penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Maka dari itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Amir Lutfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai atas segala kebijakan dan perhatian.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan saran dan motivasi.
3. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd Selaku Ketua Prodi S1 Pendidikan Guru Anak Usia Dini dan pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberi masukan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

4. Putri Asilestari, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Joni, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan kritikan, saran dan pengarahan dalam penulisan skripsi, serta untuk menguji skripsi ini.
6. Vitri Angraini Hardi, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
7. Dosen di lingkungan FKIP UP khususnya program studi PG-PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
8. Orang tua yang tidak henti-hentinya memberikan doá dan dukungan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Suami tercinta dan anak-anak tersayang yang selalu memberi penyemangat dalam hidup penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Teman-teman yaitu Putri Puspita, Andika Devita Sari, Vaya Laurenti, Lismadiatun, Rahma Yumita, Widya Nuradha, Tri Nely, Dini, Anggi Agraini, Nurmal Dewi, Rizki Pratama Yudha, Suhud Abdu Syukur, Eva Astriani, Nurul Izzah yang selalu memberikan dukungan dan sharing sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih belum sempurna, sehingga peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan Skripsi ini. Akhirnya, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua, Aamin.

Sei Lambu Makmur, Juni 2024

Fitri Lestari

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBINGError! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJIError! Bookmark not defined.	
PERNYATAANError! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembahasan Teori	9
2.2 Penelitian Yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Setting Penelitian.....	29
3.2 Subjek Penelitian	30
3.3 Metode Penelitian.....	30
3.4 Prosedur Penelitian.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	34
3.6 Instrumen Penelitian.....	35
3.7 Teknik Analisis Data	38

3.8	Indikator Keberhasilan	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHSAN		41
4.1	Deskripsi Pra-Tindakan	41
4.2	Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	42
4.3	Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian Tahun 2024.....	29
Tabel 3.2	Lembar Observasi Aktivitas Guru	36
Tabel 3.3	Instrumen Observasi Bermain Engklek	37
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Meningkatkan Kecerdasan kinestetik Melalui Permainan Engklek.....	37
Tabel 3.5	Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Engklek	38
Tabel 4.1	Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun (Pratindakan).....	42
Tabel 4.2	Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	50
Tabel 4.3	Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	51
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I.....	52
Tabel 4.5	Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	62
Tabel 4.6	Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	63
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II.....	63
Tabel 4.8	Perbandingan Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Engklek.....	23
Gambar 2.2 kerangka berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2017)	31
Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I.....	54
Gambar 4.2 Grafik Rekapitulasi Kecerdasan kinestetik Siklus II.....	65
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Hasil Tindakan Setiap Siklus.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Sekolah .. **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4 : Hasil Observasi Anak **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 5 : Lembar Observasi Guru **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 6 : Dokumentasi Kegiatan **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang tentang sisdiknas yang tertuang pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk fasilitator bagi pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek perkembangan anak secara menyeluruh (Suyadi dan Ulfah, 2013). Adapun aspek yang dimaksud telah tercantum dalam peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 yang berisi tentang kurikulum 2013 dalam satuan pendidikan anak usia dini adalah nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional, dan seni.

Anak pada usia 0-6 tahun adalah masa perkembangan dan pertumbuhan. Dimana masa ini adalah masa *golden age* atau masa keemasan karena masa ini anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Oleh karena itu perlu diberi bimbingan serta stimulus yang positif agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Pemahaman tahap pencapaian

perkembangan sesuai dengan usia anak pada pemberian stimulus harus benar-benar dipahami oleh seorang pendidik agar anak dapat berkembang secara optimal.

Proses pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini memiliki ciri yang unik. Anak usia dini memiliki kecerdasan, gaya belajar, dan ciri-ciri perilaku yang dimiliki pada setiap individu. Usia dini merupakan masa awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia (ChadyFriedman, E., Botdorf, M., Ringgins, T., & Dougherty, LR: 2021). Potensi dapat dikembangkan dalam diri setiap anak. Potensi tersebut diharapkan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Banyak ditemukan konsep dan fakta yang memberikan potensi pada anak usia dini, bahwa potensi yang dimiliki oleh anak usia dini berkembang pesat, anak usia dini merupakan masa eksplorasi, masa kepekaan dan masa bermain (Sumner, ES: 2020). Pada dasarnya bermain sangat disukai oleh anak-anak karena dengan bermain, perasaan senang dan gembira dapat diciptakan, potensi, kemampuan, dan kreativitas anak dapat dikembangkan. Bermain juga dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan anak.

Howard Gardner mengemukakan pertama kali mengenai kecerdasan majemuk bahwa manusia memiliki delapan kecerdasan berbeda yang mencerminkan berbagai cara berinteraksi dengan dunia. Delapan kecerdasan tersebut harus dirangsang agar bisa berkembang secara optimal. Delapan

kecerdasan tersebut adalah kecerdasan verbal, kecerdasan logis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musical, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis. Dari berbagai ragam kecerdasan tersebut maka penelitian ini akan difokuskan pada kecerdasan kinestetik atau fisik. Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima serta merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan, Richey (dalam yaumi dan Nurdin, 2013).

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan AUD pasal 8 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, menyatakan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu : 1) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. 2) melempar sesuatu secara terarah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Februari 2024 terhadap anak kelompok A dengan rentan usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur, ditemukan fakta dari 14 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, terdapat 12 anak pada tingkat perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 86%, anak pada tingkat belum berkembang (BB) sebanyak 2 yaitu 14%, dan pada tingkat perkembangan berkembang sangat baik (BSH) masih 0 yaitu 0%. Adapun data awal dari kecerdasan kinestetik anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A Pratindakan

No	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan	10 anak	4 anak	0	0
	persentase	71%	29%		
2	koordinasi	10 anak	4 anak	0	0
	persentase	71%	29%	0	0
3	kelincahan	2 anak	12 anak	0	0
	persentase	14%	86%	0	0

Kondisi ini disebabkan oleh beberapa hambatan dalam proses pembelajaran. Berbagai kendala dan hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan pada kegiatan pembelajaran di TK Tunas Harapan Di Desa Sei Lambu Makmur kelompok A yang menjadi subyek penelitian. Terdapat beberapa permasalahan yang dijumpai, seperti: 1) masih banyak anak yang belum mampu dalam koordinasi anggota tubuh seperti mata, tangan dan kaki. 2) masih terdapat anak yang belum sepenuhnya bergerak dalam mengikuti permainan. 3) masih terdapat anak yang belum mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki.

Menyadari hal tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian guna untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan menerapkan media permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 4-5 tahun. Siswanto (2021) menyatakan bahwa metode yang tepat terhadap perkembangan anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Bermain merupakan ciri khas anak, dengan bermain akan menghilangkan kejenuhan anak dan anak akan menemukan kesenangan, kepuasan, sikap sportif, serta dapat mengerti aturan permainan. Melalui bermain aktif maka

aspek perkembangan kecerdasan kinestetik anak akan lebih optimal, seperti anak berlari, melompat, meloncat dan lain-lain.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak yaitu permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Engklek merupakan bangun datar yang dibuat untuk melakukan permainan. Permainan engklek ini dapat mendidik, menstimulasi dan menghibur. permainan ini dapat disenangi oleh anak, karena permainan ini bersifat menarik dan dapat menyenangkan anak yang memainkannya.

Permainan engklek merupakan permainan tradisional. Rahayu (2019) menyatakan bahwa Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun-temurun. Alat yang digunakan dalam permainan tradisional merupakan alat-alat sederhana yang ada di sekitar lingkungan seperti tanah, ranting, ataupun batu. Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang. Permainan engklek dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan anak, dan kemampuan motorik kasarnya (Dharmamulya, 2008).

Menurut Indriyani (2021) Permainan engklek memiliki beberapa manfaat yaitu dapat melatih kelincahan, ketangkasan, kecepatan, keseimbangan dan kekuatan anak. Dengan memiliki kemampuan tersebut, maka anak akan mampu bergerak tanpa adanya hambatan dan kesulitan dalam berbagai kegiatan. Hal ini didukung oleh pendapat Apriani (2013)

bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan fisik seseorang karena dalam permainan engklek itu sendiri anak diharuskan menggerakkan seluruh tubuh dalam melatih ketangkasan, kelincahan, kemampuan komunikasi, menyusun strategi yang baik, melatih emosi, serta melatih anak belajar kelompok dan kerja sama.

Selain itu bermain engklek juga memiliki manfaat diantaranya adalah:

1. Dapat melatih aspek gerak dan motorik kasar anak dengan melompat satu kaki dapat melatih keseimbangan tubuh anak, melatih otot kaki, tangan, dan punggung.
2. Melatih ketangkasan dan kecermatan anak saat melempar gaco ke kotak sasaran yang dituju, dengan kata lain dapat melatih anak untuk focus terhadap satu hal.
3. Anak juga dilatih untuk sabra dalam menunggu giliran dan meningkatkan sportivitas dan kejujuran.

Dari berbagai manfaat tersebut maka dengan melakukan permainan engklek dapat digunakan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di mana dalam unsur kecerdasan kinestetik ini harus dirangsang agar dapat berkembang secara optimal.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tati Masliati dan Wiwi Maswiati (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Hal tersebut berdasarkan penelitian pada siklus I terjadi peningkatan persentase (55,08%), dari siklus I ke siklus II yaitu 62,73 menjadi 84,55 atau mengalami peningkatan persentase (34,78%).

Berdasarkan pengamatan di atas maka peneliti ingin melakukan suatu tindakan penelitian sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan judul “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah, yaitu Seberapa besarkah peningkatan kecerdasan kinestetik di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kecerdasan kinestetik di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat bagi peneliti, guru, dan bagi peserta didik, antar lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur melalui permainan engklek.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang kegiatan bermain engklek khususnya dalam upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.
- b. Bagi guru dapat menambah pengalaman guru tentang kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, guru lebih kreatif dalam memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- c. Bagi peserta didik melatih meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

1.5 Definisi Istilah

- a. Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan anak menggunakan tubuh mereka untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta menggunakan keterampilan tangan untuk menciptakan dan mengubah hal-hal baru. Kecerdasan kinestetik ini lebih kepada keaktifan fisik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan.
- b. Permainan engklek adalah permainan tradisional di mana pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lain yang digambar di atas tanah, membentuk bidang datar dengan kotak-kotak yang dihasilkan.
- c. Gaco adalah batu pipih atau koin yang dilemparkan pada kotak pertama pada permainan engklek

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembahasan Teori

2.1.1 Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak usia Dini

Menurut Depdiknas (2002), Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Anak yang berusia antara 3-6 tahun merupakan anak usia dini di mana mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni, bahasa, dan komunikasi yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Sujiono, 2009).

Menurut Novan Ardy Wiyani dan Barnawi (2012) pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini adalah upaya membimbing, menstimulasi dan membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani untuk kesiapan dalam memasuki pendidikan yang selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara umum tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berikut tujuan pendidikan anak usia dini (Paud), diantaranya yaitu:

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak-anak yang dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga siap secara optimal untuk memulai pendidikan dasar dan menghadapi kehidupan dewasa.

2. Membantu anak dalam kesiapan untuk belajar (akademik) di sekolah.
3. Diteksi dini dengan memberikan stimulasi sehingga bisa menumbuhkan potensi yang tersembunyi yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat, dan bakat).
4. Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan adanya masalah dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi seorang anak.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan dan menumbuhkan potensi yang dimiliki seorang anak untuk menyiapkan anak mencapai kesiapan dalam belajar.

c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Wijana (2010), fungsi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), diantaranya yaitu:

1. Fungsi adaptasi, berperan dalam membantu anak melakukan penyesuaian diri dengan berbagai kondisi lingkungan serta menyesuaikan diri dengan keadaan dalam dirinya sendiri.
2. Fungsi sosialisasi, berperan dalam membantu anak agar memiliki keterampilan sosial yang berguna dalam pergaulan dan kehidupan sehari-hari di mana anak berada.
3. Fungsi pengembangan, berkaitan dengan pengembangan berbagai potensi yang dimiliki anak. Setiap unsur potensi yang dimiliki anak membutuhkan suatu situasi atau lingkungan yang bisa menumbuh

kembangkan potensi tersebut ke arah perkembangan yang optimal sehingga menjadi potensi yang bermanfaat bagi anak itu sendiri maupun lingkungannya.

4. Fungsi bermain, berkaitan dengan pemberian kesempatan pada anak untuk bermain, karena pada hakikatnya bermain itu sendiri merupakan hak anak sepanjang rentang kehidupannya. Melalui kegiatan bermain anak akan mengeksplorasi dunianya serta membangun pengetahuannya sendiri.
5. Fungsi ekonomik, pendidikan yang telah direncanakan pada anak merupakan investasi jangka panjang yang bisa menguntungkan pada setiap rentang perkembangan selanjutnya. Terlebih, investasi yang dilakukan berada pada masa keemasan (the golden age) yang akan memberikan keuntungan berlipat ganda.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan fungsi dari pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menikmati dunia bermainnya, dan membangun serta mengembangkan potensi serta pengetahuan dari anak itu sendiri.

2.1.2 Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan jasmani merupakan suatu kecerdasan yang bila menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan berkesenian, dan

berkarya. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak. Kecerdasan kinestetik merupakan pengembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Masih terdapat anak usia dini yang kurang dalam mengembangkan gerak tubuh melalui bernyanyi, menyelaraskan pikiran dan tubuh (*body koordinasi*), mengembangkan ketangkasan, kekuatan dan keseimbangan tubuh serta mengoordinasi mata dengan tangan dan kaki (Beardall, N, & Furcron, C, :2019).

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan jasmani adalah suatu kecerdasan yang bila menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan aktivitas seni atau karya seni (Abdullah, M., ahad, A., & Aslam, M,M, :2019).Komponen inti kecerdasan kinestetik adalah kemampuan fisik tertentu, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan serta kemampuan menerima rangsangan (proprioseptif) yang berhubungan dengan sentuhan (taktil dan haptik).

Amstrong (2002) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik dapat

diartikan kemampuan seseorang menggunakan anggota tubuhnya dalam bergerak.

Menurut sonawat & Gogri (dalam Yaumi dan Nurdin, 2013) mengungkapkan bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini merupakan keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Keterampilan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi otak.

Gardner & Checkly (2013) mengatakan bahwa kecerdasan jasmaniah kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan produk.

Menurut Richey (dalam Yaumi dan Nurdin, 2013) menjelaskan hal yang terpenting dalam kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Kemampuan ini juga merupakan kemampuan motorik halus, kepekaan sentuhan, daya tahan dan refleksi .

Ungkapan Gardner (1993) mengenai kecerdasan kinestetik adalah seseorang yang mampu menggunakan keseluruhan tubuh atau sebagian

dari tubuh untuk memecahkan masalah hal tersebut merupakan pengembangan dari kecerdasan kinestetik. Menurut Suyadi (2014) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga dapat menghasilkan gerakan yang optimal. Maka dapat diartikan kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antara pikiran dengan tubuh lainnya.

Menurut Junaedi dan Nugroho (2014), kecerdasan kinestetik adalah kemampuan yang menyamakan pola pikir dengan tubuh sehingga apa yang tertuang dalam pikiran akan diterapkan dalam bentuk gerak tubuh yang kreatif dan mempunyai makna. Pengertian lain dari kinestetik adalah kemampuan memadukan antara pola pikir dan fisik untuk memperoleh gerak yang baik dan sempurna, apabila gerak yang baik dan sempurna itu berasal dari perpaduan antar pola pikir dan fisik yang diterapkan dengan baik, maka apapun yang dilakukan oleh seseorang akan memperoleh hasil yang baik (Suwarni, 2014).

Berdasarkan uraian teori yang telah di kemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan anggota tubuh dalam memecahkan masalah untuk mengungkapkan gagasan, gagasan yang ditunjukkan melalui latihan sehingga dapat tercapai tujuan seperti berlari, menari, melompat Peserta didik yang mempunyai kecerdasan kinestetik berupa koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan kelenturan tubuh yang baik

(gerakan sempurna) sehingga menonjol dalam kemampuan fisik dibandingkan teman seusianya.

b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Setiap anak memiliki kecerdasan kinestetik dengan ciri tertentu, meskipun terkadang ciri-ciri tersebut belum tampak. Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik akan menunjukkan beberapa karakteristik. Menurut Ahmadi (dalam Widyati, 2012) karakteristik anak yang memiliki kecerdasan kinestetik adalah: 1) Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan. 2) Mengembangkan kerjasama dan waktu. 3) Belajar lebih baik, jika terlibat langsung dan berpartisipasi. 4) Menikmati pengalaman belajar yang konkret, seperti jalan-jalan ke luar, berpartisipasi dalam permainan peran dan permainan ketangkasan. 5) Mendemonstrasikan keterampilan atau menunjukkan keahlian di bidangnya.

Menurut Pitakasari (dalam Sapri dkk, 2021) anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan menghafal lebih cepat dengan olahraga, cenderung memiliki perasaan yang kuat dan kesadaran yang mendalam tentang gerakan fisik. Muslihuddin dkk (dalam Amalia, 2018) mengatakan bahwa ciri-ciri anak yang menonjol pada kecerdasan kinestetik yaitu mereka menonjolkan kemampuan olahraganya dibandingkan dengan teman-temannya, cenderung suka bergerak dan tidak mau diam serta ingin meniru gerakan dan perilaku yang menarik perhatian mereka, menyukai aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak (memanjat, berlari, melompat, atau bergilang), cepat dan gesit dalam menyelesaikan tugas kerajinan tangan

(melipat, memotong, dan mencocokkan), memiliki koordinasi tubuh yang baik, senang menyentuh benda dan membongkar mainan, dan memiliki kemampuan untuk menggerakkan tubuh dengan luwes dan lentur.

c. Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini

Pudjiati (2011) mengungkapkan bahwa setiap anak memiliki kecerdasannya masing-masing. Pada usia 4-6 tahun merupakan tahapan penting bagi anak untuk mengasah kemampuan dan keterampilan berpikirnya sebelum memasuki tahap belajar formal.

Udin S (dalam Dony dkk, 2019) mengungkapkan bahwa ada beberapa stimulasi yang dapat digunakan untuk anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik antara lain: 1) Libatkan anak dalam olahraga serta olah gerak. 2) Ajarkan beberapa keterampilan untuk melatih gerakan. 3) Terlibat dalam berbagai aktivitas atau aktivitas sehari-hari. 4) Perkenalkan jenis permainan dengan lebih banyak aktivitas fisik sekaligus kooperatif. 5) Ajari anak-anak untuk menggunakan anggota tubuh mereka.

Kecerdasan kinestetik dapat dikembangkan dengan kegiatan melempar, menangkap, bermain bola, memnajat, bergelantung, menari, estafet, dan lain sebagainya (tadkiroatun Musfiroh, 2010).

Anak dapat melatih koordinasi otot dan gerak pada saat bermain. Maka stimulasi kecerdasan kinestetik dapat terjadi pada saat anak bermain. Stimulasi kinestetik terjadi dalam wilayah-wilayah berikut:

- 1) Koordinasi mata-kaki dan mata-tangan, yaitu seperti menulis, menggambar, melempar, menendang, menangkap.

- 2) Keterampilan lokomotor, yaitu seperti berjalan, berlari, berbaris, melompat, meloncat, merayap, berguling, dan merangkak.
- 3) Keterampilan nonlokomotor, yaitu seperti menjangkau, membungkuk, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, duduk, berdiri,
- 4) Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh yaitu seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk memulai start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron & Allen, 1999).

d. Manfaat Kecerdasan Kinestetik

Devita Retno (2017) dalam bukunya yang berjudul *psikologi perkembangan anak* menyatakan Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan sangat menyukai aktivitas gerak seperti menggambar, memahat, membuat model, menyusun sesuatu, melakukan praktek sains. Profesi yang cocok antara lain seperti penari, atlet, patung atau pemahat, seniman, dan pembuat kerajinan tangan. Kecerdasan kinestetik dapat bermanfaat untuk berikut:

1. Melatih keseimbangan dan meningkatkannya, menyelaraskan gerak tubuh, serta menguatkan dan melenturkan otot tubuh terutama pada masa kanak-kanak.
2. Melatih berkembangnya bakat seni peran melalui kegiatan drama atau bermain peran, melalui tuntutan untuk berekspresi sesuai peran yang didapatkannya.

3. Melatih gerakan pada kegiatan olahraga yang bisa dilakukan oleh anak seperti berenang, bermain bola, senam dan lainnya dapat menjaga kesehatan tubuhnya serta dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak.
4. Melatih keterampilan fisik, latihan ini dilakukan antara lain dengan berlari, meloncat, dan berguling atau melakukan senam irama, dengan aktivitas mengayunkan lengan kaki, membungkuk dan sebagainya untuk melatih kekuatan otot anak dan keseimbangan tubuh.
5. Melatih anak untuk bergerak bebas dengan mengikuti irama musik untuk melatih kepekaan gerakannya dan menyesuaikan gerakan dengan tempo serta irama musik.
6. Melatih anak untuk menstimulasi motorik halus anak dengan kegiatan seperti membuat prakarya, meronce, menjahit, menggunting, termasuk juga menggambar dan membentuk sesutu, misalnya membuat benda dari bahan clay.

2.1.3 Bermain

a. Pengertian Bermain

Moeslichatoen (2004) menyatakan terdapat lima aspek gerakan yang diperoleh melalui metode bermain. Aspek tersebut adalah: 1) motivasi intrinsik, 2) menyenangkan. 3) berpura-pura, 4) bertujuan, dan 5) kelenturan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak itu sendiri bukan karena adanya paksaan atau tuntutan dari orang lain, karena

dengan bermain anak akan merasa senang dan gembira hal ini sejalan dengan apa yang di kemukakan oleh Hurlock (dalam Tadkiroaton Musfiroh: 2016) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Diana (2010) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat menghasilkan proses belajar yang baik maka dair itu semestinya bermain dilakukan dengan rasa senang dan tanpa paksaan.

Bermain merupakan hak bagi setiap anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Devianti (2013) menyatakan bahwa Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak secara suka rela sehingga anak merasa senang. Kegiatan bermain anak yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik.

b. Manfaat Bermain

Menurut Titik Setyawahyuni (2007) bermain memiliki beberapa manfaat yaitu: (a) manfaat fisik, (b) manfaat terapi, (c) manfaat kreatif, (d) pembentukan konsep diri, (e) manfaat sosial, dan (f) manfaat moral.

1. Manfaat Fisik: Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat, meniti papan titian dan sebagainya membantu anak

mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.

2. Manfaat Terapi: Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan.. Anak dapat mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya dan anak dapat mengekspresikan perasaannya, hal tersebut dapat di rangsang melalui bermain.
3. Manfaat Kreatif: anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui bermain. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alas bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik anak akan melakukannya kembali dalam situasi lain.
4. Pembentukan Konsep Diri: Melalui bermain anak belajar mengenal dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.
5. Manfaat Sosial: Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

6. Manfaat Moral: Bermain sangat penting bagi anak upaya untuk memperkenalkan moral kepada anak. Di sekolah maupun di rumah anak belajar mengenai mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain dapat memberikan kesempatan pada anak guna untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi anak terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah objek atau mengonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengonstruksi sesuatu.

Bimbingan yang baik bagi anak adalah dapat mengarahkan anak untuk mengendalikan dirinya di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan di kemudian hari (Titik Setyawahyuni, 2007). Setiap anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, karena dengan bermain menggunakan alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami gejala tertentu.

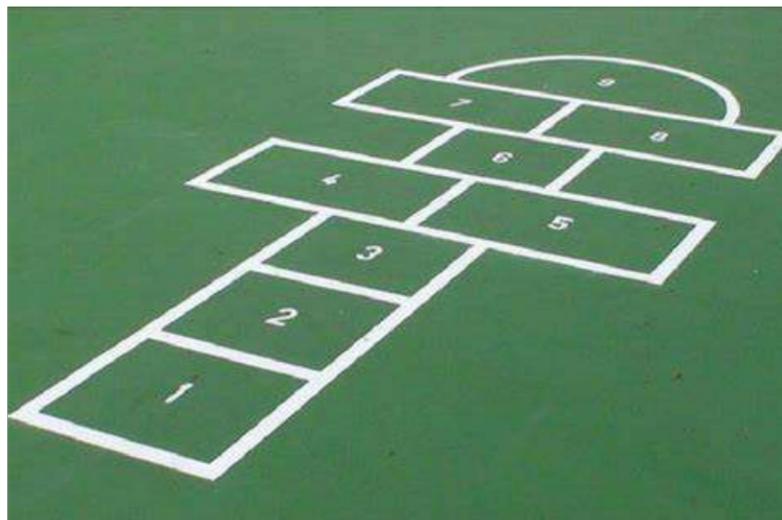
2.1.4 Permainan Engklek

a. Pengertian Engklek

Menurut Rahayu (2019) Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun.

Permainan engklek berasal dari Inggris yang dikenal dengan nama gacok (Yulita, 2017). Permainan engklek merupakan permainan yang dilakukan dengan cara lompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dimana sebelum melompat pemain harus melemparkan gacok terlebih dahulu ke kotak engklek yang sudah digambar sebelum permainan dimulai yang kemudian berputar balik untuk mengambil gacok yang sudah dilempar sebelumnya (Muslimah, 2018).

Menurut Dharmamulya (2008) permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena dilakukan engklek, yaitu berjalan dengan satu kaki. Permainan engklek dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan, dan kemampuan motorik kasarnya. Model atau bentuk gambar engklek seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Bentuk Engklek

b. Manfaat Bermain Engklek

Permainan engklek terdapat beberapa manfaat antara lain adalah: dapat melatih ketangkasan, kelincahan, kecepatan, keseimbangan, dan kekuatan anak. Dengan kemampuan yang dimiliki tersebut anak tidak akan mengalami kesulitan dalam berbagai kegiatan dan mampu bergerak tanpa adanya hambatan (Indiyani,2021). Hal ini didukung oleh pendapat Apriani (2013) bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan fisik seseorang, hal itu disebabkan karena dalam permainan engklek itu sendiri anak diharuskan untuk menggerakkan seluruh tubuh dalam melatih ketangkasan, kelincahan, kemampuan komunikasi, menyusun strategi yang baik, melatih emosi, serta melatih anak belajar kelompok dan bekerja sama. Dalam permainan tradisional engklek ini tidak hanya untuk melatih kemampuan motorik kasar anak saja, akan tetapi terdapat banyak hal yang dapat dikembangkan seperti kecerdasan kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis (Prमितasari & Ningrum, 2018). Manfaat permainan engklek menurut Dian Apriani (2012) adalah:

1. Dengan melompat-lompat maka dapat meningkatkan kemampuan fisik anak menjadi lebih kuat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.

4. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Dengan bermain engklek dapat mengajarkan anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, mereka menggunakan barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan.
6. Melatih keseimbangan. Permainan engklek ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
7. Melatih keterampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gaco.

c. Langkah-Langkah Engklek

Langkah-langkah bermain engklek untuk menstimulus kecerdasan kinestetik anak-anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain permainan engklek
- 2) Guru mempersiapkan alat dan bahan permainan engklek
- 3) Anak terlebih dahulu melakukan hompimpa, dan baris sesuai urutannya
- 4) Anak melempar gaco pada kotak engklek tersebut
- 5) Anak melompati kotak engklek, dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan satu kaki diangkat.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi untuk mendukung penelitian ini. Penelitian yang relevan juga digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari duplikasi sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan benar-benar diteliti orang lain.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Denok Dwi Anggraini dengan judul penelitian “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola”. Penelitian ini dilakukan di TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur pada tahun 2015. Hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua, berdasarkan data diperoleh bahwa rata-rata skor kecerdasan kinestetik pada pra tindakan anak sebesar 32,81%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 37,44% sehingga menjadi 70,25%. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan sebesar 17,91% dari 70,25% menjadi 88,16%. Sehingga total peningkatan kecerdasan kinestetik anak mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II 32,81% yaitu 70,25% menjadi 88,16%. Dalam penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu dengan tujuan meningkatkan kecerdasan kinestetik namun berbeda dalam metode yang digunakan, tempat serta subyek penelitian.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Dian Apriani dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Hasil

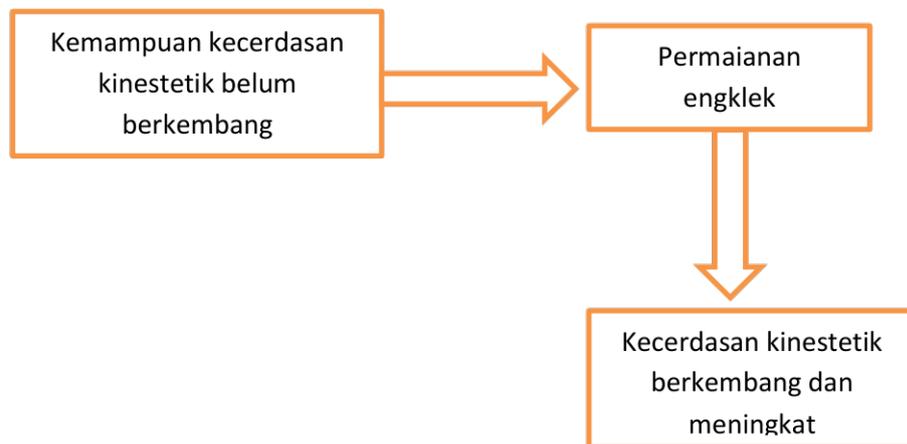
penelitian ini menunjukkan pada siklus 1 adalah hasil observasi aktivitas guru adalah 77%, hasil observasi aktivitas anak 75%, hasil kemampuan anak 75%. Hasil pada siklus II yaitu pada aktivitas guru mencapai 85%, hasil observasi aktivitas anak mencapai 85%, hasil dari kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan engklek adalah 91%.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dalam menggunakan metode permainan engklek dalam meningkatkan perkembangan anak, namun memiliki perbedaan yaitu tempat penelitian dan subyek. Sedangkan penelitian di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur memiliki subyek 14 anak yaitu 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Tati Masliati dan Wiwi Maswiati dengan judul Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A Raudhatuk Athfal Nurul Iman Cijawa Kota Serang. Berdasarkan hasil observasi terhadap anak adalah mengalami peningkatan persentase dari pra siklus 55,08%, dari siklus I ke siklus II 34,78%, serta sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan dan peningkatan proses pembelajaran dari pra siklus 12,31%, dari siklus I ke siklus II 24,54%. Penelitian di atas sama persis dengan penelitian yang dilakukan di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur baik dari segi judul maupun metode yang digunakan yang membedakan adalah tempat dan subyek penelitian.

2.3 Kerangka Berpikir

Setelah mengkaji teori dari beberapa sumber di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut: Permainan engklek sangat berperan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada indikator keseimbangan, koordinasi, kekuatan dan kelenturan pada anak kelompok A di TK Tunas harapan Sei Lambu Makmur.



Gambar 2.2 kerangka berpikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut : jika permainan engklek diterapkan pada pembelajaran maka dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 4-5 tahun pada indikator keseimbangan dan kekuatan pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester Genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar pada bulan mei sampai dengan bulan juni 2024. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus yang mana setiap siklus dilakukan 3 pertemuan. TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung merupakan lembaga di bawah naungan Yayasan Karya Mandiri Tapung.

TK Tunas Harapan terbagi menjadi dua kelas yaitu TK A dengan usia 4-5 tahun dan TK B dengan usia 5-6 tahun. Peneliti memilih lokasi tersebut dengan alasan karena pembelajaran di TK ini masih jarang menggunakan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan yang dirancang melalui kegiatan permainan.

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian Tahun 2024

No	Jenis Kegiatan	Waktu Penelitian															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan judul proposal	V															
2.	Penulisan proposal		V	V													
3.	Bimbingan proposal				V												
4.	Seminar proposal					V											
5.	Penelitian atau pengumpulan data											V	V	V			
6.	Penulisan skripsi														V		
7.	Bimbingan skripsi															V	
8.	Seminar hasil																V

Sumber: idtesis.com

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pelaksanaan perbaikan dalam pembelajaran ini adalah peserta didik kelompok A di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah anak sebanyak 14 orang anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan yang dibimbing oleh 1 guru kelas dan 1 guru pendamping.

3.3 Metode Penelitian

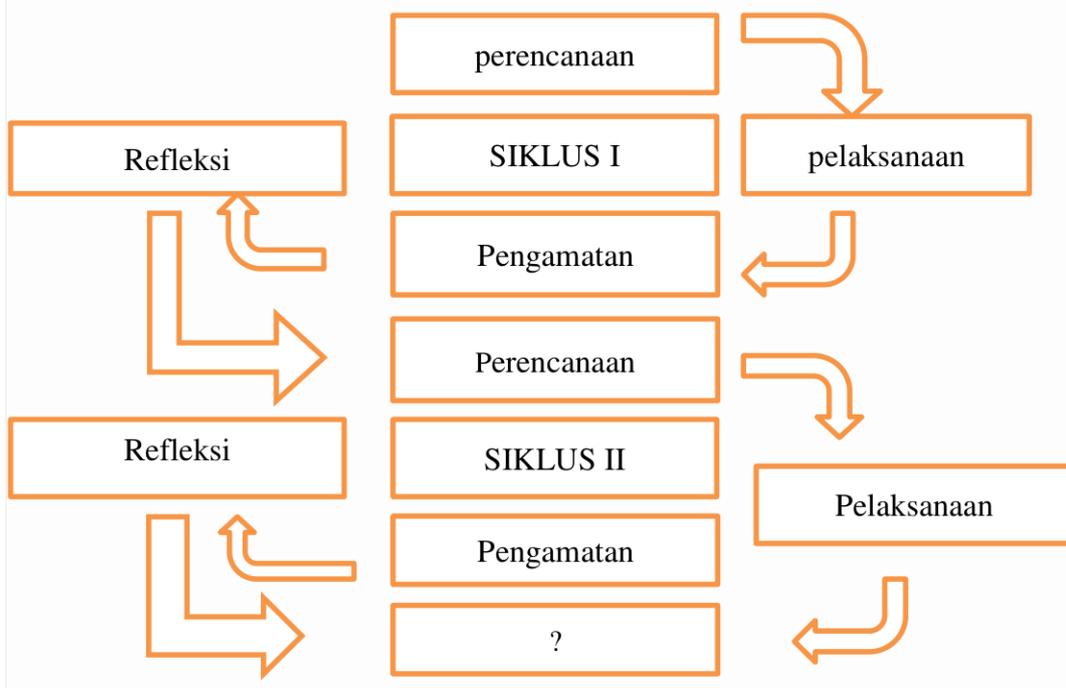
Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Rochiati Wiriadmadja (2006), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Suharsimi Arikunto, dkk (2012) berpendapat, tindakan yang dilakukan pada penelitian ini diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan siswa. Tujuan penelitian ini menurut Sa'dun Akbar (2010) adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara kolaboratif yaitu adanya kerjasama antara guru dan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Pembelajaran dilaksanakan oleh guru sedangkan peneliti bertugas untuk mengamati proses dan hasil dari tindakan. Seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2010) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berpola kolaboratif, guru bertugas untuk melaksanakan tindakan seperti yang telah dirancang oleh tim peneliti. Pendapat itu sejalan dengan Suharsimi Arikunto, dkk

(2012) bahwa dalam penelitian kolaboratif pihak yang melakukan tindakan adalah guru sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

3.4 Prosedur Penelitian

Rancangan yang dibuat dalam penelitian ini adalah melalui tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto,dkk (2017), yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan. 2) Pelaksanaan tindakan. 3) Observasi. 4) Refleksi.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2017)

3.4.1 Rencana Tindakan

Perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam setiap penelitian tindakan kelas. Pada tahap perencanaan, peneliti diharuskan menyusun rencana pembelajaran yang berhubungan dengan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain engklek yang akan dibubuhkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Rencana tindakan kelas memuat kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan sikap untuk memecahkan masalah. Perencanaan dimulai dari menetapkan kelas sebagai tempat penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap ini adalah : 1) Menyusun program untuk 2 siklus tindakan. 2) Menyusun rencana kegiatan harian. 3) Membuat lembar observasi. 4) Menyiapkan media.

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Tindakan dalam PTK perlu diperhatikan dan direncanakan. Peneliti melakukan langkah-langkah sesuai dengan RPPH yang telah dibuat dengan menerapkan permainan tradisional engklek.

a. Siklus I

- 1) Kegiatan Awal guru membimbing dan mengondisikan anak agar anak siap untuk mengikuti belajar mengajar dengan diawali membaca do'a dan mengucapkan salam. Kemudian guru mempersiapkan dengan

menyampaikan tujuan yang akan dicapai. Setelah itu guru melakukan Tanya jawab untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.

- 2) Kegiatan Inti guru mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan sambil memberi contoh cara memainkan permainan tradisional engklek yang akan dimainkan. Kemudian guru memerintahkan anak untuk dapat melakukan atau memainkan.
- 3) Kegiatan Akhir guru melakukan evaluasi, yaitu bentuk tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menanyakan perasaannya di hari tersebut. Kegiatan diakhiri dengan guru membimbing anak untuk membaca doa, bernyanyi dan salam.

b. Siklus II

- 1) Kegiatan Awal guru membimbing dan mengondisikan anak agar anak siap untuk mengikuti belajar mengajar dengan diawali membaca doa dan mengucapkan salam, selanjutnya mempersiapkan pembelajaran dengan menyampaikan tujuan yang akan dicapai. Kemudian guru melakukan Tanya jawab untuk memancing anak agar dapat bercerita.
- 2) Kegiatan Inti guru mempersiapkan alat atau media yang akan digunakan dalam hal ini guru menggunakan media yang lebih menarik, lalu guru memberi contoh cara memainkan permainan tradisional engklek yang akan dimainkan dan memerintahkan anak untuk dapat melakukan atau memainkan.

- 3) Kegiatan Akhir guru melakukan evaluasi, yaitu bentuk tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menanyakan perasaannya di hari tersebut. Kegiatan diakhiri dengan guru membimbing anak untuk membaca doa, bernyanyi dan salam.

3.4.3 Observasi

Peneliti melakukan pengamatan pada saat proses penelitian berlangsung. Hal yang diamati adalah tentang kecerdasan kinestetik anak, apakah anak biasa melompat dengan satu kaki, apakah anak sudah mampu dalam keseimbangan. Menurut Widoyoko (2014) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Dalam buku Penelitian Tindakan Kelas (2021) karya Pratiwi Bernadetta Purba, dkk, dijelaskan jika secara umum observasi bertujuan mengumpulkan data yang digunakan untuk menjawab berbagai permasalahan yang muncul

3.4.4 Refleksi

Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Perbaikan yang diterapkan diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Menurut Hadi (2004:103) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai permasalahan atau

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

3.5.1 Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, Nana Syaodi (2010:220). Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain engklek sehingga dapat mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan mengetahui kemampuan anak. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, untuk melakukan pengamatan penulis menyiapkan instrumen berupa cek list (v). sehingga observasi tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tand (v) tentang aspek yang diobservasi.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan saat melakukan observasi di awal kondisi, pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran, dan evaluasi hasil penelitian terhadap kecerdasan kinestetik anak. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil foto, rekaman gambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen sebagai alat pada waktu penelitian yang

menggunakan suatu metode. Instrumen penelitian menjadi suatu hal yang penting dalam menjalankan suatu penelitian, Sanjaya (2009). Peneliti menentukan indikator untuk mengetahui peningkatan motorik kasar anak yaitu kekuatan, koordinasi, keseimbangan dan kelincahan, hal ini merupakan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data penelitian, karena alat atau instrumen menggambarkan cara pelaksanaan penelitian (Sanjaya, 2016). Selanjutnya peneliti membuat tabel persiapan pembentukan instrumen atau yang lebih dikenal dengan kisi-kisi instrumen observasi dan rubrik penilaian.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aktivitas Yang Diamati	Terlaksana	
	Ya	Tidak
Kegiatan Pembuka		
Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
Membimbing anak untuk membaca doa sebelum pembelajaran dimulai dan mengabsen anak		
Kegiatan Inti		
Guru mengomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak serta menyampaikan aturan bermain		
Guru membimbing anak dalam bermain yang masih kesulitan dalam melaksanakan kegiatan permainan engklek Berikut adalah langkah-langkah dalam bermain engklek, yaitu: a) Guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain engklek. b) Guru mempersiapkan gambar kotak-kotak yang digunakan untuk bermain engklek dan menyiapkan gaco c) Anak terlebih dahulu melakukan hompimpa, dan baris sesuai urutan. d) Anak melempar gaco pada kotak engklek. e) Anak melompati kotak engklek, dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan satu kaki.		
Kegiatan Penutup		
Guru melakukan Tanya jawab seputar bermain engklek		
Guru mengucapkan salam dan mengamati anak-anak setelah selesai dan pulang.		

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD

Tabel 3.3 Instrumen Observasi Bermain Engklek

Kecerdasan Kinestetik	Kegiatan	Indikator	Deskripsi
Keseimbangan	Berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki kebelakang	Anak dapat berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki kebelakang	Anak mampu menjaga keseimbangan ketika berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki kebelakang
Koordinasi	-melempar gaco -meloncat dari satu kotak ke kota lainnya dengan satu kaki	Anak dapat mengkoordinasikan gerakan badan, tangan,kaki dan mata dengan efisien	Melakukan koordinasi gerakan badan, tangan,kaki dan mata dengan efisien
Kelincahan	Meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari kotak satu kekotak berikutnya	Anak dapat meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari satu kotak kekotak berikutnya	Anak dapat meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari satu kotak kekotak berikutnya

Catatan lapangan ini dibuat guna sebagai gambaran mengenai pelaksanaan dari rencana yang telah tersusun. Sehingga akan terdapat kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Meningkatkan Kcerdasan kinestetik Melalui Permainan Engklek

Variabel	Sub variabel	Indikator	Skor	Kriteria
Kecerdasan Kinestetik	Permainan Engklek	Keseimbangan	1	BB
			2	MB
			3	BSH
			4	BSB
		Koordinasi	1	BB
			2	MB
			3	BSH
			4	BSB
		Kelincahan	1	BB
			2	MB
			3	BSH
			4	BSB

Keterangan :

BB : Belum berkembang, apabila anak belum mampu melaksanakan aktivitas bermain

MB : Mulai berkembang, apabila anak sudah melaksanakan aktivitas bermain namun belum mampu dalam indikator

BSH : Berkembang sesuai harapan , apabila anak sudah mampu melaksanakan aktivitas bermain dengan baik

BSB : Berkembang sangat baik, apabila anak sudah mampu melaksanakan aktivitas bermain dengan sangat baik dan tanpa bantuan guru.

Langkah selanjutnya peneliti membuat rubrik penilaian. Rubrik penilaian ini dibuat guna dapat mempermudah guru maupun peneliti dalam menilai kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian.

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Engklek

Kecerdasan Kinestetik	Kegiatan	BSB	BSH	MB	BB
Keseimbangan	Berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki	Anak mampu berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki	Anak berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki kebelakang dengan bantuan guru	Anak mulai mencoba berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki kebelakang	Anak belum mau berdiri tegak dengan mengangkat satu kaki kebelakang
Koordinasi	-melempar gaco -meloncat dari satu kotak ke kota lainnya dengan satu kaki	-anak mampu melempar gaco kedalam kotak -anak mampu meloncat dari satu kotak kekotak lainnya dengan satu kaki	-Anak mampu melempar gaco namun tidak masuk kedalam kotak -anak mampu meloncat dari satu kotak kekotak lainnya dengan satu kaki tetapi masih terjatuh	-anak mencoba melempar gaco kedalam kotak -anak mencoba meloncat dari satu kotak kekotak lainnya dengan satu kaki	-anak tidak mau melempar gaco kedalam kotak -anak tidak mau meloncat dari satu kotak kekotak lainnya dengan satu kaki
Kelincahan	Meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari kotak satu kekotak berikutnya	Anak mampu meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari satu kotak kekotak berikutnya	Anak mampu meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari satu kotak kekotak berikutnya tetapi masih terjatuh	Anak mencoba meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari satu kotak kekotak berikutnya	Anak tidak mau meloncat satu kaki maupun kedua kaki dari satu kotak kekotak berikutnya

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2010), analisis adalah usaha menyeleksi, mengurutkan, membuang, mengklasifikasikan, dan mengklasifikasikan data untuk menjawab pertanyaan pokok dalam penelitian. Dalam analisis ini tema-tema yang dapat

diangkat dengan data serta seberapa jauh sampai batas tertentu / arah / tujuan penelitian, kegiatan yang saling terkait. Analisa pada data yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari memeriksa sumber yang digunakan untuk mengambil data.

Analisis data dalam PTK bertujuan memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, dan atau perubahan sebagaimana yang diharapkan. Analisis data dilaksanakan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data, memaparkan dalam bentuk narasi, tabel dan grafik serta menyimpulkan dalam bentuk pernyataan. Kemudian berdasarkan analisis data dilakukan refleksi dan diikuti dengan perencanaan tindak lanjut dalam bentuk revisi dari rencana lama atau menyusun tindakan baru, Kusumah (2010).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa observasi dan dokumentasi. Data hasil observasi yang diperoleh dihitung semua indikator pada setiap pertemuannya dengan cara menentukan rata-rata nilai anak, kemudian menghitung persentasenya. Data yang diperoleh dimasukkan ke dalam data deskriptif kuantitatif kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek.

3.8 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan oleh adanya perubahan menuju perbaikan. Keberhasilan dalam penelitian dapat dicapai jika hasil kegiatan dalam permainan engklek terjadi peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan. Keberhasilan siswa dijelaskan secara terperinci dan mendalam dalam bentuk kata-kata atau kalimat pada subjek penelitian. Menurut Sudjiono (2012) frekuensi relative atau tabel presentase dikatakan “frekuensi

relative” 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:

Rumus Persentase Keberhasilan:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N : jumlah frekuensi/banyak individu
- P : angka persentase
- 100% : bilangan tetap

Data yang sudah diketahui persentasenya kemudian diinterpretasikan ke dalam berbagai kriteria. Suharsimi Arikunto (2002) membagi kriteria keberhasilan menjadi empat tingkatan antara lain:

1. Kriteria baik, antara 76%-100%
2. Kriteria cukup, antar 51%-75%
3. Kriteria kurang baik, antara 26-50%
4. Kriteria tidak baik, antara 0-25%

Kriteria tersebut jika disesuaikan dalam pendidikan anak usia dini dengan tingkat pencapaian perkembangan anak maka diperoleh tingkatan sebagai berikut:

1. Berkembang sangat baik (BSB), jika persentase antara 76%-100%
2. Berkembang sesuai harapan (BSH), jika persentase antara 51%-75%
3. Mulai berkembang (MB), jika persentase antara 26%-50%
4. Belum berkembang (BB), jika persentase antara 0%-25%

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pra-Tindakan

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kecerdasan kinestetik anak dalam kegiatan senam dimana nama senam tersebut adalah senam sehat gembira dengan 20 gerakan. Peneliti telah melakukan pengamatan terkait dengan kecerdasan kinestetik, selama observasi maka ditemukan anak mengalami kesulitan dalam aspek keseimbangan, koordinasi dan kelincahan. Hal tersebut ditunjukkan pada saat senam pada gerakan kelinci melompat anak belum dapat menirukan gerakan tersebut yaitu melompat dengan satu kaki, koordinasi mata dan gerakan badan masih rendah.

Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah dilakukan tindakan, dimana tindakan tersebut guna untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek secara bertahap dengan beberapa siklus. Dengan adanya perbandingan nilai dari sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan maka diharapkan akan terlihat peningkatan dalam kecerdasan kinestetik sebelum dan setelah tindakan dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 29 Februari 2024 kecerdasan kinestetik yang diobservasi melalui kegiatan senam, diketahui bahwa aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan sebelum dilakukan tindakan

belum berkembang secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan data yang diperoleh data bahwa kecerdasan kinestetik pada aspek keseimbangan terdapat 32% dari 14 anak, aspek koordinasi terdapat 32% dari 14 anak, aspek kelincahan terdapat 46% dari 14 anak.

Data dari hasil observasi di atas menyatakan bahwa ketrampilan kinestetik anak belum berkembang secara optimal ketika sebelum dilakukan tindakan. Maka, hal tersebut menjadi pemicu peneliti agar melakukan suatu tindakan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.

Berdasarkan dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa 2 anak dalam kategori BB, 12 anak dalam kategori MB. Dari keseluruhan penilaian, maka kecerdasan kinestetik anak masih berada pada 44% atau termasuk kategori mulai berkembang. Hasil observasi mengenai kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun pada pra-tindakan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun (Pratindakan)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	76%-100%	0	0%
2	BSH	51%-75%	0	0%
3	MB	26%-50%	12	86%
4	BB	0%-25%	2	14%
Jumlah			14	100%

4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan guna untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain engklek pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan di Desa Sei Lambu Makmur dilakukan dalam 2 siklus oleh peneliti dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap

siklus akan dilaksanakan selama 2 pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama pada hari Rabu, 22 Mei 2024, Pertemuan kedua pada hari Selasa, 28 Mei 2024. Sedangkan pada pertemuan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu 5 Juni 2024, pertemuan kedua pada hari Kamis 6 Juni 2024. Berikut adalah deskripsi mengenai penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

4.2.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti bergabung dengan guru kelas. Tugas guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun, sedangkan tugas peneliti adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan oleh anak. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan dikelas pada kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain engkek menjadi satu kesatuan bagian dengan kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut terdapat 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 suda ditentukan oleh guru kelas.

2. Merencanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Setelah berdiskusi dengan guru kelas, mendapat kesepakatan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

mengikuti kegiatan sekolah dan dilanjutkan dengan cara berkolaborasi dengan peneliti bermain engklek. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran menjadi satu kesatuan kegiatan yang terprogram dengan baik.

3. Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam meneliti yaitu berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain engklek yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu meliputi: keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan.

4. Menyiapkan Alat Untuk Mendokumentasikan Kegiatan Yang akan Dilakukan

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan dalam bermain engklek adalah berupa kamera.

b. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Mei 2024. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 14 anak. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan engklek anak-anak nampak sangat senang dan antusias.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pukul 7.30-08.30 Wib. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dirancang guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak serta mengabsen anak lalu berdo'a sebelum belajar dengan menggunakan lagu "satu jari kanan". Setelah itu anak-anak dibimbing untuk membaca iqro'.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung pada pukul 08.30-10.00 wib. Guru melakukan pembelajaran sesuai RPPH yang telah dirancang dan disiapkan. Setelah anak menyelesaikan tugasnya lalu peneliti dan guru membimbing anak-anak untuk keluar ruangan dan bermain engklek. Langkah-langkah dalam bermain engklek pada pertemuan pertama siklus I adalah:

1. Peneliti mengondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai, Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi.
2. Guru memberi penjelasan aturan dalam bermain
3. Anak-anak bermain satu persatu secara bergiliran
4. Permainan dapat diakhiri bila pemain saat melempar gaco tidak masuk ke dalam kotak engklek atau pemain menginjak garis pada kotak engklek dan dilanjutkan oleh pemain yang selanjutnya.

Setelah kegiatan bermain engklek selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk beristirahat dan minum yang bertujuan untuk mengurangi rasa lelah.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 10.30-11.00 wib. Guru mengajak anak untuk masuk keruang kelas dan duduk melingkar di karpet dan melakukan Tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari. guru menanyakan bagaimana perasaan anak-anak selama bermain engklek. Sebelum menutup kelas guru menyampaikan ataupun memberikan informasi tentang kegiatan dan materi yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berdo'a keluar rumah dengan diawali bernyanyi "digulung-gulung" lalu setelah selesai berdo'a mengucapkan salam dan guru menunggu anak-anak untuk dijemput orang tua masing-masing anak.

2. Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari selasa, 28 Mei 2024. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 14 anak. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan engklek anak-anak Nampak sangat senang dan antusias. Bahkan ada beberapa anak yang masing masing mengingat permainan engklek yang dilakukan pada hari rabu lalu dengan bertanya kepada peneliti "bu, kita main

engklek kaya' kemaren lagi?" lalu peneliti menjawab "betul, kita akan main engklek seperti kemarin" dengan serentak anak bersorak "asyik".

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pukul 7.30-08.30 wib. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembeajaran sesuai dengan RPPH yang telah dirancang guru megucap salam, menanyakan keadaan anak serta mengabsen anak lalu berdo'a sebelum belajar dengan menggunakan lagu "diatas ada Allah". Setelah itu anak-anak dibimbing untuk membaca iqro'.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung pada pukul 08.30-10.00 wib. Guru melakukan pembelajaran sesuai RPPH yang telah dirancang dan disiapkan. Setelah anak menyelesaikan tugasnya lalu peneliti dan guru membimbing anak-anak untuk keluar ruangan dan bermain engklek.

Langkah-langkah dalam bermain engklek pada pertemuan pertama siklus I adalah:

1. Peneliti mengondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai, Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi.
2. Guru memberi penjelasan aturan dalam bermain
3. Anak-anak bermain satu persatu secara bergiliran

4. Permainan dapat diakhiri bila pemain saat melempar gaco tidak masuk kedalam kotak engklek atau pemain menginjak garis pada kotak engklek dan dilanjutkan oleh pemain yang selanjutnya.

Setelah kegiatan bermain engklek selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk beristirahat dan minum yang bertujuan untuk mengurangi rasa lelah.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 10.30-11.00 wib. Guru mengajak anak untuk masuk keruang kelas dan duduk melingkar dikarpet dan melakukan Tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari. guru menanyakan bagaimana perasaan anak-anak selama bermain engklek. Sebelum menutup kelas guru menyampaikan ataupun memberikan informasi tentang kegiatan dan materi yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berdo'a keluar rumah dengan diawali bernyanyi "digulung-gulung" lalu setelah selesai berdo'a mengucapkan salam dan guru menunggu anak-anak untuk dijemput oran tua masing-masing 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 engklek. Selama proses kegiatan siklus I sebanyak 2 kali pertemuan berjalan dengan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Anak merasa penasaran pada saat akan dilakukan kegiatan bermain engklek. Setelah diberi penjelasan tentang bermain engklek anak-anak sangat antusias dan tiak sabar untuk bermain. Hal ini karena di TK Tunas Harapan masih jarang sekali melakukan kegiatan bermain engklek ini sehigga terdapat juga anak belum mengetahui atau memahami permainan ini. Dengan demikian maka terdapat anak yang masih kebingungan ketika bermain. Berdasarkan pengamatan selama proses observasi kegiatan bermain engklek pada siklus I anak-anak masih pada tahap penyesuaian mengenai kegiatan bermain yang jarang dilakukan ini, namun ketika diberi penjelasan dan contoh cara bermain maka anak-anak dapat memahami. Aspek yang diamati oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, koordinasi, dan aspek kelincahan. Berdasarkan pada hasil observasi, maka dapat dilihat kecerdasan kinestetik anak adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama Siklus I

Hasil observasi mengenai kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun pada pertemuan pertama siklus I ditemukan data bahwa:

- a. Pada indikator keseimbangan ditemukan anak yang masih belum berkembang sebanyak 9 anak dan pada anak mulai berkembang adalah 5 anak.

- b. Pada indikator koordinasi ditemukan anak yang masih belum berkembang sebanyak 7 anak, dan pada anak mulai berkembang adalah 7 anak.
- c. Pada indikator kelincahan ditemukan anak yang mulai berkembang adalah 6 anak dan pada anak berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak.

Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik anak masih belum berkembang. Dari keseluruhan penilaian, maka kecerdasan kinestetik anak berada pada 54% atau termasuk kategori belum berkembang. Hasil observasi mengenai kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun pada pertemuan pertama siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Pertama Siklus I

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	76%-100%	0	0%
2	BSH	51%-75%	2	14%
3	MB	26%-50%	12	86%
4	BB	0%-25%	0	0%
Jumlah			14	100%

2. Pertemuan Kedua siklus I

Kecerdasan kinestetik dengan kegiatan bermain engklek pada pertemuan kedua siklus I ditemukan data bahwa:

- a. Pada indikator keseimbangan ditemukan anak mulai berkembang adalah 12 anak, dan pada anak berkembang sesuai harapan adalah 2 anak.
- b. Pada indikator koordinasi ditemukan anak belum berkembang adalah 7 anak, dan pada anak mulai berkembang adalah 7 anak.
- c. Pada indikator kelincahan ditemukan anak mulai berkembang adalah 3 anak, dan pada anak berkembang sesuai harapan adalah 11 anak.

Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik anak berkembang sesuai harapan. Dari keseluruhan penilaian, maka kecerdasan kinestetik anak berada pada 64% atau termasuk kategori mulai berkembang. Hasil observasi mengenai kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun pada pertemuan kedua siklus I disajikan dalam tabel berikut:

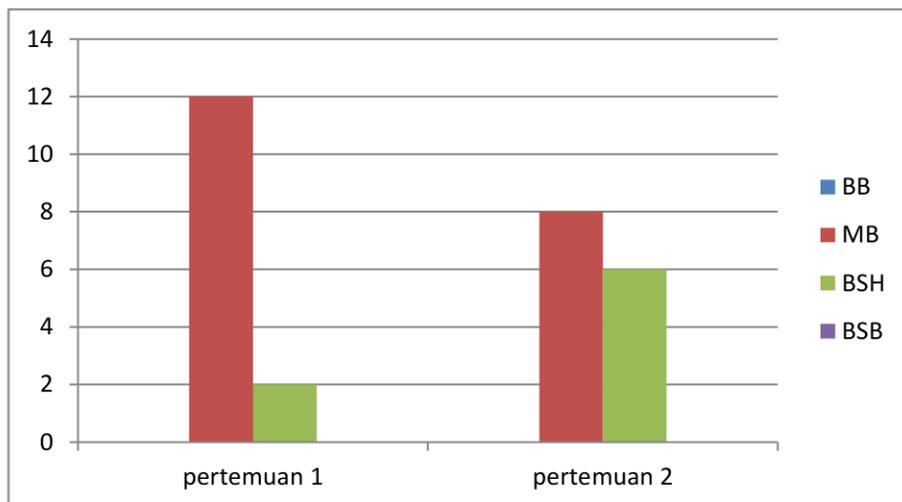
Tabel 4.3 Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Kedua Siklus I

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	76%-100%	0	0%
2	BSH	51%-75%	6	43%
3	MB	26%-50%	8	57%
4	BB	0%-25%	0	0%
Jumlah			14	100%

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I

No	Kategori	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB	0	0	0	0
2	BSH	2	14%	6	43%
3	MB	12	86%	8	57%
4	BB	0	0	0	0

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat rata-rata kecerdasan kinestetik anak di TK Tunas Harapan melalui permainan engklek pada siklus I pertemuan pertama dengan kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 2 anak dengan persentase 14%, kriteria MB sejumlah 12 anak dengan persentase 86%, dan kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Selanjutnya pada pertemuan kedua kriteria BSB sejumlah 0 dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 6 anak dengan persentase 43%, kriteria MB 8 anak dengan persentase 57%, dan kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Hal tersebut terlihat dari anak yang mulai memahami cara bermain engklek. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1
Grafik rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Peneliti dan guru melakukan refleksi, yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan dan diskusi antara guru dan peneliti maka terdapat beberapa yang menjadi kendala pada siklus I, yaitu:

- 1) Kesempatan yang diberikan pada setiap anak untuk bermain hanya 1 kali, sehingga anak kurang maksimal dalam melakukan permainan.
- 2) Anak merasa bosan ketika menunggu giliran untuk bermain, sehingga anak yang belum mendapat giliran bermain justru lari-larian ataupun bermain permainan luar yang lain.
- 3) Kurangnya pemahaman dari peneliti bahwa sebuah permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah karena bagi peneliti tujuan permainan adalah kesenangan.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I, tentu saja masih terdapat kekurangan, sehingga perlu dilakukan evaluasi dan refleksi dengan tujuan memberikan dampak perbaikan pada siklus II sehingga tindakan bisa lebih berkembang kecerdasan kinestetiknya pada aspek keseimbangan, koordinasi dan kelincahannya. Untuk itu berikut langkah-langkah perbaikan guna merencanakan pelaksanaan kegiatan pada siklus II. Langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain lebih dari satu kali, hal tersebut bertujuan agar anak dapat bermain dengan maksimal.
- 2) Guru merubah aturan dalam permainan, anak yang belum mendapat kesempatan bermain bisa melakukan permainan terlebih dahulu dengan kotak engklek yang lainnya.
- 3) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- 4) Memberikan pengertian kepada anak bahwa dalam sebuah permainan terdapat kalah dan menang. Peneliti juga memberikan motivasi kepada anak-anak agar lebih bersemangat dalam bermain.

Berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus I, bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Maka dari itu, bermain engklek perlu dilanjutkan pada

siklus II. Refleksi pada siklus II bermain engklek dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sebanyak dua kali, mengubah aturan dalam permainan, serta memberikan motivasi kepada anak untuk lebih bersemangat.

4.2.2 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas siklus II peneliti masih tetap berkolaborasi dengan guru kelas. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran menyatu dengan jadwal yang telah ditetapkan di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur pada kelompok A. adapun kegiatan-kegiatan tersebut terlampir pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah terlampir.

a. Perencanaan Siklus II

Pada tahap ini peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu berupa perangkat pembelajaran, instrumen pengumpulan data. Rencana kegiatan 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

2) Merencanakan Rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Melihat dari hasil refleksi pada siklus I peneliti dan guru kelas sepakat mengubah beberapa aturan dalam bermain engklek. Peneliti

dan guru kelas sepakat merubah jumlah anggota dalam satu kelompok, dan memberi kesempatan 2 kali dalam bermain kepada setiap anak. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terlampir.

3) Mempersiapkan Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan mencatat perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain engklek yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu, keseimbangan, koordinasi dan kelincahan.

4) Menyiapkan Alat Untuk Mendokumentasikan Kegiatan Pembelajaran yang Akan Berlangsung

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dalam bermain engklek adalah berupa kamera.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 5 Juni 2024. Jumlah anak yang mengikuti sebanyak 15 anak. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan engklek anak-anak nampak sangat senang dan antusias.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pukul 7.30-08.30 wib. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dirancang guru mengucapkan salam, menanyakan

keadaan anak serta mengabsen anak lalu berdo'a sebelum belajar dengan menggunakan lagu "di atas ada Allah". Setelah itu anak-anak dibimbing untuk membaca iqro'

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung pada pukul 08.30-10.00 wib. Guru melakukan pembelajaran sesuai RPPH yang telah dirancang dan disiapkan. Setelah anak menyelesaikan tugasnya lalu peneliti dan guru membimbing anak-anak untuk keluar ruangan dan bermain engklek.

Adapun langkah-langkah dalam bermain engklek pada pertemuan pertama siklus II adalah:

- a. Anak dan peneliti melakukan Tanya jawab bagaimana cara bermain engklek.
- b. Peneliti mengondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai, Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi.
- c. Peneliti membagi regu atau kelompok pada anak-anak.
- d. Setiap kelompok mengutus satu teman untuk melakukan hompimpah.
- e. Guru mencontohkan cara bermain engklek
- f. Kelompok yang menang akan melakukan permainan terlebih dahulu.
- g. Permainan dapat diakhiri bila pemain saat melempar gaco tidak masuk ke dalam kotak engklek atau pemain

menginjak garis pada kotak engklek dan dilanjutkan oleh kelompok pemain yang selanjutnya.

Setelah kegiatan bermain engklek selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk beristirahat dan minum yang bertujuan untuk mengurangi rasa lelah.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 10.30-11.00 Wib. Guru mengajak anak untuk masuk ke ruang kelas dan duduk melingkar di karpet dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari. guru menanyakan bagaimana perasaan anak-anak selama bermain engklek. Sebelum menutup kelas guru menyampaikan ataupun memberikan informasi tentang kegiatan dan materi yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berdo'a keluar rumah dengan diawali bernyanyi "digulung-gulung" lalu setelah selesai berdo'a mengucapkan salam dan guru menunggu anak-anak untuk dijemput orang tua masing-masing anak.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 6 Juni 2024. Jumlah anak yang mengikuti sebanyak 15 anak. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan engklek anak-anak nampak sangat senang dan antusias.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pukul 7.30-08.30 wib. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dirancang guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak serta mengabsen anak lalu berdo'a sebelum belajar dengan menggunakan lagu "di atas ada Allah". Setelah itu anak-anak dibimbing untuk membaca iqro'.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung pada pukul 08.30-10.00 wib. Guru melakukan pembelajaran sesuai RPPH yang telah dirancang dan disiapkan. Setelah anak menyelesaikan tugasnya lalu peneliti dan guru membimbing anak-anak untuk keluar ruangan dan bermain engklek.

Adapun langkah-langkah dalam bermain engklek pada pertemuan pertama siklus II adalah:

- 1) Anak dan peneliti melakukan Tanya jawab bagaimana cara bermain engklek.
- 2) Peneliti mengondisikan anak sebelum kegiatan bermain dimulai, Anak diarahkan untuk berbaris dengan rapi.
- 3) Peneliti membagi regu atau kelompok pada anak-anak.
- 4) Setiap kelompok mengutus satu teman untuk melakukan hompimpah.
- 5) Guru mencontohkan cara bermain engklek

- 6) Kelompok yang menang akan melakukan permainan terlebih dahulu.
- 7) Permainan dapat diakhiri bila pemain saat melempar gaco tidak masuk kedalam kotak engklek atau pemain menginjak garis pada kotak engklek dan dilanjutkan oleh kelompok pemain yang selanjutnya.

Setelah kegiatan bermain engklek selesai dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak untuk beristirahat dan minum yang bertujuan untuk mengurangi rasa lelah.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 10.30-11.00 wib. Guru mengajak anak untuk masuk keruang kelas dan duduk melingkar dikarpet dan melakukan Tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari. guru menanyakan bagaimana persaan anak-anak selama bermain engklek. Sebelum menutup kelas guru menyampaikan ataupun memberikan informasi tentang kegiatan dan materi yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berdo'a keluar rumah dengan diawali bernyanyi "digulung-gulung" lalu setelah selesai berdo'a mengucapkan salam dan guru menunggu anak-anak untuk dijemput orang tua masing-masing anak.

c. Observasi Tindakan Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses kegiatan bermain engklek pada siklus II, anak-anak telah terbiasa dengan permainan engklek tersebut sehingga anak-anak bermain dengan bebas dan dengan gembira. Anak-anak juga sudah memahami peraturan dan cara bermain yang telah disepakati bersama. Aspek yang diamati yaitu aspek keseimbangan, koordinasi dan kelincahan. Berdasarkan pada hasil observasi, maka dapat dilihat kecerdasan kinestetik anak adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan media bermain engklek pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan observasi tindakan siklus II pertemuan I diperoleh rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Pada indikator keseimbangan ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 8 anak dan skor 3 sebanyak 6 anak.
- 2) Pada indikator koordinasi ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 2 anak, skor 2 sebanyak 12 anak.
- 3) Pada indikator kelincahan ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 2 anak, skor 3 sebanyak 12 anak.

Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik anak berkembang sesuai harapan. Dari

keseluruhan penilaian, maka kecerdasan kinestetik anak berada pada 72% atau termasuk kategori berkembang sesuai harapan. Hasil observasi mengenai kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun pada pertemuan pertama siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5 Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Pertama Siklus II

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	76%-100%	0	0%
2	BSH	51%-75%	10	71%
3	MB	26%-50%	4	29%
4	BB	0%-25%	0	0%
Jumlah			14	100%

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Berdasarkan observasi tindakan siklus II pertemuan kedua diperoleh rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Pada indikator keseimbangan ditemukan anak yang memperoleh skor 3 adalah sebanyak 10 anak dan skor 4 sebanyak 4 anak.
- 2) Pada indikator koordinasi ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 5 anak dan skor 3 sebanyak 9 anak.
- 3) Pada indikator kelincahan ditemukan anak yang memperoleh skor 3 adalah sebanyak 10 anak dan skor 4 sebanyak 4.

Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik anak berkembang sangat baik. Dari keseluruhan penilaian, maka kecerdasan kinestetik anak berada pada 86% atau termasuk kategori berkembang sangat baik. Hasil

observasi mengenai kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun pada pertemuan kedua siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun Pada Pertemuan Kedua Siklus I

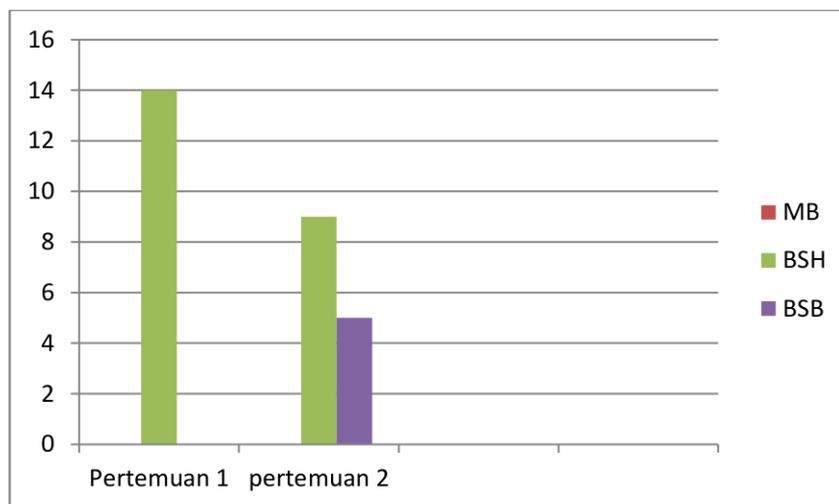
No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	76%-100%	5	36%
2	BSH	51%-75%	9	64%
3	MB	26%-50%	0	0%
4	BB	0%-25%	0	0%
Jumlah			14	100%

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Obsevasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II

No	Kategori	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB	0	0	5	36%
2	BSH	14	100%	9	64%
3	MB	0	0	0	0
4	BB	0	0	0	0

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat rata-rata kecerdasan kinestetik anak di TK Tunas Harapan melalui permainan engklek pada siklus II pertemuan pertama dengan kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 14 anak dengan persentase 100%, kriteria MB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, dan kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Selanjutnya pada pertemuan kedua kriteria BSB sejumlah 5 dengan persentase 36%, kriteria BSH sejumlah 9 anak dengan persentase 64%, kriteria MB 8 anak dengan persentase 0%, dan kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Hal tersebut terlihat dari anak yang mulai memahami cara bermain engklek. Hasil

observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2
Grafik Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II

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 kegiatan bermain engklek. Anak juga terlihat gembira saat aturan bermain dirubah menjadi berkelompok. Aturan permainan pada siklus I da siklus II terdapat sedikit perbedaan.

Kegiatan bermain engklek yang diberikan sudah mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak terutama pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Anak telah

menunjukkan kemajuan dan kini memnuhi kriteria berkembang sangat baik.

Peneliti melakukan diskusi dengan guru untuk melakukan refleksi siklus pertama. maka terdapat beberapa kelemahan diantaranya;

- a. Guru kurang dalam mengatur anak-anak yang kurang sabar saat menunggu giliran. Guru juga kurang menegur anak-anak yang melakukan aktifitas lain diluar permainan engklek.
- b. Guru masih kurang memperhatikan permainan anak, sehingga ketika anak menginjak garis masih tetap melanjutkan permainan.

Kemampuan koordinasi anak-anak menjadi kurang terlatih. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukannya langkah-langkah yang baru untuk diterapkan pada siklus II agar pembelajaran mencapai hasil maksimal. Solusi yang diberikan adalah:

- a. Guru lebih mengarahkan anak-anak untuk dapat mengikuti aturan dalam permainan sehingga anak-anak mau untuk melakukan permainan dengan baik.
- b. Guru lebih memperhatikan anak dalam setiap permainan.

4.2.3 Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Setelah melakukan tindakan kelas dalam dua siklus, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil belajar anak didik antar siklus.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melihat keberhasilan tindakan kelas dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur. Peningkatan kecerdasan kinestetik merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian, sehingga penting untuk melihat keberhasilan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Adapun perbandingan kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

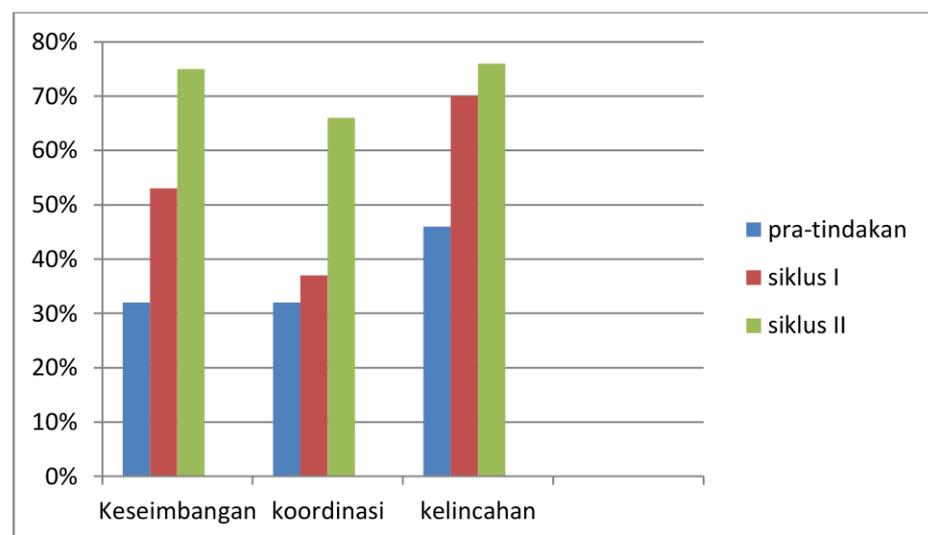
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur

No	Kecerdasan Kinestetik	Pra-Tindakan	Rata-Rata Siklus I	Rata-Rata siklus II
1	Keseimbangan	32%	53%	75%
2	Koordinasi	32%	37%	66%
3	Kelincahan	46%	70%	76%

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 meningkat kecerdasan kinestetik anak dibandingkan dengan aspek perkembangan pra-tindakan yaitu pada aspek perkembangan pra-tindakan yaitu pada aspek perkembangan keseimbangan meningkat sebesar 21%, koordinasi

meningkat sebesar 5%, dan aspek perkembangan kelincihan meningkat sebesar 24%.

Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa perbandingan kecerdasan kinestetik anak pada siklus I masih belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti sebagaimana yang tertera dalam indikator keberhasilan. Perkembangan kecerdasan inestetik anak yang terjadi merupakan proses menggerakkan badan, kaki, dan tangan dalam rangka keseimbangan dan kelincihan. Pada pelaksanaan siklus II kecerdasan kinestetik anak meningkat yaitu pada aspek perkembangan keseimbangan meningkat sebesar 22%, koordinasi meningkat sebesar 29%, dan pada indikator kelincihan meningkat sebesar 6 %. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3
Perbandingan Hasil Tindakan Setiap Siklus

4.3 Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan terdiri dari 2 siklus dimana setiap siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang didapatkan pada siklus dari data yang berupa lembar observasi, dan dokumentasi yang berupa foto saat kegiatan bermain engklek. Hasil dari lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak, sedangkan dokumentasi foto digunakan untuk menggambarkan suasana bermain pada waktu kegiatan berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh kecerdasan kinestetik dari pratindakan dengan nilai 44% dan setelah dilakukan tindakan meningkat pada siklus I yaitu 64%, dan pada siklus ke II meningkat menjadi 86%.

Kegiatan bermain engklek pada siklus I dan siklus II selalu diberikan arahan dan contoh dalam bermain. Dalam kegiatan ini anak-anak memperhatikan dengan baik, dan anak-anak mulai melakukan persiapan untuk bermain engklek secara bergiliran. Pada siklus I anak-anak secara acak bergantian dalam bermain engklek, sedangkan pada siklus II peneliti memperbaiki bangun datar atau gambar engklek agar lebih menarik dan membuat 3 kelompok anak.

Pelaksanaan bermain engklek pada siklus I terlihat terdapat beberapa anak yang masih bingung dengan aturan atau belum memahami cara bermain engklek tersebut dan masih terdapat anak yang terlihat terburu-buru ketika melompat sehingga hasilnya tidak optimal. Namun berbeda dengan tindakan pada siklus II anak-anak tampak semangat dalam mengikuti kegiatan bermain hal tersebut karena anak telah memahami cara bermain engklek.

Dalam kegiatan pembelajaran yang menstimulasikan melalui bermain engklek selama siklus II, ternyata telah terjadi perubahan-perubahan sesuai harapan, yakni meningkatkan kecerdasan kinestetik anak khususnya pada aspek keseimbangan, koordinasi dan kelincahan. Dimana pada indikator keseimbangan meningkat dari pratindakan dengan nilai 32% meningkat pada siklus I adalah 54% dan pada siklus II adalah 75%. Pada indikator koordinasi meningkat dari pratindakan 32% meningkat pada siklus I adalah 48% dan pada siklus II adalah 66%. Pada indikator kelincahan meningkat dari pratindakan 46% meningkat pada siklus I adalah 71% dan pada siklus II adalah 78%.

Adapun penyebab peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak adalah 1) guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat permainan, 2) guru dapat memotivasi anak dalam permainan sehingga anak menjadi semangat dan senang dalam bermain, 3) guru memberikan pemahaman tentang aturan bermain engklek dengan 4) anak dapat bermain dengan gembira dan tanpa paksaan, 5) anak antusias dalam permainan, 6) anak mampu memahami dan mematuhi aturan dalam bermain.

Berdasarkan teori yang dikemukakan Arikunto(2002) mengenai kriteria keberhasilan bahwa tingkat pencapaian dikatakan berkembang sesuai harapan pada tingkat persentase 51%-75% dan tingkat pencapaian berkembang sangat baik pada tingkat persentase 76%-100%. Maka dari itu penelitian ini telah mencapai keberhasilan sesuai yang diharapkan, maka penelitian ini telah berhasil.

Peningkatan kecerdasan kinestetik tersebut menunjukkan bahwa bermain engklek efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik. Menurut Apriani

(2012), manfaat yang diperoleh dalam permainan engklek adalah: 1) kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat, 2) melatih keseimbangan, 3) melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gaco. Permainan engklek terdapat beberapa manfaat antara lain adalah: dapat melatih ketangkasan, kelincahan, kecepatan, keseimbangan, dan kekuatan anak. Dengan kemampuan tersebut anak akan mampu bergerak tanpa adanya hambatan atau kesulitan dalam berbagai kegiatan (Indiyani, 2021).

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A di TK Tunas Harapan di Desa Sei Lambu Makmur melalui bermain engklek. Dengan aktivitas bermain, anak-anak mendapatkan banyak pengalaman dan juga terciptanya suasana bermain dengan penuh kesenangan dan tanpa merasa terpaksa bermain dengan teman sehingga terciptanya rasa kepercayaan diri terhadap anak. Dengan memiliki rasa percaya diri anak dapat menguasai ketrampilan yang diharapkan, sehingga potensi anak dapat tumbuh berkembang dengan optimal. melalui kegiatan bermain engklek juga mampu mendorong anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak.

Adapun hasil penelitian tentang bermain engklek yang diindikasikan dari hasil observasi aspek keseimbangan, koordinasi dan kelincahan pada pra-tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Penelitian ini telah membuktikan bahwa melalui

permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek pada TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui permainan engklek dapat dilihat pada tingkat keberhasilan setiap tahapan siklus kegiatan menunjukkan adanya peningkatan, yaitu pada aspek keseimbangan dari 32% meningkat menjadi 75%, aspek koordinasi dari 44% meningkat menjadi 66%, aspek kelincahan dari 46% meningkat menjadi 78%. dalam hasil hipotesis perbaikan dari setiap siklus dapat terlihat. Peningkatan kecerdasan kinestetik yang diperoleh dari sebelum tindakan siklus I sebesar 45%. Sedangkan peningkatan kecerdasan kinestetik dari siklus I ke siklus II sebesar 34%, dan secara keseluruhan kecerdasan kinestetik dari data awal ke siklus II sebesar 95%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas menunjukkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur, maka terdapat beberapa saran yaitu:

a. Bagi Pendidik TK

Bermain engklek dapat diterapkan dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik atau perkembangan

ketramplilan tubuh pada anak di kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur.

b. Bagi Kepala Sekolah

Mendukung usaha guru dalam menerapkan metode yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak serta memperhatikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar jika terdapat kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan metode dalam pembelajaran dapat segera diperbaiki.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bermain engklek dapat dijadikan sebagai titik acuan untuk penelitian yang berkaitan dengan fenomena atau masalah yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Amstrong, Thomas. (2002). *Identifying And Developing Your Multiple Intelligences (Menemukan Dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligences*, Terj. T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Apriani, Dian. (2012). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL*

Da'watul choiro umu, dkk. (2021). *Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun: Vol. 5 (1)*

Dwi Angraini Denok. (2015). *Peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola: Vol. 2, No 1. <https://sg.docworkspace.com/d/sILfgi-nCAZudjLAG>*

Eka elsa,dkk. (2022). *Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap self control: Vol 22, No 1*

Hasiana Tanjung Salsabila, dkk. (2022). *Collaborative game activities to stimulate early childhood visual-spatial and kinaesthetic intelligence: Vol.2, No. 1. <https://sg.docworkspace.com/d/sIAngi-nCAaefjLAG>*

<https://bobo.grid.id/amp/08711604/permainan-englek-permainan-tradisional-anak-anak-sedunia>

Khadijah, Amelia Nurul. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Kencana, Jakarta*

Kurniati euis, (2019). *Permainan tradisional: Prenadamedia, Jakarta*

Kurniawati Hartin, dkk. (2022). *Meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini melalui outbond pada siswa RA Al-ghifary : jurnal pendidikan guru Indonesia, Vol. 1, No. 2. <https://sg.docworkspace.com/d/sIKrgi-nCAeqgjLAG>*

Maryani Kristiana. (2020). *Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak: Vol 4, No 1*

Masliati Tati, Wiwi Maswiati. (2020). *Upaya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional engklek pada anak usia dini di kelompok A Raudhatul Athfal Nurul Iman: Vol. 01, No. 32. <https://sg.docworkspace.com/d/sIBfgi-nCAe2fjLAG>*

- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Mulyasa, (2011). *Praktik penelitian tindakan kelas*: PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Mutiah, Diana. (2010). “*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*”. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Nurlela, Supaih. (2021). *Meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan engklek* : jurnal pendidikan, Vol.02, No 01.
- Nuryati Siti,dkk. (2023). *Implementasi model atik dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan meniru pola gambar*: Jurnal Pendidikan Nonformal, Vol 9 (1). <https://sg.docworkspace.com/d/sIAzgi-nCAZ-hjLAG>
- Oktama Yurita Hestilia, dkk. (2023). *Development of zapin’s creative dance to improve children’s kinaesthetic intelligence aged 5-6 years*: Jurnal pendidikan anak usia dini. Vol. 17, No. 1. <https://sg.docworkspace.com/d/sIM7gi-nCAC-ejLAG>
- Permendikbud 137-2014 Standar Nasional PAUD
- Pudjiati (2011). *Bermain Bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- R. Indriyani,(2021). “*Implementasi Peningkatan Imunitas Pada Ibu Hamil Di Masa Pandemi Covid-19*,” Kesehatan, vol. 11, pp. 679–688.
- Salsabila Annisa, dkk. (2023). *Peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun* : jurnal ilmiah kependidikan, Vol. 17, No. 1. <https://sg.docworkspace.com/d/sIADgi-nCAaKgjLAG>
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suyadi dan Ulfah, Maulidya. (2013). *Konsep Dasar Paud* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyadi.(2014). *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013. Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

Tadkiroatun Musfiroh. (2010). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Titik Setyawahyuni. (2007). *Peranan Aktivitas Bermain dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Motorik Anak*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.

Umami Aulia, dkk. (2016). *Peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan estafet: jurnal ilmiah potensia*, Vol.1 (1).
<https://sg.docworkspace.com/d/sIPzgi-nCAAdSdjLAG>

Yaumi, Muhammad, (2013). *Pembelajaran Berbasis (Multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana

Yuningsih restu. (2015). *Peningkatan kecerdasan kinestetik melalui pembelajarn gerak dasar tari minang: Vol. 9, Edisi 2*.
<https://sg.docworkspace.com/d/sII3gi-nCAYScjLAG>

