

UPAYA GURU MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN DENGAN SIMPAI DI TAMAN KANAK-KANAK AL-ADABIY PONTIANAK

DEVI MARISA, ELI, DIANA

Program Studi Sarjana S1, FKIP Universitas Muhammadiyah, Pontianak

Email : devimaris41@yahoo.com

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan kecerdasan kinestetik anak pada usia 5-6 tahun terutama dalam kegiatan bermain dengan simpai (digelinding secara lurus, digelinding sambil berjalan dan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif melalui jenis penelitian kualitatif, yang dilaksanakan dalam empat tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan masing-masing tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh observasi, pada tahap pengamatan oleh observer. Teknik pengolahan data menggunakan perhitungan persentase pada siklus I sampai dengan siklus II menggunakan indikator keberhasilan dikatakan berhasil apabila mencapai 75% secara klasikal. Data pada penelitian tindakan kelas ini adalah data yang diperoleh dari subjek penelitian yang terdiri dari 2 orang guru, 1 orang observer dan 20 anak. Hasil penelitian pada siklus I dan II kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain simpai mengalami peningkatan. Pada siklus I kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan menggelinding simpai secara lurus sebesar 23,5%, kegiatan menangkap simpai sebesar 23,5% dan siklus II pada kegiatan menggelinding simpai sebesar 90% dan kegiatan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan sebesar 75%.

Kata kunci : Kecerdasan Kinestetik, Bermain dengan Simpai

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menangani anak usia 4-6 tahun. Menurut para ahli usia ini adalah usia emas, (*the golden age*) yang pada usia ini memiliki masa peka, anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya termasuk pengembangan kecerdasan kinestetik. Untuk itu peranan orang dewasa disekitarnya (orang tua, guru dan orang dewasa lainnya) akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan potensinya. Dunia

pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan alat permainan anak-anak.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1). Bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain dengan simpai dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak? (2). Bagaimana hasil bermain dengan simpai dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak?

Menurut Musfiroh (2005: 3) Dunia anak adalah bermain sehingga dekat dengan berbagai macam media yang membuat mereka belajar bergerak dengan cara yang menyenangkan. Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, lentur dan menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Kebutuhan bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintah dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Anak yang banyak bermain akan mampu meningkatkan kreativitas mereka dimasa depan. Bagi anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensi dalam diri menjadi sarana penyalur kelebihan energi dan relaksasi. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain.

Mencerdaskan kemampuan gerak anak usia dini sangat penting. Berdasarkan pendapat Gardner dalam Musfiroh (2005: 48) anak yang cerdas bukan hanya anak yang lancar membaca atau jenius. Anak yang cerdas adalah anak yang mampu mengembangkan seluruh kecerdasannya. Kecerdasan jamak atau kecerdasan ganda terbagi dalam delapan kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan fisik atau kinestetik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan intrapersonal,

kecerdasan interpersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalis.

Armstrong (2002: 56) mengatakan bahwa anak yang cerdas kinestetik terlihat menonjol pada kemampuan fisik. Anak yang mempunyai kecerdasan fisik senang melakukan aktivitas seperti memanjat, berlari, bergelantungan dan melompat. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka seimbang dan cekatan..

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kecerdasan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur (Musfiroh, 2005: 63).

Menurut Samsu Yusuf (2005: 109) “Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk mengontrol gerak tubuh dan menguasai objek-objek secara terampil”. Menurut Priyatna (2013: 76) “Kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat digunakan akan mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, berlari, membangun sesuatu karya seni dan hasta karya”.

Menurut Samsudin (2008: 18), “Kecerdasan kinestetik merupakan kelebihan yang dimiliki lebih dari yang lainnya dalam mengolah gerak motorik tubuhnya”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian

kecerdasan kinestetik adalah suatu kemampuan seseorang yang mampu mengendalikan dan mengontrol gerak tubuh dengan seimbang seperti berlari, melompat, berayun, menari dan senam, yang mana gerakan-gerakan tersebut berhubungan langsung dengan fisik motoriknya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (2009: 3) “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama”. Kegiatan penelitian ini terdiri dari empat langkah utama, yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Peneliti ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain dengan simpai pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak.

Penelitian menggunakan sebuah pendekatan yaitu kualitatif. Menurut Arikunto (2007:),”penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.

Peneliti akan berusaha mendeskripsikan tentang bagaimana caranya agar dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain dengan simpai di Taman Kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas B1 Taman kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak, yang berjumlah 2 orang guru dan anak sebagai objek dalam pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan dan disesuaikan dengan karakteristik data yang dikumpulkan dari sampel penelitian, yaitu : observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah (1). Hasil observasi sebagai alat yang dijadikan pegangan selama proses pengamatan berlangsung. (2). Hasil wawancara sebagai alat pengumpulan data yang akan ditanya pada guru kelas yang bersangkutan. (3). Teknik dokumentasi yaitu pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumen-dokumen yang penulis ambil dalam penelitian ini berupa teks, catatan, foto-foto, dan Rencana Kegiatan Harian.

Penelitian ini menggunakan indikator kerja. Indikator kinerja merupakan proses dari hasil pemecahan masalah melalui berbagai tes yang dilakukan. Arikunto (2009: 68), “ Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan”.

Tabel 1.

Tolak ukur presentase	Keterangan
80-100	Sangat tinggi
70-79,99	Tinggi
50-69,99	Rendah
00-49,99	Sangat rendah

Berdasarkan tabel tersebut maka tolak ukur dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator tindakan keberhasilan. (1). Sangat tinggi: jika kreativitas berdasarkan pada skala 80-100%. (2). Tinggi: jika kreativitas berdasarkan pada skala 70-79,99%. (3). Rendah : jika kreativitas berdasarkan pada skala 50-69,99%. (4). Sangat rendah : jika kreativitas berdasarkan pada skala 00-49,99% Indikator kinerja yang peneliti harapkan adalah tujuh puluh lima persen (75%). kriteria keberhasilan penelitian ini adalah secara klasikal.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data . Data pada penelitian tindakan kelas ini akan dirangkum secara akurat selanjutnya akan dianalisis, hasil analisis akan ditafsirkan sehingga kita dapat menarik kesimpulan dari hasil setiap pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Kesimpulan ini merupakan titik tolak untuk melakukan refleksi sebagai masukan untuk rencana perbaikan pada siklus berikutnya. Analisis data dilakukan dengan cara memilih, memilah, mengelompokkan data yang ada, merangkumnya, kemudian menyajikan data dalam bentuk yang mudah dibaca atau dipahami (Wardhani, 2009: 5.19)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dengan tiga kali pertemuan. Hasil penelitian siklus I dan

II terdiri dari 4 tahap yaitu : a). tahap perencanaan, b). Tahap pelaksanaan, c). tahap pengamatan, 4). Tahap refleksi. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu kegiatan 1). Menggelinding simpai lurus kedepan. 2). Menangkap simpai. 3). Menggelinding simpai sambil berjalan. 4). Keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan.

Siklus I, tahap perencanaan pada siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 19,22 dan 23 Juli 2013. Rencana kegiatan siklus I dirancang oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1). Kolaborasi dengan guru menyusun rencana tindakan, (2).Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- (3).Mempersiapkan alat atau sumber belajar yang akan digunakan pada saat proses kegiatan berlangsung.
- (4).Mempersiapkan format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama proses kegiatan setiap akhir siklus.

Tahap pelaksanaan terdiri dari 4 kegiatan yaitu : (1). Kegiatan awal yang mana kegiatan yang dilakukan seperti berbaris di halaman, mengucapkan ikrar, doa sebelum belajar, bercakap-cakap tentang simpai. guru tanya jawa dengan anak untuk mengetahui pengetahuan anak mengenai permainan simpai, guru menjelaskan secara jelas tentang permainan simpai dan aturan dalam bermain simpai. (2). Kegiatan inti, yang dilakukan dalam kegiatan inti adalah Guru mengajak anak untuk bermain dengan simpai yang sudah disediakan oleh guru. Kemudian guru menjelaskan kembali kegiatan secara detail. Setelah itu guru membagi 20 anak menjadi dua

kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak. Kelompok 1 ditugaskan untuk menggelinding simpai dan menangkap simpai sedangkan kelompok 2 ditugaskan untuk menggelinding simpai sambil berjalan dan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan. Setelah selesai kelompok 1 dilanjutkan oleh kelompok 2, kemudian kelompok 1 dan 2 bertukar kegiatan. Guru dan anak keluar dari kelas menuju halaman depan kelas. Guru memulai kegiatan dengan mempraktekan cara menggelinding simpai sambil berjalan, menangkap simpai dan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan. Anak diminta guru untuk duduk berbaris sesuai kelompoknya. Anak yang berada didepan mendapatkan urutan pertama untuk melakukan kegiatan. Kelompok I diminta guru untuk menggelinding simpai kearah teman yang berada dididepannya dan anak yang satunya berdiri secara berhadapan bersiap-siap untuk menangkap simpai dari temannya. Kelompok 2 diminta guru untuk menggelinding simpai sambil berjalan dan kemudian melakukan kegiatan keluar masuk simpai. Bagi anak yang telah melakukan kegiatan diminta guru untuk bertukar tempat dengan teman yang ada disebelahnya. Setelah semua anak masing-masing kelompok selesai melakukan kegiatan kemudian kelompok 1 dan 2 bertukar kegiatan. (3). Istirahat, ialah guru memberikan anak untuk memilih kegiatan bermain sesuai dengan keinginan anak masing-masing. (4). Kegiatan akhir, Sebelum kegiatan akhir guru mengevaluasi dengan menanyakan kepada anak

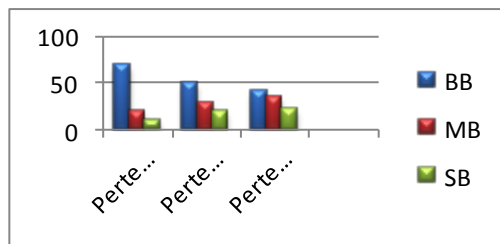
tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Bertanya kepada anak siapa yang sudah bisa melakukan kegiatan dan siapa yang belum bisa. Setelah mengevaluasi guru menginformasikan kegiatan besok kepada anak.

Tahap pengamatan Hasil pengamatan terhadap kegiatan siklus I dapat dilihat bahwa dalam kegiatan anak masih terlihat belum optimal. Banyak anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Saat proses kegiatan, anak banyak yang berlari-larian dan tidak memperhatikan saat temannya sedang melakukan kegiatan. Selama proses kegiatan berlangsung, observer melakukan pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas anak dan guru yang mengajar di kelas B1 dengan menggunakan pedoman observer yang sudah disediakan.

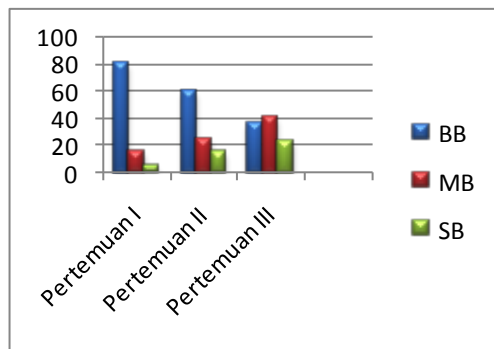
Tahap Refleksi, Berdasarkan data hasil pengamatan siklus I, terdapat penemuan-penemuan sebagai berikut: (1).Tingkat keberhasilan penelitian pada peningkatan kecerdasan kinestetik dalam kegiatan bermain dengan simpai masih belum memenuhi dari pencapaian indikator yang telah ditetapkan peneliti sehingga masih memerlukan upaya-upaya dari guru dan peneliti untuk merancang tindakan perbaikan yang dilakukan saat refleksi. (2). Saat guru menjelaskan masih ada anak yang tidak mendengarkan penjelasan dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. (3). Anak masih kurang tertib dan masih banyak anak yang berlari-larian saat kegiatan dilakukan. (4). Cara guru menjelaskan, mengarahkan cukup baik tetapi masih perlu memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa

dan guru belum memberikan semangat atau motivasi untuk anak agar anak tertib termotivasi untuk melakukan kegiatan seperti pemberian reward atau hadiah. Peningkatan tingkat kecerdasan kinestetik anak dalam kegiatan bermain dengan simpai selama siklus I, dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut:

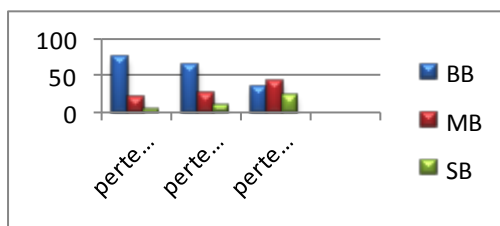
Grafik 1
Kegiatan menggelinding simpai secara lurus kedepan



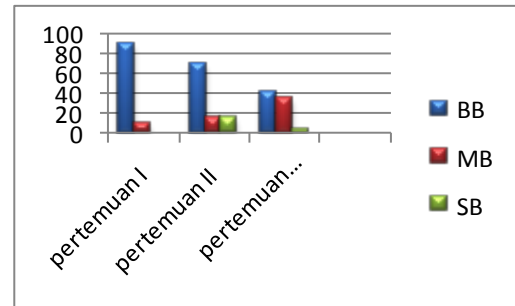
Grafik.2
Kegiatan Menangkap Simpai



Grafik 3
Kegiatan menggelinding simpai sambil berjalan



Grafik 4
Kegiatan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan



Keterangan
Merah muda : Belum Berkembang(BB)
Merah : Mulai berkembang(MB)
Hijau : Sudah Berkembang(SB)

Siklus II, tahap perencanaan siklus II. Sebagaimana rencana sebelumnya, rencana pembelajaran pada siklus II ini harus memperhatikan kekurangan yang terjadi pada pembelajaran siklus I. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu tanggal 24 Juli 2013, 25 Juli dan 26 Juli 2013. Rencana kegiatan siklus II dirancang oleh peneliti dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus ke I

Tahap pelaksanaan siklus II. Terdiri dari kegiatan : (1). Kegiatan awal, yaitu kegiatan seperti baris di halaman dan mengucapkan janji murid, berdoa sebelum belajar, bercakap-cakap guru dan anak tentang kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. (2). Kegiatan inti, Guru dan anak keluar kelas menuju halaman. Guru membagi anak menjadi dua kelompok. Anak yang hadir berjumlah 20 anak. Masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak. Guru menjelaskan aturan permainan yaitu bagi anak yang tertib akan mendapatkan *Reward*. Kemudian guru menjelaskan cara

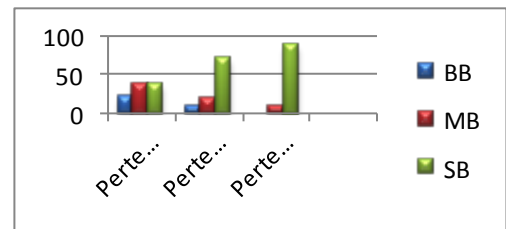
permainan yaitu sama dengan siklus II pertemuan I, kelompok I melakukan kegiatan menggelinding simpai dan menangkap simpai. Kelompok II melakukan kegiatan menggelinding simpai sambil berjalan dan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan dalam lingkaran. Begitu seterusnya sampai semua anak melaksanakan kegiatan. Setelah selesai kelompok I dan II bertukar kegiatan.(3). Istirahat, pada waktu istirahat guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di halaman sekolah. (4). Kegiatan akhir, Guru mengevaluasi dengan menanyakan kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Guru memberi *Reward* kepada anak yang tertib dalam kegiatan. Guru menginformasikan kegiatan besok kepada anak.

Tahap Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus II dilakukan oleh observer. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi seperti yang dilakukan pada siklus I. Hasil pengamatan terhadap kegiatan siklus II guru sudah baik dalam mempersiapkan alat atau media yang digunakan, menjelaskan proses pembelajaran, dan memberikan rangsangan kepada anak. Saat proses kegiatan, anak sudah bisa melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru.

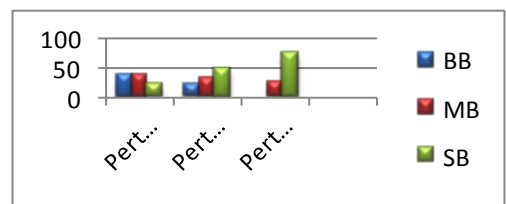
Tahap refleksi, Berdasarkan data hasil pengamatan siklus II, Terdapat penemuan-penemuan sebagai berikut: (1). Sudah tercapainya standar indikator penilaian pada kegiatan bermain dengan simpai. (2). Guru telah mampu mengkondisikan anak dengan baik, membentuk kelompok dengan sedikit

anak sehingga anak mudah untuk melakukan kegiatan. (3). Keaktifan anak saat kegiatan bermain dengan simpai sudah terlaksana dengan baik. (4). Anak yang sebelumnya tidak mau melakukan kegiatan bersama-sama sekarang sudah ada peningkatan. (5). Anak sudah tertib dalam kegiatan bermain dengan simpai. Peningkatan tingkat kecederdasan kinestetik anak dalam kegiatan bermain dengan simpai selama siklus II, dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut:

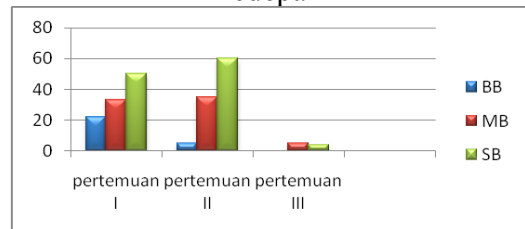
Grafik.5
Kegiatan menggelinding simpai sambil berjalan



Grafik.6
Kegiatan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan

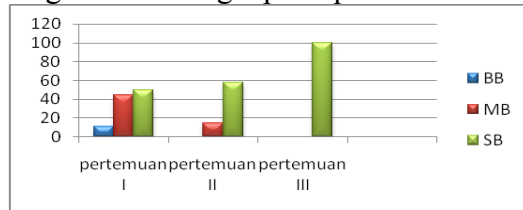


Grafik.7
Kegiatan menggelinding simpai lurus kedepan



Grafik 8.

Kegiatan menangkap simpai



Keterangan

- Merah muda : Belum Berkembang(BB)
- Merah : Mulai berkembang(MB)
- Hijau : Sudah Berkembang(SB)

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka peneliti dapat memberikan ulasan sebagai berikut: Observasi penelitian dari siklus I sampai dengan tindakan siklus II melalui bermain dengan simpai dalam meningkatkan kinestetik anak, terjadi peningkatan dari masing-masing siklus yang dapat dilihat dari hasil setiap akhir kegiatan..

Pada siklus I pertemuan ke I, kegiatan menggelinding simpai secara lurus kedepan sebanyak 2 anak atau 10%, anak yang mulai berkembang menggelinding simpai secara lurus kedepan sebanyak 4 anak atau sebesar 20% dan anak yang belum berkembang menggelinding simpai secara lurus kedepan sebanyak 14 anak atau 70%. Pertemuan ke II, anak yang sudah berkembang menggelinding simpai secara lurus kedepan sebanyak 4 anak atau 20%, anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 30% dan anak yang belum berkembang sebanyak 10 anak atau 50%. Pertemuan ke III anak yang sudah berkembang menggelinding simpai secara lurus kedepan sebanyak 4 anak atau 23,5%, anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 35,3% dan anak yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 35,3%.

35,3% dan anak yang belum berkembang sebanyak 7 anak atau 41,2%. Kegiatan menangkap simpai pada siklus I pertemuan ke I, anak yang sudah berkembang menangkap simpai sebanyak 1 anak atau 5%, anak yang mulai berkembang menangkap simpai sebanyak 3 anak atau 15% dan anak yang belum berkembang menangkap simpai sebanyak 16 anak atau 80%. Pertemuan ke II, anak yang sudah berkembang sebanyak 3 anak atau 15%, anak yang mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25% dan anak yang belum berkembang sebanyak 12 anak atau 60%. Pertemuan ke III, anak yang sudah berkembang sebanyak 4 anak atau 23,5%, anak yang mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 41,2% dan anak yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 35,3%. Kegiatan menggelinding simpai sambil berjalan pertemuan I, anak yang sudah berkembang sebanyak 1 anak atau 5%, mulai bisa sebanyak 4 anak atau 40%, belum bisa sebanyak 15 anak atau 75%. Pertemuan ke II, anak yang sudah berkembang sebanyak 2 anak atau 10%, mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25%, belum berkembang sebanyak 13 anak atau 75%. Pertemuan ke III anak yang sudah berkembang sebanyak 4 anak atau 23,5%, mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 41,2%, belum berkembang sebanyak 6 anak atau 35,3%. Kegiatan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan, pertemuan I anak yang sudah berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 10%, belum berkembang sebanyak 18 anak atau 90%. Pertemuan II anak yang sudah

berkembang sebanyak 3 anak atau 15%, mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 15%, belum berkembang sebanyak 14 anak atau 70%. Pertemuan III, anak yang sudah berkembang sebanyak 4 anak atau 23,5%, mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 35,5%, belum berkembang sebanyak 7 anak atau 41,2%.

Siklus ke II pertemuan ke I pada kegiatan menggelinding sambil berjalan, anak yang sudah berkembang sebanyak 7 anak atau 38,8%, anak yang mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 38,8% dan anak yang belum berkembang sebanyak 4 anak atau 22,2%. Pertemuan ke II, anak yang sudah berkembang sebanyak 14 anak atau 70%, anak yang mulai berkembang sebanyak 4 anak atau 20% dan anak yang belum berkembang sebanyak 2 anak atau 10%. Pertemuan ke III, anak yang sudah berkembang sebanyak 18 anak atau 90%, anak yang mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dan anak yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%.

Kegiatan keluar masuk simpai sambil berpegangan tangan, pada pertemuan ke I anak yang sudah berkembang sebanyak 4 anak atau 22,2%, anak yang mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 38,8% dan anak yang belum berkembang sebanyak 7 anak atau 38,8%. Pertemuan ke II, anak yang sudah berkembang sebanyak 10 anak atau 50%, anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 30% dan anak yang belum berkembang sebanyak 4 anak atau 20%. Pertemuan ke III, anak yang sudah berkembang sebanyak 15 anak atau 75%, anak yang

mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25% dan anak yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%.

Kegiatan menggelinding simpai lurus kedepan pada pertemuan ke I anak yang berkembang sebanyak 9 anak atau 50%, mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 33,3%, belum berkembang sebanyak 4 anak atau 22,2%. Pertemuan ke II anak yang sudah berkembang sebanyak 12 anak atau 60%, mulai berkembang sebanyak 7 anak atau 35,35%, belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5%. Pertemuan ke III anak yang sudah berkembang sebanyak 19 anak atau 95%, mulai berkembang sebanyak 1 anak atau 5%, belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%.

Kegiatan menangkap simpai pertemuan I, anak yang sudah berkembang sebanyak 9 anak atau 50%, mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 33,3%, belum berkembang sebanyak 4 anak atau 22,2%. Pertemuan ke II anak yang sudah berkembang sebanyak 17 anak atau 85%, mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 15%, belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%. Pertemuan ke III anak yang sudah berkembang sebanyak 20 anak atau 100%, mulai berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang telah diperoleh, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain dengan simpai pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-

Adabiy Pontianak sudah meningkat. Secara khusus dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut: 1). Pelaksanaan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain dengan simpai pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak antara lain (1). Perencanaan, guru terlebih dahulu merencanakan tujuan, tema dan media apa yang diperlukan sebelum melakukan pembelajaran. (2). Pelaksanaan, guru bertugas mengkondisikan anak agar anak siap mendengarkan guru dalam menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan, menyampaikan secara singkat tentang permainan simpai dan memberikan pengarahannya tentang penggunaan simpai pada anak sehingga anak dapat melakukannya. Menggali pengetahuan anak mengenai simpai. Membagi 20 anak menjadi 2 kelompok, kelompok satu dan kelompok dua. Masing-masing kelompok mendapatkan kegiatan yang berbeda. Setelah selesai masing-masing kelompok bertukar kegiatan. 3). Evaluasi, langkah akhir ini guru *me-review* dan menanyakan apa yang telah dipelajari oleh anak tersebut. 2). Hasil yang dicapai dengan menggunakan simpai dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Adabiy Pontianak terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat mengembangkan dan membina sikap toleransi, kerjasama dan interaksi sosial anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini, antara lain: (1) Sekolah Bagi pihak sekolah agar memfasilitasi guru agar menyediakan alat sumber belajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan alat permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. (2). Guru, Hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain dengan simpai ternyata dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Oleh karena itu guru hendaknya dapat melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan simpai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2007). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto., Suhardjono, Supardi, (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armstrong, Thomas. (2002). **7 Kinds Of Smart**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). **Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Samsudin, (2002). **Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak**. Jakarta: Litera.
- Wardhani, Igak. (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Universitas Terbuka.

