

PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SIRKUIT DENGAN BOLA (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015)

Denok Dwi Anggraini

Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Negeri Jakarta

email: *denok2190@gmail.com*

Abstract: Increase Kinesthetic Intelligence Through Play Activities Circuit With Ball. The purpose of this research was to determine the process of implementation of the circuit with a ball playing in increasing child kinesthetic intelligence in group A in Al Muhajirin Kindegarten Malang and to know the extent to which the results of the increase in child kinesthetic intelligence through a circuit with a ball playing in group A Al Muhajirin Kindegarten Malang. The method used in this research is an action research which refers to the model of a Classroom Action Research Kemmis and Mc. Taggart consist of four phase: planning, action, observation and reflection. This research consist of two cycles, each cycle consist of 8 times in actions. Analysis of the data used quantitative and qualitative approaches. The results showed an increase kinesthetic intelligence through circuits with a ball playing activities, it can be proven scoring average pre-action children's kinesthetic intelligence by 32.81%. And then increased in the first cycle by 37.44% to become 70.25%. Furthermore, from the first cycle to the second cycle kinesthetic intelligence of children increased by 17.91% from 70.25% to 88.16%. So the total increase kinesthetic intelligence of children ranging from pre-action, the first cycle to the second cycle is 32.81% 70.25% to 88.16%.

Key Words: Kinesthetic Intelligence, Playing, Circuit with ball playing

Abstrak: Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit De Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan kegiatan bermain sirkuit dengan bola dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A di TK Al Muhajirin Malang dan mengetahui sejauh mana hasil peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain sirkuit dengan bola di kelompok A TK Al Muhajirin Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 8 kali pertemuan/ tindakan. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola, dapat dibuktikan rata-rata skor kecerdasan kinestetik 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%.

Kata Kunci: Kecerdasan Kinestetik, Bermain, Bermain Sirkuit dengan Bola

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 8 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan

memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, daya pikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar dapat tumbuh dan berkembang

secara optimal termasuk kecerdasan kinestetik. Artinya kecerdasan kinestetik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik menunjukkan keterampilan dalam mengekspresikan ide-idenya melalui kemampuan gerak tubuh. Kecerdasan dan kemampuan gerak tubuh secara konstan saling berinteraksi.

Hakikatnya proses belajar untuk anak adalah program bermain. Bermain merupakan ekspresi jiwa yang efisien dan tinggi nilainya. Melalui permainan, anak dapat bersosialisasi, mengukur kemampuan potensi dirinya, menampilkan fantasi, bakat, dan kecenderungannya, menghayati berbagai emosi, mendapatkan rasa kepuasan dan gembira/ proses pendidikan, mendapatkan latihan mengenai aturan, larangan, kejujuran dan loyalitas, dan juga melatih semua fungsi kejiwaan dan jasmani.

Sebuah permasalahan di kelompok A TK Al Muhajirin Malang, tingkat kecerdasan kinestetik atau perkembangan fisik motorik masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika senam pagi, dari 12 anak yang mengikuti senam terdapat 37,5% yaitu 4 anak senang dan mampu mengikuti aktivitas senam, 62,5% yaitu 8 anak hanya diam, berbicara dengan temannya, bermain sendiri, meminta ibunya menemani, dan tidak mengikuti kegiatan senam. Rendahnya kecerdasan kinestetik anak juga terlihat pada saat anak melakukan aktivitas kegiatan bermain di halaman sekolah. Mereka kelihatan tidak bersemangat untuk memainkan wahana permainan yang ada di sekolah yang membutuhkan aktivitas fisik motorik seperti menjaga keseimbangan tubuh dan kekuatan kaki dalam melewati jembatan sekitar 40% anak yang bisa melakukannya dengan benar. Pada saat menendang bola, hanya 35% anak yang bisa menendang bola sesuai aturan, anak-anak yang lain masih belum terkoordinasi dengan baik mata dan kakinya. Sedangkan pada pembelajaran jasmani dalam melakukan kegiatan berlari, 50% anak di kelompok A dapat berlari cepat sesuai perintah yang diberikan guru.

Faktor penyebab dari permasalahan rendahnya kecerdasan kinestetik tersebut diantaranya; media yang digunakan hanya mengandalkan senam dari file CD yang tidak

ada videonya, minimnya wahana permainan yang ada di sekolah dan kurangnya pembelajaran gerak dan stimulasi yang diberikan guru untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, serta tingkat kematangan yang berbeda.

Alternatif pemecahan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan di TK Al Muhajirin Malang di kelompok A adalah menggunakan metode bermain sirkuit dengan bola. Bermain sirkuit dengan bola merupakan permainan yang terdiri dari 5 pos, setiap pos anak melakukan kegiatan fisik yang berbeda-beda untuk mengembangkan dan melatih aspek kecerdasan kinestetik antara lain koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelentukan, dan kecepatan. Metode tersebut memiliki beberapa kelebihan salah satunya yaitu dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, kemampuan sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, moral-agama. Dengan kegiatan bermain sirkuit ini anak dapat menyalurkan energinya melalui aktivitas fisik sehingga memperoleh kepuasan dan kesenangan pada saat bermain. Karena potensi kecerdasan kinestetik anak hanya akan terpendam apabila tidak dijadikan kemampuan melalui serangkaian stimulasi dan tidak akan menjadi prestasi tanpa adanya latihan dan disiplin.

Kecerdasan Kinestetik

Amstrong (2002:3) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana 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 diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak.

Menurut Sonawat & Gogri (dalam Yaumi dan Nurdin, 2013:16) mengungkapkan bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasan, dan menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau menstranformasi 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.

Gardner & Checkly (2013:16) mengatakan bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah:

the capacity to use your whole body or parts of your body-your hands, your fingers, and your arms-to solve a problem, make something, or put on some kind of a production. The most evident examples are people in athletics or the performing arts, particularly dance or acting.

Pendapat Gardner & Checkly tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan produk. Contoh yang tampak untuk diamati adalah aktivitas yang menyertai para atlet atau dalam pertunjukan seni seperti menari atau berakting.

Menurut Richey (dalam Yaumi dan Nurdin, 2013:16-17) menjelaskan bahwa komponen inti dari 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.

Kemampuan dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

Inti dari definisi kecerdasan kinestetik dari beberapa ahli di atas adalah kemampuan yang menggunakan seluruh anggota tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan

gerakan yang mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.

Bermain

Pendekatan pembelajaran dengan bermain merupakan aktivitas mengajar yang melibatkan anak-anak taman kanak-kanak yang secara aktif, terbuka dan dalam suasana gembira, menyenangkan, bebas, dan dibawah pengawasan guru.

Moeslichatoen (2004:31) mengemukakan ada lima aspek tingkah-laku yang diperoleh melalui metode bermain. Aspek tersebut antara lain: 1) motivasi intrinsik, 2) menyenangkan, 3) berpura-pura, 4) bertujuan, dan 5) kelenturan. Motivasi intrinsik yaitu tingkah laku yang berasal dari dalam diri anak, karena itu kegiatan dilakukan anak dengan sendiri dan bukan karena adanya tuntutan orang lain atau fungsi-fungsi tubuh. Melalui metode bermain, anak bertingkah laku dengan suasana menyenangkan dan menggembirakan untuk dilakukan. Bermain lebih mengutamakan cara daripada tujuannya. Bermain akan menghasilkan perilaku yang lentur, kelenturan ditunjukkan dalam bentuk hubungan serta berlaku untuk setiap situasi.

Diana (2010:91) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Kegiatan bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya (Devianti, 2013:43).

Menurut Freud (dalam Tedjasaputra, 2010:7) memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain atau fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat

mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Dengan demikian, bermain mempunyai efek katartik. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemrasana dan memindahkan perasaan negatif ke objek/orang pengganti.

Menurut Tedjasaputra (2010:38-43) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek sosial, belajar komunikasi dengan temannya untuk mengemukakan isi pikiran dan perasaannya.

Berdasarkan penjelasan teori tentang bermain di atas dalam penelitian ini dapat diambil simpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan, menimbulkan kerianan, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi sehingga cenderung bergairah dan meningkatkan perkembangan sosial melalui interaksi dengan teman sebayanya. Karakteristik metode bermain adalah motivasi intrinsik, aktif, terbuka, lentur, bebas, gembira, menyenangkan, produk spiritual, murni, alami, kepuasan, berpura-pura, kebutuhan, spontan. Penelitian ini menggunakan kegiatan bermain yang akan diterapkan di TK Al Muhajirin Malang yaitu menggunakan sirkuit dengan bola.

Bermain Sirkuit

Morgan and Adamson di Universitas Leeds (1950:3) mengemukakan pendapat tentang perkembangan sirkuit training yaitu pelatihan sirkuit dikembangkan pertama kali di Universitas Leeds pada tahun 1950-an. Latihan sirkuit merupakan metode pelatihan serbagunadapat disesuaikan untuk banyak situasi yang berbeda bagian dari populasi, dan persyaratan kebugaran, serta dapat digunakan pada setiap saat sepanjang tahun. Latihan sirkuit biasanya ditata dalam pola melingkar, pola ini dapat digunakan secara bervariasi untuk tujuan memotivasi dan bisa dilaksanakan dengan pola sebuah binatang, persegi, setengah lingkaran, bentuk V, garis lurus atau zigzag.

Thompson (1991:5.56) mengemukakan bahwa *circuit training* adalah suatu istilah diberikan kepada latihan tahanan yang dikelompokkan menjadi satu guna mencapai

kondisi umum maupun khusus. Latihan-latihannya dilakukan dalam pengaturan berputar yang memungkinkan si atlet untuk mencapai kemajuan dari tempat latihan yang satu tempat ke tempat berikutnya hingga semua tempat / stasiun latihan telah sampai datangnya.

Pelaksanaan *circuit training* menurut Harsono (1988:227) adalah dalam suatu daerah tertentu atau area tertentu ditentukan beberapa pos atau stasions. Di setiap pos atlet diharuskan melakukan suatu bentuk latihan tertentu, latihan-latihannya biasanya berbentuk latihan kondisi fisik seperti untuk kekuatan, kecepatan, agalitas, daya tahan dan sebagainya. Sedangkan sirkuit dalam arti kata terdapat tiga pengertian pada kata sirkuit yaitu: (1) lingkaran, (2) jalan yang melingkar atau berbentuk lingkaran, dipakai untuk berbagai perlombaan, (3) rangkaian arus listrik.

Beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan sirkuit adalah metode yang dirancang dalam pola melingkar dengan beberapa pos yang harus dilewati satu per satu untuk meningkatkan kebugaran jasmani yaitu: kekuatan (*strenght*), kelincahan (*agylity*), kelentukan (*fleksibility*), ketepatan dan keseimbangan. Indikator kecerdasan kinestetik yang akan ditingkatkan melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola terdiri atas: (a) gerak dasar non lokomotor; duduk, berjongkok, berdiri, (b) membungkuk, mengayun, memutar, (c) gerak dasar lokomotor; berbaris, berjalan, (d) berlari, melompat, (e) gerak dasar manipulatif; melempar, menangkap, (f) menendang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan menggunakan desain model Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006:132) ini meliputi empat tahap yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*). Pada model Kemmis & Taggart tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dijadikan sebagai satu kesatuan karena mereka menganggap bahwa kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Keberhasilan

secara klasikal mengikuti standar George E. Mills (2003:96) dalam penelitiannya yaitu menetapkan persentase 81%.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang laporan hasil perkembangan kecerdasan kinestetik anak, foto dan video kegiatan bermain sirkuit dengan bola. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah yang sekaligus guru kelompok A, orang tua, dan anak untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang kecerdasan kinestetik dari pelaksanaan bermain sirkuit dengan bola. Observasi dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, untuk mencatat berbagai kegiatan yang terdiri dari catatan tertulis tentang apa yang dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data.

Kisi-kisi instrumen dikembangkan melalui definisi konseptual dan operasional yang menjelaskan bahwa kecerdasan kinestetik adalah skor yang diperoleh dari pengamatan terhadap anak tentang perkembangan kecerdasan kinestetik seperti kelentukan, koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan dengan menggunakan lembar observasi. Cara pemberian skor adalah melihat kecerdasan kinestetik anak dengan tingkatan: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data, sesuai dengan tuntutan penelitian tindakan, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif. Analisa kuantitatif digunakan dengan cara

membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data yang dilakukan dalam suatu proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak sudah mulai meningkat dari setiap pertemuannya dari tindakan pra siklus sampai siklus kedua.

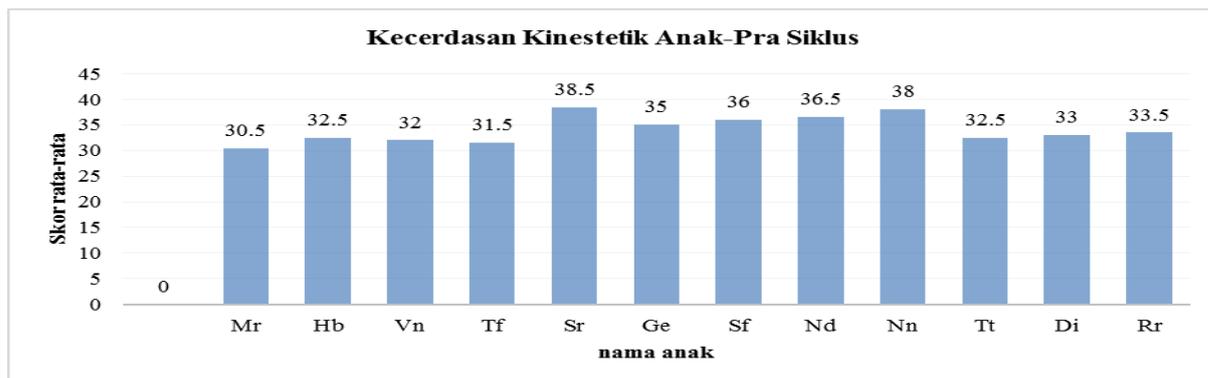
Pra Siklus

Asesmen awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kecerdasan kinestetik anak. Adapun hasil asesmen awal untuk kecerdasan kinestetik anak adalah:

**Tabel Hasil Asesmen Awal Pra-Siklus I
Kecerdasan Kinestetik Anak**

No.	Nama Anak	Obser ver I	Obser ver II	Skor	Persentase	Ket
1.	Mr	31	30	30,5	29,33%	BB
2.	Hb	31	34	32,5	31,25%	BB
3.	Vn	30	34	32	30,77%	BB
4.	Tf	32	31	31,5	30,29%	BB
5.	Sr	31	46	38,5	37,02%	BB
6.	Ge	38	32	35	33,65%	BB
7.	Sf	31	41	36	34,62%	BB
8.	Nd	41	32	36,5	35,1%	BB
9.	Nn	34	42	38	36,54%	BB
10.	Tt	36	29	32,5	31,25%	BB
11.	Di	31	35	33	31,73%	BB
12.	Rr	34	33	33,5	32,21%	BB
	Rata-rata	33,33	34,92	34,13	32,81%	BB

Dari data kecerdasan kinestetik anak pra-penelitian berdasarkan tabel diatas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya sebagai berikut:



Gambar Grafik Kecerdasan Kinestetik Pada Pra-Siklus

Berdasarkan grafik diatas, diperoleh data tentang kecerdasan kinestetik pada pra siklus, yaitu sebanyak 12 anak belum berkembang dengan skor rata-rata tertinggi 38,5 atau persentase sebesar 37,02% diperoleh oleh Sr dan yang terendah dengan skor rata-rata 30,5 persentase terendah sebesar 29,33% diperoleh oleh Mr. Berdasarkan hasil asesmen awal yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, maka keduanya menyimpulkan bahwa untuk memberikan program kepada anak-anak yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Siklus I

Pemberian tindakan pada siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan asesmen terhadap kecerdasan kinestetik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan pada siklus I. Hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

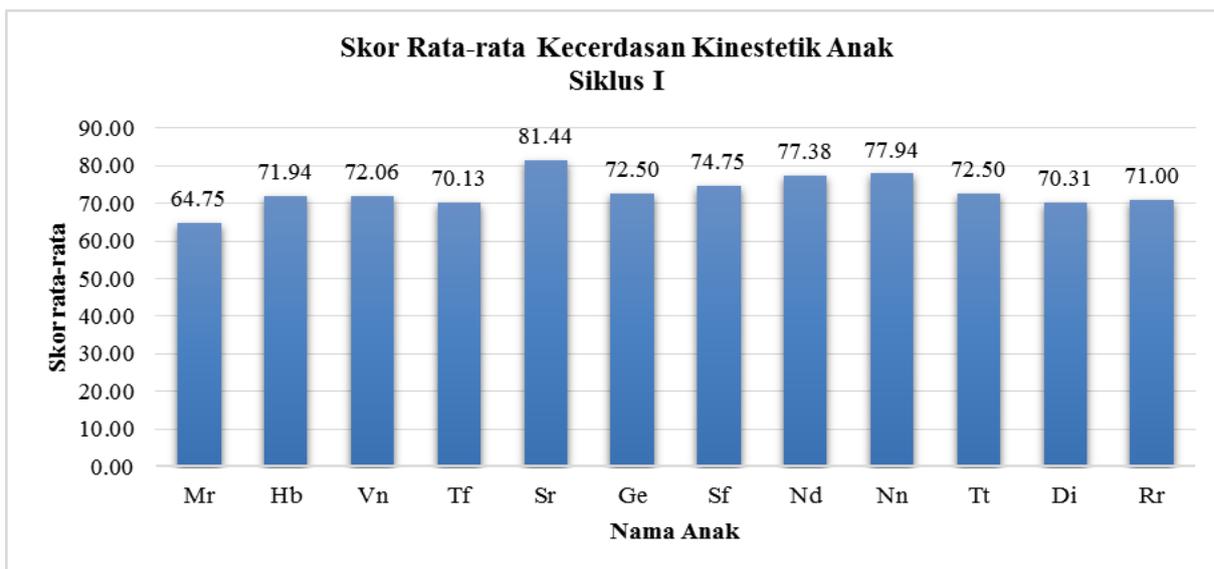
Dari data kecerdasan kinestetik anak setelah pelaksanaan siklus I berdasarkan tabel diatas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya diperoleh data tentang kecerdasan kinestetik anak pada siklus I, yaitu rata-rata 11 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan skor rata-rata tertinggi sebesar 81,44 persentase 78,31% diperoleh oleh Sr dan skor rata-rata terendah berada pada kategori mulai berkembang dengan skor 64,75 atau 62,26% diperoleh oleh Mr.

Pada penelitian ini, peneliti dan kolaborator telah menyepakati bahwa pemberian tindakan dikatakan berhasil jika kecerdasan kinestetik anak lebih menunjukkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Sementara kriteria keberhasilan tindakan secara klasikal adalah 81%. Adapun pada kriteria keberhasilan individu, masih ada satu anak yang belum berkembang (BB) dan lima anak baru mencapai kriteria mulai berkembang (MB). Perkembangan kecerdasan kinestetik anak secara keseluruhan berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator menyepakati untuk melanjutkan ke siklus II.

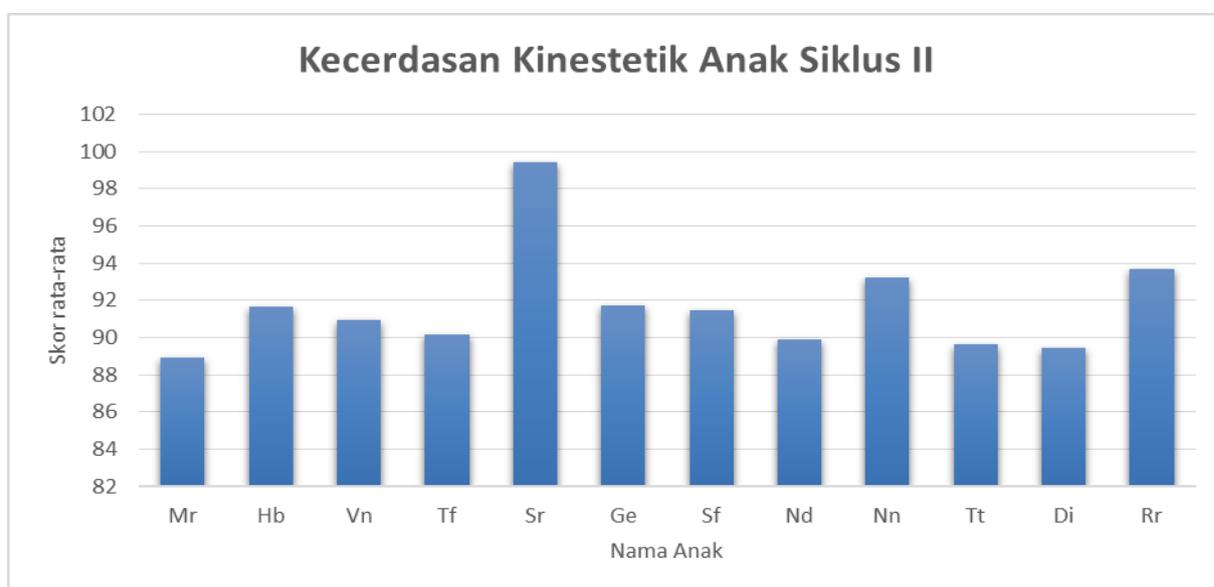
Hal ini dilakukan atas kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan agar peningkatan kecerdasan kinestetik anak meningkat sesuai dengan standar yang telah ditentukan dan lebih maksimal serta memecahkan masalah yang belum tuntas karena masih ada satu anak yang belum berkembang, dan lima anak mulai berkembang. Kecerdasan kinestetik dari keenam anak tersebut dalam aspek koordinasi mata tangan dan kaki juga masih perlu diberi stimulasi. Selain itu, pelaksanaan siklus II akan membuat guru lebih terbiasa dalam memberikan pembelajaran kinestetik kepada anak-anak terutama dalam hal kegiatan bermain sirkuit.

Tabel 1
Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus I

N o.	Nama Anak	Obser ver I	Obser ver II	Skor	Persentase	Ket
1.	Mr	62	67,5	64,75	62,26%	MB
2.	Hb	75	69,38	71,94	69,17%	BSH
3.	Vn	74	70,25	72,06	69,29%	BSH
4.	Tf	70	70,13	70,13	67,43%	BSH
5.	Sr	83	79,5	81,44	78,31%	BSH
6.	Ge	73	71,63	72,5	69,71%	BSH
7.	Sf	75	74,75	74,75	71,88%	BSH
8.	Nd	78	76,63	77,38	74,4%	BSH
9.	Nn	79	76,5	77,94	74,94%	BSH
10	Tt	74	71,13	72,5	69,71%	BSH
11	Di	68	72,75	70,31	67,61%	BSH
12	Rr	72	70,25	71	68,27%	BSH
	Rata-rata	73,58	72,53	73,06	70,25%	BSH



Gambar Grafik Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus I



Gambar Grafik Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus II

Siklus II

Berdasarkan data kecerdasan kinestetik anak setelah siklus II pada tabel di atas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya nilai tertinggi dicapai oleh Sr dengan skor 99,44 atau 95,61% dan skor terendah diperoleh Mr dengan skor 88,94 atau 85,52%. Berdasarkan hasil persentase pencapaian anak setelah pelaksanaan siklus II, maka pemberian tindakan telah dikatakan berhasil karena target pencapaian 81% sudah tercapai. Selain itu,

setiap anak juga telah berada pada kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Dari hasil pencapaian tersebut, maka peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa pemberian tindakan hanya sampai pada siklus II.

Adapun hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Asesmen Siklus II Kecerdasan
Kinestetik Anak

N o.	Nama Anak	Obse rver I	Obser ver II	Skor	Persen tase	Ket
1.	Mr	82,13	95,75	88,94	85,52 %	BSB
2.	Hb	85,88	97,5	91,69	88,16 %	BSB
3.	Vn	84,5	97,38	90,94	87,44 %	BSB
4.	Tf	83,63	96,63	90,13	86,66 %	BSB
5.	Nn	96,25	102,63	99,44	95,61 %	BSB
6.	Ge	85,5	98	91,75	88,22 %	BSB
7.	Sf	85	97,88	91,44	87,92 %	BSB
8.	Nd	83	96,75	89,88	86,42 %	BSB
9.	Sr	87	99,5	93,25	89,66 %	BSB
10	Tt	82,75	96,5	89,63	86,18 %	BSB
11	Di	82,5	96,38	89,44	86% %	BSB
12	Rr	87,25	100,13	93,69	90,08 %	BSB
	Rata-rata	85,45	97,92	91,68	88,16 %	BSB

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian penelitian pra siklus, siklus I, dan siklus II terlihat bahwa kecerdasan kinestetik anak sudah mulai meningkat dari setiap pertemuannya.

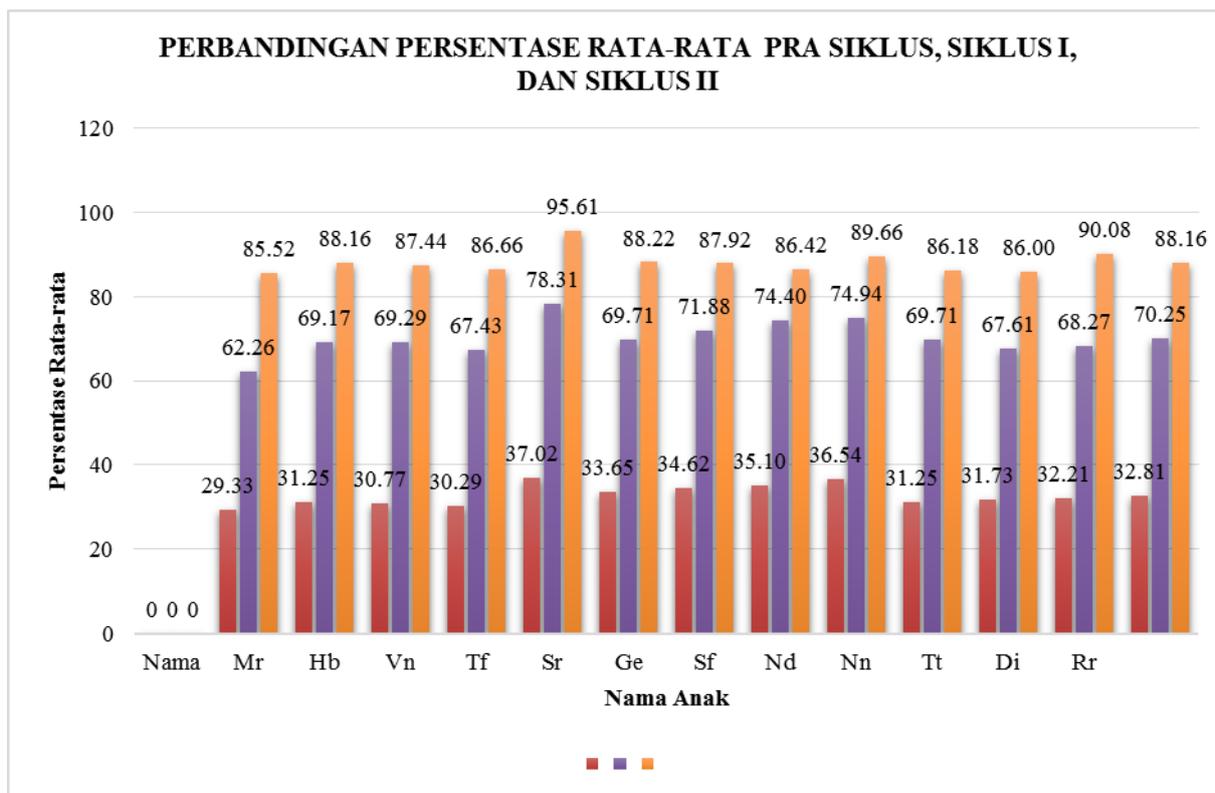
Berdasarkan data peningkatan kecerdasan kinestetik pada tabel diatas, jika disajikan dalam bentuk grafik maka hasilnya terlihat bahwa rata-rata skor kecerdasan kinestetik pra tindakan anak sebesar 32,81%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 37,44% sehingga menjadi 70,25%. Selanjutnya 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%.

Hal tersebut dapat dilihat dari tabel peningkatan kecerdasan kinestetik anak mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II.

Tabel 3
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak

N o.	Nama anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Sk or	Perse ntase	Skor	Perse ntase	Sk or	Perse ntase
1.	Mr	30,5	29,33 %	64,75	62,26 %	88,94	85,52 %
2.	Hb	32,5	31,25 %	71,94	69,17 %	91,69	88,16 %
3.	Vn	32	30,77 %	72,06	69,29 %	90,94	87,44 %
4.	Tf	31,5	30,29 %	70,13	67,43 %	90,13	86,66 %
5.	Nn	38,5	37,02 %	81,44	78,31 %	99,44	95,61 %
6.	Ge	35	33,65 %	72,5	69,71 %	91,75	88,22 %
7.	Sf	36	34,62 %	74,75	71,88 %	91,44	87,92 %
8.	Nd	36,5	35,1% %	77,38	74,4 %	89,88	86,42 %
9.	Sr	38	36,54 %	77,94	74,94 %	93,25	89,66 %
10	Tt	32,5	31,25 %	72,5	69,71 %	89,63	86,18 %
11	Di	33	31,73 %	70,31	67,61 %	89,44	86% %
12	Rr	33,5	32,21 %	71	68,27 %	93,69	90,08 %
	Rata-rata Kelas	34,13	32,81 %	73,06	70,25 %	91,68	88,16 %

Dari hasil pencapaian tersebut, maka peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa pemberian tindakan hanya sampai pada siklus II. Perbandingan hasil asesmen 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%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil dan hipotesa diterima yang menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik anak Kelompok A TK Al Muhajirin Malang dapat meningkat melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola.



Gambar 1
Perbandingan Persentase Rata-rata
Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dengan sendirinya juga akan memiliki kekuatan (*strength*) yang relatif lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kecerdasan kinestetiknya kurang (Cholik & Ali, 2004:55). Berdasarkan data hasil observasi siklus II terlihat bahwa dari semua anak sudah mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik yang mengacu pada kriteria keberhasilan tindakan. Keberhasilan tindakan pada siklus II sangat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu (1) sebelum memulai kegiatan bermain sirkuit, guru memberi penjelasan kepada anak tentang aturan dan cara bermain sirkuit, hal ini dilakukan supaya anak lebih memahami gerakan yang akan diajarkan oleh guru, selain itu berdasarkan teori perkembangan bahwa kinestetik merupakan suatu kemampuan yang melibatkan perasaan berupa pemberian kesadaran atas posisi gerak dengan pengontrolan yang dilakukan oleh otak. Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otak berupa pengetahuan tentang pengaturan gerak tubuh (Gardner, 1983:210), (2) pada saat

bermain sirkuit anak melakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak, (3) kegiatan bermain sirkuit bola pada siklus ke dua diberikan waktu lebih lama yaitu 60 menit sehingga anak akan terbiasa melakukan bermain sirkuit dan akan meningkat kecerdasan kinestetiknya. Pelaksanaan kegiatan bermain sirkuit dilakukan oleh anak secara berulang-ulang. Pada siklus I kegiatan bermain sirkuit ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dan pada siklus ke II dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Akan tetapi, ada beberapa hal yang menjadi bahan refleksi peneliti dan kolaborator untuk perbaikan pemberian tindakan pada siklus II. Beberapa hal tersebut diantaranya yaitu anak-anak akan diberikan lebih banyak kesempatan untuk mencoba melakukan kegiatan bermain sirkuit tersebut. Peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan kolaborator dalam penelitian ini akan lebih dimaksimalkan.

Dilihat dari aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak, kegiatan bermain sirkuit bola secara tidak langsung bermanfaat

melatih segenap fungsi tubuh anak, seperti melatih fungsi otot-otot, tulang dan syaraf, pendengaran, konsentrasi, kelentukan, koordinasi, dan sebagainya. Selain itu, dengan pemberian kegiatan bermain sirkuit bola secara tidak langsung dapat bermanfaat untuk menjaga kesehatan tubuh, meningkatkan sosialisasi sesama teman.

Hurlock (1990:156) juga mengatakan bahwa masa kecil merupakan masa yang ideal untuk mempelajari atau melatih kecerdasan kinestetik anak. Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengapa hal tersebut bisa terjadi, (1) tubuh anak semakin kuat dan seimbang sehingga anak dengan mudah dapat menerima kegiatan fisik motorik, (2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan pengetahuan yang baru anak dapatkan, (3) anak lebih berani mencoba, sehingga anak mempunyai motivasi yang sangat besar, (4) jika orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, berbeda dengan anak-anak, mereka lebih senang mengulang bermain kembali sehingga fisik anak semakin lama semakin terlatih, (5) anak memiliki tanggung jawab yang lebih kecil dari orang dewasa, sehingga melakukan suatu hal pengulangan tidak memberikan tekanan lain bagi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) proses peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada Kelompok A di TK Al Muhajirin Malang dilakukan kegiatan bermain sirkuit bola. Kegiatan bermain sirkuit bola merupakan permainan dengan metode latihan yang terdiri dari 5 pos dan setiap pos anak melakukan kegiatan fisik yang berbeda yang terdapat pada aspek dalam kecerdasan kinestetik yaitu aspek kelentukan, koordinasi mata tangan dan kaki, keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan; (2) Hasil dari kegiatan bermain sirkuit bola ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al Muhajirin Malang. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pra siklus hingga pelaksanaan siklus I dan siklus II. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada beberapa aspek yang ditingkatkan dalam

penelitian ini yaitu aspek kelentukan, koordinasi mata tangan dan kaki, keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Guru, hendaknya guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang bisa menstimulasi kecerdasan kinestetik anak dan guru lebih kreatif dalam mengkombinasikan berbagai kegiatan yang ada di lingkungan sekitar, baik dengan media permainan baru ataupun media permainan yang ada di sekolah; (2) Orang tua, hendaknya para orang tua dapat memberikan stimulasi yang berkaitan dengan kinestetik di rumah kepada anak sebagai bentuk keberlanjutan program yang diberikan oleh guru di sekolah; (3) Peneliti lain, hendaknya melakukan penelitian pengembangan untuk mengetahui metode atau kegiatan yang tepat untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, T. (2002). *7 Kinds of Smart. Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Comyns, T. *Circuit Training Development Of Strength & Conditioning, Coaching Ireland* (Ireland, The Lucozade Sport Education Programme). (online). http://www.coachingireland.com/files/icut_training.pdf, diakses pada 24 Oktober 2014).
- Devianti, A. (2013). *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Kanan Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska.
- Gardner, H. (1983). *Frame of Mind The Theory of Multiple Intelligence*. Amerika: basic books.

- , (2003). *Multiple Intelligence, Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*, A. Reader. Batam: Interaksara.
- Handini, M., C. (2012). *Metode Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Pres.
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Dalam Coaching*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mills, G., E. (2003). *Action Research a Guide For The Theacher Researcher Second Edition*. United State: Merrill Prentice Hall.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Berrmain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mutohir, T., C & Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, M., S. (2010). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Widiastuti. (2011). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: PT. Bumi Timur Jaya.
- Yaumi, M., & Nurdin, I. (2013) . *Pembeajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.