
UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI METODE BERMAIN PERAN ANAK USIA 4 - 5 TAHUN

Ika Nur Safitri

STAI Diponegoro Tulungagung; Indonesia
Korespondensi Email; ikasafitri9068@gmail.com

Submitted: 11/09/2023

Revised: 27/10/2023

Accepted: 29/11/2023

Published: 31/12/2023

Abstract

The aim of this research is to determine student learning before implementing the role-playing method and after implementing the role-playing method which can improve kinesthetic intelligence through the role-playing method for children aged 4-5 years at KB Bina Bersama Pakel Village. The research used is a type of classroom action research. The research subjects were all Kartini classes aged 4-5 years at KB Bina Bersama, totaling 17 students. This research uses the role playing method on the kinesthetic intelligence of children aged 4-5 years. Based on the percentage of complete pre-action learning, it was 29%, while the percentage of incomplete results in kinesthetic intelligence was 71%. Learning outcomes are still low and have not achieved learning completeness. From the results of the activities carried out in cycle I, there was an increase in students who "completed". From the results of the first cycle post test, it was found that out of 17 students, 10 students (58%) could be declared "completed", while 7 students (42%) were still declared "not completed". In this test, the post-test activities carried out in cycle II saw an increase in students who "completed". From the results of the post test in cycle II, it was found that out of 17 students, 14 students (82%) could be declared "completed" while 3 students (18%) were "not completed".

Keywords

Kinesthetic, Intelligence, Role Playing



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Tahap usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Seorang anak adalah anugrah dari Allah SWT. Setiap anak berhak memiliki kasih sayang dan berhak mendapatkan pendidikan serta kesehatan yang diberikan oleh kedua orang tuanya yang memang merupakan hak-hak yang harus di dapatkan anak. Pada masa ini ditandai juga dengan berbagai periode penting yang secara fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya hingga periode akhir perkembangannya. Salah satu ciri khas usia dini adalah periode keemasan atau golden age. Beberapa konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan bahwa periode keemasan pada masa anak usia dini, semua potensi yang dimiliki anak berkembang sangat cepat.

Guru menjadi ujung tombak dalam menumbuh dan mengembangkan potensi anak, sehingga guru PAUD dituntut untuk mengetahui secara benar tentang perkembangan anak didik sesuai dengan tingkat usianya, yaitu masa kanak-kanak. Hal ini sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 Butir 14) bahwa PAUD adalah “upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Undang-Undang, 2005). Dengan demikian pendidikan anak usia dini sangat perlu untuk dikembangkan agar sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas.

Hal ini sejalan dengan pengembangan kecerdasan pada anak. munculnya berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang dalam menghadapi permasalahan, kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak karena kecerdasan sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai permasalahan. Perkembangan kecerdasan anak akan lebih baik jika dilakukan sejak usia dini dengan memberikan stimulus melalui panca indera yang dimilikinya. Modal dalam pembelajaran yang dapat dijadikan melalui cara berfikir seseorang dalam kecerdasannya.

Salah satu anugerah yang sangat luar biasa dari Tuhan kepada manusia adalah kecerdasan. Anugerah ini diberikan secara cuma-cuma agar manusia menjadi wakil-Nya atau khilafah di muka bumi sehingga dapat mengelola kehidupan dengan baik. Berdasarkan potensi kecerdasan, setiap manusia sesungguhnya berpotensi menjadi orang yang jenius (Akhmad Muhaimin Azzet, 2012).

Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyadari adanya pola dan menarik hubungan dari pola-pola sebelumnya untuk pembelajaran masa depan. Dr. Gardner berpendapat bahwa ada

banyak cara untuk mengekspresikan kecerdasan. Dia telah mengidentifikasi dan memastikan adanya delapan jenis kecerdasan, yaitu: linguistik (kecerdasan bahasa), matematis logis (kecerdasan logika), spasial (kecerdasan gambar), kinestetik tubuh (kecerdasan tubuh), musikal (kecerdasan musik), interpersonal (kecerdasan sosial), intrapersonal (kecerdasan pribadi), dan naturalis (kecerdasan alam) (Pam Schiller, 2006).

Jika meninjau kecerdasan dari prespektif Gardner, orang-orang yang cerdas secara linguistik menyadari pola-pola dalam bahasa sedemikian rupa. Mereka sangat kompeten dalam menyusun kata-kata dalam bentuk tertulis maupun lisan. Serupa dengan itu, orang-orang yang cerdas secara interpersonal menyadari pola-pola dalam perilaku manusia. Mereka sangat kompeten dalam memahami bagaimana cara bekerja dengan orang-orang berdasarkan pengamatan mereka atas pola-pola perilaku. Setiap individu memiliki kekhasan dalam mengekspresikan kecerdasan mereka dan semua jenis kecerdasan diperlukan bagi sebuah masyarakat yang fungsional, kita perlu memfokuskan aktivitas-aktivitas pada semua area kecerdasan.

Penelitian terkini memastikan bahwa kedelapan kecerdasan majemuk (multiple intellegences) bukan hanya sangat saling berkaitan namun juga bersifat otonom dalam penggunaan daerah-daerah otak untuk memroses fungsi kecerdasan seseorang. Sebagai contoh, kecerdasan linguistik diproses di lobus temporal kiri dan frontal otak. Bagi kebanyakan orang, kecerdasan musik diproses di belahan kanan otak. Kecerdasan spasial diproses di daerah-daerah posterior belahan kanan, dsb. Teknologi baru telah membantu dalam menentukan lokasi tepat dari masing-masing pemrosesan. Penelitian otak terbaru menunjukkan bahwa sepertinya kemampuan bawaan otak seseorang dan pengalaman masa kecil berkombinasi mengembangkan masing-masing bentuk kecerdasan hingga mencapai tingkat fungsional dasar dari pemecahan masalah.

Secara garis besar, setidaknya dikenal ada tiga macam jenis kecerdasan. Pertama, kecerdasan intelektual atau intelligence quotient (IQ). Kecerdasan ini adalah kemampuan potensial seseorang untuk mempelajari sesuatu dengan menggunakan alat-alat berpikir. Kecerdasan ini bisa diukur dari kekuatan verbal dan logika seseorang. Secara teknis, kecerdasan intelektual ini pertama kali digagas dan ditemukan oleh Alfred Binet.

Kedua, kecerdasan emosional atau emotional quotient (EQ). Kecerdasan ini setidaknya terdiri dari lima komponen pokok, yakni kesadaran diri, manajemen emosi, motivasi, empati, dan mengatur sebuah hubungan sosial. Kecerdasan emosional ini secara teknis pertama kali digagas dan ditemukan oleh Daniel Goleman.

Ketiga, kecerdasan spiritual atau spiritual quotient (SQ). Kecerdasan ini adalah kecerdasan yang mengangkat fungsi jiwa sebagai perangkat internal diri yang memiliki kemampuan dan kepekaan dalam melihat makna yang ada dibalik sebuah kenyataan atau kejadian tertentu. Secara teknis, kecerdasan spiritual yang sangat terkait dengan persoalan makna dan nilai ini pertama kali digagas dan ditemukan oleh Danar Zohar dan Ian Marshall.

Kecerdasan kinestetik merupakan “kemampuan seseorang melalui berbagai macam gerak tubuh dan sentuhan terhadap objek tertentu misalnya kemampuan gerak motorik. Orang yang cerdas secara kinestetik ditandai dengan kemampuannya dalam menggunakan tubuhnya dalam mengekspresikan sesuatu” (Wina Sanjaya, 2017).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek (Zainal Rafli, 2015).

Indikator kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: Anak bergerak sesuai instruksi, anak melempar bola ke arah yang ditetapkan, anak menangkap dan melempar bola dengan cepat, anak mampu gerakan berpindah dengan zig-zag, anak mampu loncat jarak 1 meter, anak mampu lompat setinggi 40 cm, anak melompat untuk menjangkau benda ke atas atau ke depan, anak mampu menyepak (*kicking*) bola ke arah yang ditentukan, dan anak mampu berlari dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba (Anita Yus, 2011).

Adapun penelitian yang berkaitan dengan peningkatan kecerdasan kinestetik dengan menggunakan metode bermain peran pernah diteliti oleh beberapa peneliti, antara lain: 1) Muslikah, hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui gerak dan lagu kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Aisyiyah Cabang Kartasura dapat berkembang (Muslikah, 2014); 2) Restu Trimulyani, hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan musikal anak dapat ditingkatkan melalui gerak dan lagu menggunakan lagu dolanan tradisional Jawa pada anak Kelompok Bermain B Paud, Aisyiyah Gantiwarno (Trimulyani, 2013); 3) Siti Syamsiah, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan games ball dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok bermain di KB Masjid Syuhada (Syamsiah, 2014). Pada penelitian yang saya lakukan hasil penelitian terfokus pada upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui metode bermain peran di KB Bina Bersama Desa Pakel.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan kualitas belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan tindakan-tindakan sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada anak usia 4-5 tahun di KB Bina Bersama desa Pakel. Penelitian ini direncanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan kelas ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini maka teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Taknis analisis data pada penelitian ini menggunakan karakteristik model analisis data Miles dan Huberman dengan cara reduksi data, memaparkan data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di KB Bina Bersama Desa Pakel yang beralamatkan di Dsn. Krajan, RT.003 RW.001 Ds. Pakel Kec. Pakel Kab. Tulungagung, dengan subyek siswa yang berjumlah 17 orang dengan usia 4-5 tahun. Data yang dipperoleh akan dipaparkan dan dianalisis oleh peneliti sesuai dengan hasil dari analisis penelitian, yaitu:

Deskripsi Pratindakan

Proses Pembelajaran

Proses penelitian dalam melakukan pengamatan terhadap tingkat kecerdasan kinestetik anak melalui metode bermain peran yang dilakukan sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pratindakan dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2023. Dengan tema Negaraku, sub tema Pahlawan Nasional, pada tahap ini peneliti mengamati tingkat kecerdasan kinestetik anak di KB Bina Bersama.

Hasil Pra-tindakan

Berdasarkan perolehan data tersebut, peneliti bersama guru kelas menemukan beberapa permasalahan yang kemudian dijadikan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk menemukan perencanaan dalam pembelajaran pada siklus I. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- a. Anak terlihat aktif, tangan dan kaki pada anak masih belum optimal, terlihat pada saat anak melakukan gerakanya masih agak bingung bagaimana tangan yang kanan digerakkan dengan kaki kiri juga di hentakkan.
- b. Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik juga masih jauh dari kata optimal, karena kurangnya latihan untuk melatih dan mengingat gerakan yang disertai dengan peran wajah bersama-sama dilakukan dengan nyanyian.
- c. Anak menggerakkan tangan saat berbicara belum optimal, terlihat pada ekspresi dan gerakan tangan anak yang masih ragu-ragu dan kurang percaya diri.
- d. Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik belum optimal, karena masih banyak anak yang belum mau untuk mendengarkan perkataan gurunya agar tertib dalam bermain.
- e. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya belum optimal, anak belum bisa secara baik untuk meniru gerakan, terlebih gerakan yang baru bagi anak.
- f. Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya belum optimal, di lihat dari ketika guru membawa kan alat-alat yang baru anak hanya melihatnya.
- g. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya belum optimal, karena belum adanya latihan dalam menirukan gerakan sesuai peran yang telah di pilih.

Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Pra - Siklus Siswa KB Bina Bersama Desa Pakel

No.	Nama Siswa	PRA SIKLUS							Skor Nilai	Ket
		Item Indikator								
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Asyifa Qolbiani Muslim	4 (BSB)	4 (BSB)	4 (BSB)	2 (MB)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	71	Tuntas
2.	Athariz Ghatan z	4 (BSB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	71	Tuntas
3.	Nasyama Jauza Kamil	1 (BB)	3 (BSH)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	29	Belum tuntas
4.	Insania Kamila Fahma	1 (BB)	2 (MB)	1 (BB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	29	Belum tuntas
5.	Hafizah Qurota 'Ayun	1 (BB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum tuntas
6.	M. Delvin Rasendriya	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum Tuntas
7.	M. Dhaffin Rezqa Muttaqi	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	1 (BB)	1 (BB)	1 (BB)	2 (MB)	29	Belum tuntas

8.	M. Arrafif	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	1 (BB)	1 (BB)	3 (BSH)	29	Belum Tuntas
9.	M. Fidan Raditya Pratama	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum tuntas
10.	M. Wildan Yazid	1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	29	Belum tuntas
11.	Narend Arhan ra Aprelio	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum Tuntas
12.	M. Setiawan Bayu	3	3	2	3	1	2	3	57	Belum
		(BSH)	(BSH)	(MB)	(BSH)	(BB)	(MB)	(BSH)		Tuntas
13.	Azzahra Maulida Ramadhani	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
14.	Annisa Kanazuki	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
15.	Meyana Kurnia Ramadhanti	1 (BB)	1 (BB)	3 (BSH)	2 (MB)	1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	29	Belum Tuntas
16.	Hanania Nur Hamidah	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
17.	Azri Aurora Nuswantara	1 (BB)	1 (BB)	3 (BSH)	2 (MB)	1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	29	Belum Tuntas

Keterangan Indikator :

1. Anak terlihat aktif
2. Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik
3. Anak menggerakkan tangan saat berbicara
4. Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik
5. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya
6. Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya
7. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya

Tabel 2. Deskriptif Hasil Pra-Tindakan siswa KB Bina Bersama Desa Pakel

No	Ketuntasan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Peresentase Ketuntasan
1.	Tuntas (Berkembang Sesuai Harapan)	284	18,93	5	29%
2.	Belum Tuntas (Belum Berkembang)	287	19,13	12	71%

Jumlah	571	38.06	17	100%
--------	-----	-------	----	------

Dari hasil *pra tindakan* yang peneliti lakukan, dari 17 orang siswa ditemukan hanya 5 orang siswa yang persentasenya sebesar 29% dengan jumlah nilai rata-ratanya sebesar 18,93 dinyatakan "Tuntas". Sedangkan 12 orang siswa yang persentasenya sebesar 71% dengan jumlah nilai rata-rata 19.13 dinyatakan "Belum Tuntas".

Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Perencanaan siklus I

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan, antara lain:

- 1) Peneliti bersama guru merencanakan dan menyusun RPPH yang akan dijadikan pedoman dalam metode bermain peran. Peneliti menggunakan metode bermain peran tanpa alat peraga sebanyak dua kali pertemuan dengan judul, Aku Cinta Pahlawan.
- 2) Mempersiapkan metode bermain peran yang akan disampaikan kepada anak.
- 3) Peneliti mengondisikan kelas membagi peran anak. Dimana peneliti sebagai pemandu dan guru kelas sebagai pendamping dan observasi.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang metode bermain peran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
- 5) Mempersiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi.

Pelaksanaan siklus I

Berdasarkan hasil *pra siklus* yang dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil bahwa kecerdasan kinestetik anak mulai berkembang, dari itu peneliti ini dilanjutkan ke siklus I yang dilakukan 2 kali pertemuan.

Observasi (pengamatan)

1. Guru

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti diobservasi oleh guru kelas Kartini dan mengisi lembar observasi guru yang telah disiapkan. Adapun hasil keterangan observasi tersebut dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 3. Lembar pengamatan (Observasi) Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Memulai Pembelajaran	☉	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	Memotivasi siswa untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran	☉	
2.	Mengelola Pembelajaran	☉	
	Menyampaikan bahan		
	Melaksanakan metode pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah bermain peran	☉	
	Menggunakan alat/media pengajaran	☉	
	Memberi kesempatan siswa untuk aktif	☉	
	Memberi penguatan	☉	
	Mengorganisasikan waktu, siswa dan sumber belajar Mengatur penggunaan waktu		☉
	Mengorganisasikan siswa	☉	
	Mengatur dan memanfaatkan sumber belajar	☉	
	Melaksanakan penilaian proses dan hasil		
	Melaksanakan penilaian selama pembelajaran		☉
	Melaksanakan penilaian akhir pada akhir pembelajaran	☉	
3.	Mengakhiri Pembelajaran	☉	
	Menyimpulkan pelajaran		
	Memberikan tindak lanjut	☉	

2. Siswa

Pada kegiatan siswa, menurut lembar pengamatan observasi yang diamati oleh guru kelas Kartini pada pelaksanaan siklus I, yaitu dibawah ini :

Proses pembelajaran siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui akan dilaksanakannya metode bermain peran. Tetapi saat dilakukannya metode bermain peran pertama kalinya masih banyak anak yang asik dengan mainannya, ada yang ribut, dan ada juga anak yang menjaili temanya. Penulis harus membuat anak tenang dengan berbagai ekspresi dan tepuk diam, mengalihkan pandangan

anak agar fokus kedepan. Dalam pelaksanaan metode bermain peran tersebut ada sebagaian anak yang tidak mendengarkan, tidak memperhatikan, ada yang mengganggu teman-temannya, ada yang serius mendengarkan dan ada pula anak yang tertawa-tawa.

Indikator yang diteliti yaitu Anak terlihat aktif, Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik, Anak menggerakkan tangan saat berbicara, Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik, Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya, Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya. Terlihat pada siklus I ini bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari awal pelaksanaan kegiatan. Anak yang awalnya benar-benar malu sudah mulai berani maju ke depan, anak yang tadinya sulit untuk menggerakkan tangan saat berbicara dan memiliki kompetensi fisik kini sudah mulai mau menggerakkan dan mengekspresikan sesuai cerita. Dan anak yang tadinya kurang aktif kini sudah mulai aktif dan mau menyentuh benda-benda yang telah disediakan oleh penulis dan mulai terfokus dengan metode bermain peran yang telah disampaikan oleh peneliti dan guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik anak setelah menggunakan metode bermain peran. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 3. Hasil *Siklus I* Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

Nama Siswa	SIKLUS I							Skor Nilai	Ket
	Item Indikator								
	1	2	3	4	5	6	7		
Asyifa Qolbini Muslim	4 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Atharizz Ghatan	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Nasyama Jauza Kamil	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	71	Tuntas
Insania Kamila	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	57	Belum Tuntas
Hafizah Qurrota A'yun	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	4 (BSB)	71	Tuntas
M. Delvin Rasendrya	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	14	Belum Tuntas				

M. Dhaffin Rezqa Muttaqi	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	71	Tuntas
M. Arrafif	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	29	Belum Tuntas
M. Fildan Raditya Pratama	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	42	Belum tuntas
M. Wildan Yazid	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	29	Belum tuntas
Narendra Arhan Aprelio	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (BSH)	2 (BSH)	2 (BSH)	29	Belum tuntas
M. Bayu	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	57	Belum tuntas
Azahra Maulida Ramadhani	2 (MB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	86	Tuntas
Annisa Kanazuki	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
Meyana Kurnia Ramadhanti	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
Hanania	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
Nur Hamida	(MB)	(BSH)	(BSH)	(MB)	(BSH)	(BSH)	(BSH)		
Azri	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
Aurora	(MB)	(BSH)	(BSH)	(BSH)	(MB)	(BSH)	(BSH)		
Nuswantara									

Tabel 4. Deskriptif Hasil Siklus I Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

No	Ketuntasan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Pe resentase Ketuntasan
1	Tuntas (Berkembang Sesuai Harapan)	613	68.11	10	58%
2	Belum Tuntas (Belum	257	36.71	7	42%

	Berkembang)				
Jumlah		870	58	17	100%

Dari hasil *siklus I* yang peneliti lakukan, dari 17 orang siswa ditemukan 10 orang siswa yang persentasenya sebesar 58% dengan jumlah nilai rata-ratanya sebesar 68.11 dinyatakan "Tuntas". Sedangkan 7 orang siswa yang persentasenya sebesar 42% dengan jumlah nilai rata-rata 36.71 dinyatakan "Belum Tuntas".

Pada *tabel, 4.7* di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik tidak ada, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 10 orang anak, anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.

Refleksi

Langkah selanjutnya dalam penelitian tindakan kelas adalah refleksi. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan guru setelah siklus I selesai. Peneliti dan guru melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan kecerdasan kinestetik anak. Analisis ini dilakukan oleh kepala sekolah, guru kelas dan peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu, kepala sekolah, guru dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kecerdasan kinestetik. Berdasarkan data tabel yang diperoleh, kecerdasan kinestetik pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan tindakan. Namun peningkatan kecerdasan kinestetik anak belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan 80%. Hal tersebut dikarenakan dalam pelaksanaan Siklus I ditemui beberapa kekurangan yaitu anak belum mampu mempertahankan diri dalam bermain peran, anak belum mampu menggerakkan tangan sesuai alur skenario, anak belum mampu ikut serta berperan dan menjelaskan gerakan, mengekspresikan karakter tokoh, anak masih malu-malu, dan anak masih mengganggu temannya.

Sehingga perlu dilakukannya perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hal yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Guru menstimulasi anak agar terangsang kecerdasan kinestetik anak dalam melaksanakan metode bermain peran.

- 2) Pada Siklus II guru memberikan motivasi kepada anak dengan cara memberikan *reward* berupa *sticker* gambar binatang sebanyak mungkin kepada anak yang dapat melakukan peran dan mengulang kembali di depan kelas.

Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Perencanaan tindakan

1. Peneliti bersama dengan guru merencanakan dan menyusun RPPH yang akan dijadikan pedoman dalam metode bermain peran. Peneliti menggunakan metode bermain peran tanpa alat peraga selama dua kali pertemuan dengan judul Aku Cinta Pahlawan.
2. Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu gambar gambar-gambar pahlawan Indonesia
3. Peneliti mengondisikan kelas menjadi bentuk lingkaran. Dimana peneliti sebagai pembaca skenario dan guru kelas sebagai pendamping dan observasi.
4. Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang metode bermain peran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
5. Mempersiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi
6. Menyiapkan *reward* untuk anak.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II penulis berkolaborasi dengan guru untuk mengamati dan menilai kegiatan yang akan dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil *Siklus II* Siswa KB Bina Bersama Desa Pakel

Nama Siswa	SIKLUS II							Skor Nilai	Ket
	Item Indikator								
	1	2	3	4	5	6	7		
Asyifa Qolbiani Muslim	4 (BSB)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	100	Tuntas
Atharizz Ghatan	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	4 (BSB)	100	Tuntas
Nasyama Jauza Kamil	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	86	Tuntas

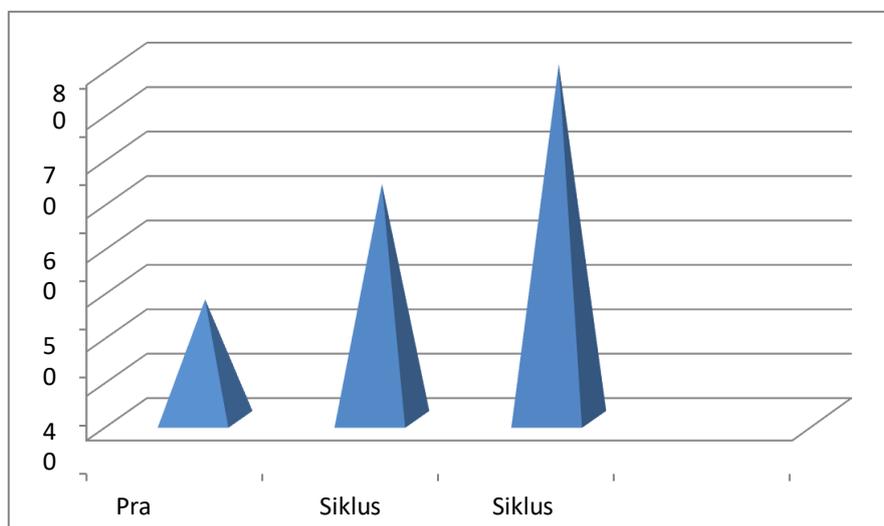
Insania Kamila	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	86	Tuntas
Hafiza Qurota A'yun	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	4 (BSB)	86	Tuntas
M. Delvin Rasendrya	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	42	Belum Tuntas
M. Dhaffin Rezqa Muttaqi	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
M. Arrafif	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	42	Belum Tuntas
M. Fildan Raditya Pratama	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	4 (BSB)	71	Tuntas
M. Wildan Yazid	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	71	Tuntas
Narendra Arhan Aprelio	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (BSH)	3 (BSH)	2 (BSH)	57	Belum tuntas
M. Bayu	4 (BSB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Azahra Maulida Ramadhani	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	100	Tuntas
Annisa Kanazuki	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	100	Tuntas
Meyana Kurnia Ramadhanti	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	86	Tuntas				
Hanania Nur Hamida	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	100	Tuntas
Azri Aurora Nuswantara	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	86	Tuntas				

Tabel 6. Deskriptif Hasil Siklus I Siswa KB Bina Bersama Desa Pakel

No	Ketuntasan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
1	Tuntas (Berkembang Sesuai Harapan)	1.043	87	14	82%
2	Belum Tuntas (Belum Berkembang)	141	47	3	18%
Jumlah		870	58	17	100%

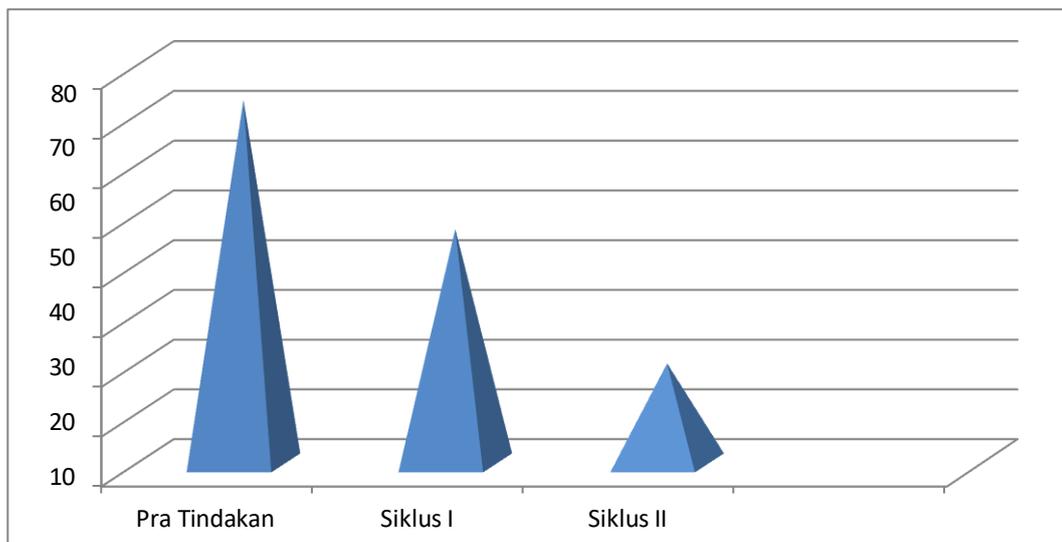
Dari hasil *siklus II* yang peneliti lakukan, dari 15 orang siswa ditemukan 14 orang siswa yang persentasenya sebesar 82% dengan jumlah nilai rata-ratanya sebesar 87 dinyatakan "Tuntas". Sedangkan 3 orang siswa yang persentasenya sebesar 18% dengan jumlah nilai rata-rata 47 dinyatakan "Belum Tuntas".

Untuk lebih jelasnya lagi, dari hasil tes awal (*Pra Tindakan*) kemudian pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dan siklus II yang menggunakan metode bermain peran ini dapat dilihat melalui diagram piramid berikut ini:



Gambar 1. Diagram Piramid Persentase Siswa yang Tuntas Kecerdasan

Kinestetik *Pra Tindakan*, Siklus I dan Siklus II



Gambar 2. Diagram Piramid Persentase Siswa yang Belum Tuntas atau Belum Berkembang Kecerdasan Kinestetik *Pre Tes*, Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan data di atas dapat diambil kesimpulan:

1. Hasil kemampuan siswa pada kecerdasan kinestetik di KB Bina Bersama Desa Pakel sebelum menerapkan metode bermain peran dapat dilihat dari hasil tes awal (*pra tindakan*) yang dilaksanakan peneliti, yang menyatakan bahwa 12 orang siswa dinyatakan "Belum Tuntas" atau 71% siswa dinyatakan "Belum Tuntas" dalam belajar, sedangkan 5 orang siswa dinyatakan "Tuntas" atau 29% siswa dinyatakan "Tuntas" dalam belajar. Dengan demikian, dari 17 orang jumlah siswa dalam satu kelas, yang tuntas dalam belajar < (lebih sedikit) dari pada jumlah siswa yang belum tuntas. Oleh sebab itu peneliti melaksanakan penelitian di kelas Kartini dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kecerdasan kinestetik anak 4-5 tahun di KB Bina Bersama Desa Pakel. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari tes hasil belajar dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa tes hasil belajar pada post-tes siklus I ke tes hasil belajar pada post tes siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tes belajar inilah menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam belajar mengalami peningkatan dalam belajarnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil post-tes pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan

bahwa:

- a. Dari 17 orang siswa, berdasarkan hasil post-tes pada siklus I dapat diketahui bahwa 7 orang siswa dinyatakan "Belum Tuntas" atau 42%, dan 10 orang siswa dinyatakan "Tuntas" atau 58%.
 - b. Kemudian dari hasil post-tes siklus II dapat diketahui juga bahwa 3 orang siswa dinyatakan "Belum Tuntas" atau 18%, dan 14 orang siswa dinyatakan "Tuntas" atau 82%.
3. Hasil respon siswa pada kecerdasan kinestetik di KB Bina Bersama setelah menerapkan metode bermain peran. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil lembar pengamatan (observasi) aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa :
- a. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, dapat diketahui bahwa 7 kategori aspek yang diamati, dapat terlihat persentase keseluruhan aspek yang diamati mencapai 58 % hal ini dinyatakan bahwa siswa masih dalam tahap "Sedang", sedangkan dalam persentase siswa yang tidak aktif dinyatakan 42% atau "Sedang"
 - b. Kemudian dari hasil pengamatan pada siklus II dapat diketahui bahwa siswa yang aktif dalam belajar telah mencapai 82% atau kategori "Tinggi", dan yang dinyatakan tidak aktif sebesar 18% atau "Rendah".

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Denok Dwi Anggraini. (2015). *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan Di Kelompok A Tk Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015)*. Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: Universitas Negeri Jakarta, PAUD Trunojoyo. Volume 2, Nomor 1.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hanafi, M. Zakaria. (2019). *Implementasi Metode Sentra dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jasmine, Julia. (2012). *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Khadijah. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Krishna Murti, Tendi. (2012). 50 Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Lawrensky, Elizabeth. (2008). Making Your Baby Intelligent And Creative Through Playing Membuat Bayi Anda Cerdas dan Kreatif Melalui Permainan. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Lucy, Bunda. (2016). Tes Minat dan Bakat Anak. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Muhaimin Azzet, Akhmad. (2012). Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak. Jogjakarta: Katahati.
- Mulyadi. (2004). Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Muqowim, dkk. (2018). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences. Jawa Tengah: Mangku Bumi.
- Nursisto. (1999). Kiat Menggali Kreativitas. Yogyakarta: Mitra Gama Medika.
- Permendiknas No. 58. 2009. tentang Standar PAUD. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Rafli, Zainal. (2015). Teori Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Rahyubi, Heri. (2016). Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Majalengka: Nusa Media.
- Sanjaya, Wina, dkk.. (2017). Paradigma Baru Mengajar. Jakarta: Kencana.
- Schiller, Pam. (2006). 20 Tips Start Smart! Memompa Kecerdasan Sejak Dini. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional, (2005) SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003. Yogyakarta: Darma Bakti.
- Yus, Anita. (2011). Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana.