

PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN ESTAFET

Aulia Umami

auliaumami77@gmail.com

Nina Kurniah

nina_kurniah@yahoo.com

Delrefi

an.refi@ymail.com

Abstract

The purpose of this research was to increase children kinesthetic intelligence. This research used classroom action research method. The subject of this research were children on B group at PAUD Lestari Srikaton Block V which consisted of 15 children, 8 men and 7 women. The data collection technique on this research was observation. The data analysis technique was used average mark, learning completeness and t-test. The result of this research shows increase children kinesthetic intelligent through relay game the result average mark good, while learning completeness 93,33% and t-test that $t\text{-count} = -10 \geq t\text{-table}$ (5% 2,14 and 1% = 2,97). From the result this recommendation for the teacher on this research is one way to improve students' kinesthetic intelligent is by using relay game.

Key Words : Kinesthetic Intelligence, Relay Game

PENDAHULUAN

Potensi kecerdasan yang ada pada anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan diri terhadap lingkungan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya. Berkaitan dengan kecerdasan, Gardner (Musfiroh, 2008:1.9) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki manusia untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu dalam kehidupan nyata. Selanjutnya menurut Gardner kecerdasan dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yaitu: 1). Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari, 2). Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, 3). Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan

dalam budaya seseorang. Selain itu, menurut Sujiono (2010:48) kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar.

Salah satu potensi yang perlu dikembangkan dalam diri anak adalah kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik menurut Armstrong (Musfiroh, 2008:6.3) adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Sedangkan menurut Gardner (Grafura, 2011:75) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan

kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan baik dalam menangani atau menciptakan sesuatu.

Berdasarkan hasil observasi pada semester ganjil tahun 2014/2015 menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian anak yang sulit untuk mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh guru, seperti ketika mengikuti gerakan senam dan dalam permainan lempar tangkap bola. Oleh karena itu, untuk dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik maka penulis menggunakan permainan estafet sebagai kegiatan pembelajaran. Dengan tujuan melalui permainan estafet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan estafet merupakan permainan yang dilakukan secara beregu, dimana setiap regu terdiri dari empat orang pelari, setiap pelari mempunyai peran masing-masing dalam permainan (Sunarsih, 2007:69). Adapun langkah-langkah dalam permainan estafet ini yaitu: a) Permainan estafet dilakukan oleh empat orang pelari, b) Empat orang pelari akan berlari sambung-menyambung sampai mencapai garis finish sambil menyerahkan tongkat kepada pelari, c) Pelari pertama berlari membawa tongkat menuju kepada pelari kedua dan menyerahkan tongkat tersebut kepada pelari kedua, d) Pelari kedua harus menyerahkan tongkatnya kepada pelari ketiga, begitu seterusnya sampai pelari keempat mencapai garis finis (Priatna, 2008:20-21). Dalam permainan estafet ini peneliti sudah memodifikasi permainan estafet yaitu dengan cara bermain bola estafet, bermain lempar tangkap bola estafet dan bermain menggiring bola estafet.

Ketiga jenis permainan ini dilakukan di luar kelas dengan menggunakan tema diri sendiri dan sub tema aku, pancaindera dan kesukaan ku,

serta dengan rentan usia anak dari 5-6 tahun, adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classrom Action Research* (CAR). Arikunto dkk, (2012:2). dimana terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1). perencanaan, dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, (2). pelaksanaan, merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, (3). pengamatan, mengamati apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung dan (4). refleksi, mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, Dkk, 2012:16-19).

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil penelitian melalui permainan estafet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Terbukti bahwa permainan estafet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini melalui proses permainan estafet bola, lempar tangkap bola dan menggiring bola dengan menggunakan variasi kelompok. Dalam variasi kelompok kegiatan pertama setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak dan kegiatan kedua terdiri dari 5 orang anak. Setiap kelompok membawa bola secara sambung menyambung dari start sampai finish, pada saat permainan estafet berlangsung dilakukan kompetisi secara kelompok, bagi kelompok yang berhasil memenangkan kompetisi diberikan pujian berupa semangat dan yang belum berhasil diberikan motivasi dan penguatan.

Pada dasarnya hampir seluruh anak mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik pada setiap aspek, hal ini terlihat pada setiap siklus, peningkatan ini terjadi dikarenakan guru terus memberikan motivasi, contoh permainan, serta anak juga sudah menguasai dan enjoy dalam

bermain. Hal ini juga terlihat pada aspek kekuatan gerak tubuh kemampuan anak dalam mengkoordinasi gerakan mata-tangan dan mata-kaki saat melempar dan menangkap bola serta saat menggiring bola dan memberikan bola kepada temannya sudah tepat, selain itu kekuatan gerakan dan lengan serta kaki saat menggiring bola dan mengoper bola sudah dapat terkontrol dengan baik. Kemampuan anak untuk mengontrol tubuh pada saat mengambil start, menghentikan gerak dan berbalik arah pada saat permainan sudah baik, anak melakukan sendiri tanpa diingatkan dan dibimbing lagi oleh guru.

Seperti yang diungkapkan Sujiono (2010:73) mengemukakan bahwa, pada dasarnya pembelajaran yang dipilih dan dipergunakan oleh guru harus bervariasi dan menarik perhatian anak sehingga anak mau melakukan kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Salah satu pembelajaran yang menarik dan membangkitkan keaktifan anak dalam belajar adalah permainan estafet.

Sejalan dengan penjelasan Prasetyo, Dkk (2009:63) terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik salah satunya yang sesuai dengan penelitian ini yaitu melakukan kegiatan dan aktivitas fisik.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil analisis penelitian berikut, pada awal pertemuan aspek kekuatan sudah mencapai rata-rata tertinggi dibandingkan dengan keempat aspek lainnya yaitu sudah mencapai kriteria cukup baik, namun masih terdapat dua orang anak yang masih memperoleh nilai 2, hal ini dikarenakan anak masih belum begitu memahami permainan dan masih merasa asing dengan kegiatan permainan estafet yang dilakukan, sehingga anak masih terlihat kaku dan tidak ingin mengikuti gerakan. Sehingga untuk rekomendasi pada pertemuan selanjutnya, guru harus lebih

jasas lagi dalam memberikan contoh, serta guru juga memberikan penguatan, motivasi dan arahan kepada anak seperti yang diungkapkan Maslow (Fadlillah, 2012: 125) yang menekankan bahwa pentingnya motivasi yang diberikan kepada anak karena hirarki motivasi didasarkan pada kebutuhan manusia yaitu kebutuhan akan harga diri dan kebutuhan aktualisasi diri, sehingga motivasi atau dorongan yang diperoleh, dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan rekomendasi pada pertemuan selanjutnya, pada aspek kekuatan mengalami peningkatan pada setiap pertemuan terlihat pada pertemuan kedua siklus II anak sudah memperoleh kriteria baik dan siklus III pertemuan kedua memperoleh kriteria sangat baik, peningkatan ini terjadi selain mengikuti rekomendasi pada pertemuan selanjutnya, peningkatan pada aspek kekuatan terjadi karena kegiatan permainan dilakukan secara berulang pada setiap pertemuan, sehingga anak sudah memahami dan mengerti tata cara dalam permainan.

Seperti yang diungkapkan Mudjiono (2009:46) dengan mengadakan pengulangan maka daya mengamati, menangkap, mengingat, mengkhayal, merasakan dan berpikir tersebut akan berkembang. Selain itu, selain itu pada pertemuan pertama aspek koordinasi mata-tangan dan mata-kaki masih terdapat 4 orang anak yang memperoleh nilai 2, hal ini dikarenakan anak masih terlihat kaku dan kurang mampu dalam mengontrol bola baik pada saat melempar maupun menangkap, serta pada saat menggiring dan menerima bola, hal ini dikarenakan anak masih merasa sulit dan kaku saat mengontrol bola. Namun, pada pertemuan selanjutnya setelah diberikan penguatan, contoh serta motivasi yang kuat dan pengulangan dalam setiap permainan, anak sudah mampu mengkoordinasi mata-

tangan dan mata-kaki, anak sudah mampu dan percaya diri dalam bermain estafet, seperti yang diungkapkan Hurlock (Suyadi, 2010: 69) ketika anak telah menunjukkan gerak lentur badannya, maka gerakan kaki, tangan dan bahunya akan semakin bebas dengan eksperimen keterampilan-keterampilan baru, seperti melempar dan menangkap bola.

Adapun pada aspek kemampuan menghentikan gerak siklus I pertemuan pertama anak masih banyak yang canggung dan belum memahami kapan harus berlari memberikan bola kepada teman, sehingga masih perlu bimbingan secara intensif pada sebagian anak dalam mengambil start. Namun, pada pertemuan selanjutnya terlihat peningkatan pada aspek kemampuan mengambil start, hal ini dikarenakan adanya dorongan dan motivasi yang diberikan oleh peneliti serta bimbingan dan contoh sebelum dilakukannya permainan selain itu juga karena permainan ini dilakukan secara berulang pada setiap pertemuan hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian siklus I pertemuan kedua anak memperoleh kriteria cukup baik dan pada pertemuan kedua siklus II dengan kriteria cukup baik serta pada pertemuan kedua siklus III dengan kriteria sangat baik, seperti yang diungkapkan Musfiroh (2009:1.17) anak yang cerdas kinestetik perlu adanya rangsangan stimulasi terhadap gerak kinestetik, membantu perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan sifat anak yakni suka bergerak.

Pada aspek kemampuan menghentikan gerak siklus I pertemuan pertama, anak masih sulit untuk mengontrol tubuhnya ketika mereka harus berhenti dan memberikan bola kepada temannya. Masih banyak terlihat anak yang sering melewati teman yang ada dihadapannya, yang seharusnya anak tersebut memberikan bola kepada temannya tersebut. Namun, hal ini tidak

terjadi pada setiap pertemuan, pada pertemuan selanjutnya setelah guru sering membimbing, mengarahkan, memberi contoh serta memberikan motivasi dan penguatan kepada anak, akhirnya anak mampu mengontrol diri dalam menghentikan gerak dan memberikan bola kepada temannya terlihat pada pertemuan kedua siklus I anak memperoleh kriteria cukup baik, pada siklus II pertemuan kedua dengan kriteria baik dan pada pertemuan kedua siklus III kriteria keberhasilan anak menurun menjadi cukup baik. Seperti yang diungkapkan Musfiroh (2009:6.5) manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek, menciptakan gerakan, mengolah tubuh secara ahli atau untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Selanjutnya pada aspek kemampuan menghentikan gerak yang dibantu dua orang

teman sejawat terlihat pada siklus I pertemuan pertama, masih terdapat beberapa anak yang tidak berbalik setelah memberikan bola kepada temannya, sehingga peneliti perlu memberikan bimbingan, motivasi, dukungan, penguatan, serta contoh dan arahan yang intensif kepada sebagian anak, sehingga pada pertemuan selanjutnya dapat terlihat lebih baik lagi terlihat pada hasil penelitian pada siklus I pertemuan kedua diperoleh kriteria ketuntasan belajar anak yaitu cukup baik dan pada siklus II pertemuan kedua kriteria ketuntasan belajar anak juga cukup baik serta pada siklus III pertemuan kedua kriteria ketuntasan belajar anak yaitu sangat baik. Seperti yang diungkapkan Skinner (Fadlillah, 2012: 115) yang menyatakan bahwa seorang anak yang diberikan penguatan positif atau disebut *reward*, seperti diberi penghargaan, pujian dan hadiah, dapat membuat anak merasa senang sehingga ia

akan mengulang kembali tingkah laku (prestasi) yang dilakukannya tersebut.

Kegiatan penelitian ini dilakukan di luar kelas, seperti yang diungkapkan Musfiroh (2009:1.32) ruangan terbuka adalah tempat yang ideal untuk kegiatan stimulasi kecerdasan kinestetik yang berperan dalam pengembangan motorik kasar.

Selanjutnya peningkatan tersebut diuji dengan *t-test* yang menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan antar siklus, hal ini dapat dilihat dari hasil penghitungan yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik pada siklus I, siklus II dan siklus III yang dilakukan dua kali pertemuan setiap siklus.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kecerdasan kinestetik anak meningkat dalam penelitian ini melalui proses permainan estafet bola, lempar tangkap bola dan menggiring bola dengan menggunakan variasi kelompok. Dalam variasi kelompok kegiatan pertama setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak dan kegiatan kedua terdiri dari 5 orang anak. Setiap kelompok membawa bola secara sambung menyambung dari start sampai finish, pada saat permainan estafet berlangsung dilakukan kompetisi secara kelompok, bagi kelompok yang berhasil memenangkan kompetisi diberikan pujian berupa semangat dan yang belum berhasil diberikan motivasi dan penguatan. 2) Melalui permainan estafet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B PAUD Lestari Srikaton Blok V Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah, hal ini terlihat dari hasil ketuntasan belajar anak secara klasikal pada siklus I sebesar 63,4% meningkat pada siklus II 81,2% dan pada siklus III

sebesar 91,2%. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan pada hasil *t-test* yang menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik antar siklus dengan hasil perhitungan *t-test* yaitu $t_{hitung} = -10 \geq t_{tabel}$ (1% = 2,976 dan 5% = 2,144).

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Bagi Guru: Untuk meningkatkan kecerdasan majemuk, khususnya kecerdasan kinestetik maka disarankan pada guru untuk memperhatikan sistem pembelajaran yang digunakan, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak adalah dengan menggunakan permainan estafet. 2) Bagi Sekolah: Memberikan fasilitas, media dan dukungan demi terlaksananya pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan minat belajar anak. Sehingga dapat memunculkan kreativitas, imajinasi dengan memanfaatkan media yang mendukung perkembangan anak tersebut khususnya pada kecerdasan kinestetik anak. 3) Bagi Peneliti Berikutnya: diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan untuk melakukan penelitian berikutnya yang ada kaitannya dengan peningkatan kecerdasan kinestetik anak, dengan menggunakan variasi dan inovasi yang jauh lebih baik dan kreatif lagi demi mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi: Suhardjono: Supardi, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Fadlillah, Muhammad.2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Grafura Lubis, dkk. 2011. *Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka publisher.
- Mudjiono, Dkk. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh Tadkiroatun. 2008. *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka
2009. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prasetyo Reza, Dkk:2009. *Multiply Your Multiple Intelequences: Melatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa*.
- Priatna Eri:2008. *Olahraga Atletik*. Jakarta: CV Sahabat.S
- iono Nurani Yuliani: Sujiono Bambang: 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks
- Sunarsih Sri, Dkk: 2007. *Penjas Orkes*, Jakarta: Erlangga.
- Suyadi:2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.