

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
GAMES BALL (PERMAINAN BOLA) PADA ANAK
KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Siti Syamsiyah
NIM 11111247005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
GAMES BALL (PERMAINAN BOLA) PADA ANAK
KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Siti Syamsiyah
NIM 11111247005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI *GAMES BALL* (PERMAINAN BOLA) PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA" yang disusun oleh Siti Syamsiyah, NIM 11111247005 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I



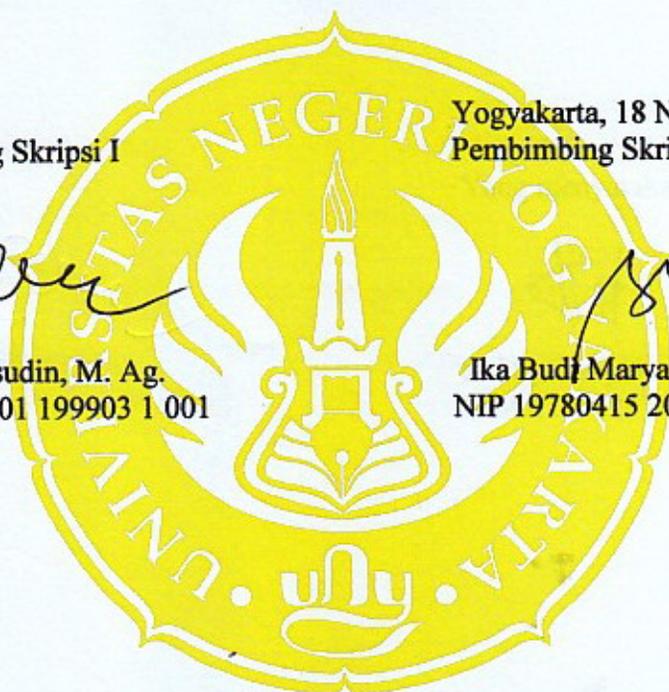
Amir Syamsudin, M. Ag.
NIP 19700101 199903 1 001

Yogyakarta, 18 November 2013

Pembimbing Skripsi II



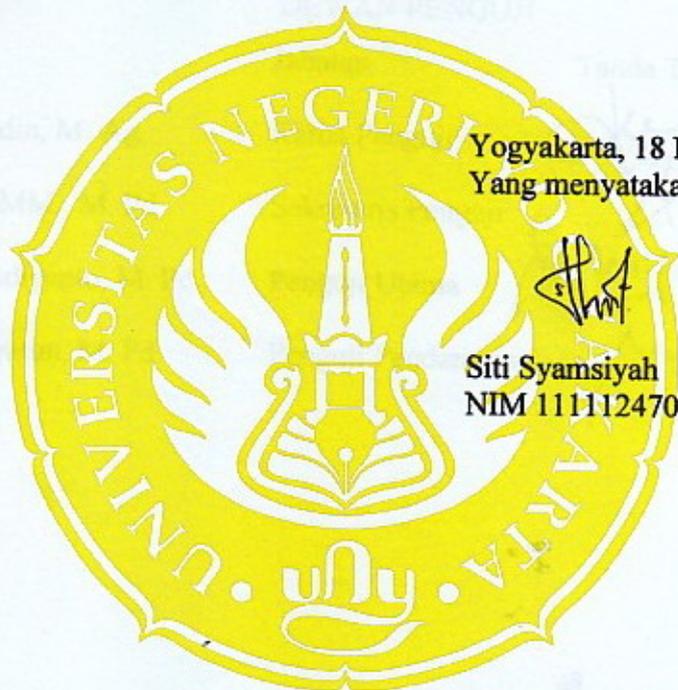
Ika Budi Maryatun, M. Pd.
NIP 19780415 200501 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode sebelumnya.



Yogyakarta, 18 November 2013
Yang menyatakan,

Siti Syamsiyah
NIM 11111247005

PENGESAHAN

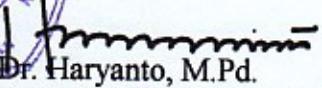
Skripsi yang berjudul "MENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI *GAMES BALL* (PERMAINAN BOLA) PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA" yang disusun oleh Siti Syamsiyah, NIM 11111247005 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		29/12/13
Eka Sapti C., MM., M. Pd.	Sekretaris Penguji		18/12/13
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.	Penguji Utama		14/12/13
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Penguji Pendamping		18/12/13

Yogyakarta, 06 JAN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Bermain merupakan hal yang mengasyikkan yang dapat mempengaruhi kecerdasan anak dengan didukung kemauan yang kuat dari dalam diri anak.

-Penulis-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- ❖ Ibu dan bapakku tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat dan do'a restunya dalam setiap langkahku.
- ❖ Almamaterku yang telah banyak memberiku kesempatan dalam belajar.

MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN BOLA (*GAMES BALL*) PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA

Oleh
Siti Syamsiyah
NIM 11111247005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan bola (*games ball*) pada anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada, sejumlah 10 anak. Objek penelitian adalah kecerdasan kinestetik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *games ball* yang dilakukan dengan kegiatan melempar, menangkap dan menendang menggunakan bola yang dilakukan secara berulang-ulang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian. Pada kondisi awal kriteria belum berkembang sejumlah 5 anak (50%), mulai berkembang sejumlah 2 (20%), berkembang sesuai harapan sejumlah 2 anak (20%), dan berkembang sangat baik sejumlah 0 anak (0%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasilnya pada kemampuan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan melempar, menangkap, dan menendang mengalami peningkatan yang dapat dilihat yaitu untuk kriteria belum berkembang sejumlah 2 anak (20%), mulai berkembang sejumlah 3 anak (30%), berkembang sesuai harapan sejumlah 4 anak (40%), dan berkembang sangat baik sejumlah 1 anak (10%). Pada siklus II meningkat pada kriteria berkembang sangat baik sejumlah 6 anak (60%), berkembang sesuai harapan sejumlah 2 anak (20%), mulai berkembang 1 anak (10%) dan belum berkembang sejumlah 1 anak (10%). Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

Kata kunci : *Kecerdasan kinestetik, permainan bola (games ball)*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan hanya pada Allah SWT. Semoga keselamatan senantiasa diberikan pada Nabi Muhammad SAW dan orang yang senantiasa mengikuti ajaran yang dibawanya. Atas segala yang Allah berikan akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui *Games Ball* (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada” dengan baik. Tanpa bantuan dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga pada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kebijaksanaan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam kelulusan studi.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Koordinator program studi PG PAUD yang telah memberikan saran, motivasi dan nasehat pada penulis untuk menyelesaikan studi tepat waktu.
5. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag. dan Ibu Ika Budi Maryatun, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, selalu memberikan saran, arahan, dan motivasi pada penulis untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi.
6. Kepala sekolah TK Masjid Syuhada, guru, karyawan, dan siswa Kelompok Bermain yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
7. Wiwit Sugiarti selaku kolabolator yang selalu setia mendampingi selama penelitian, dan atas semua dukungannya
8. Bapak dan ibu yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
9. Temanku tercinta Evy Yuliani yang selalu setia membantu, memotivasi, dan mendoakan untuk menyelesaikan skripsi.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari betapa banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan penulis mengharapkan masukan dari semua pihak untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 November 2013

Penulis



Siti Syamsiyah

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kinestetik	8
1. Perkembangan Fisik dan Motorik	8
2. Pembagian Perkembangan Motorik Anak	9
3. Ciri-Ciri Perkembangan Motorik Anak Usia > 2 – 3 Tahun	11
4. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar	12
5. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar	12

B. Kecerdasan	14
1. Pengertian Kecerdasan	14
2. Kecerdasan Majemuk	15
3. Kinestetik (Kecerdasan Penggunaan Tubuh)	16
C. <i>Games Ball</i> (Permainan Bola)	19
1. Pengertian <i>Games Ball</i> (Permainan Bola)	19
2. Jenis-Jenis <i>Games Ball</i> (Permainan Bola)	20
3. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan <i>Games Ball</i>	27
4. Kelebihan <i>Games Ball</i>	28
5. Kekurangan <i>Games Ball</i>	29
6. Aturan Ukuran Bola	29
D. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 2 – 3 Tahun	30
E. Kerangka Pikir	30
F. Penelitian yang Relevan	31
G. Hipotesis Tindakan	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Setting Penelitian	33
C. Tahap Penelitian	33
1. Perencanaan	34
2. Pelaksanaan Tindakan	35
3. Pengamatan	37
4. Refleksi	37
D. Metode Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Dokumentasi	40
E. Instrumen Pengumpulan Data	40
F. Validasi Instrumen Penelitian	43
G. Metode Analisis Data	43
H. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 45

 1. Lokasi Penelitian 45

 2. Kondisi Awal Kecerdasan Kinestetik Anak Sebelum Tindakan 45

 3. Hasil Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Setelah Tindakan 48

B. Pembahasan Hasil Penelitian 80

C. Keterbatasan Penelitian 85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 86

B. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA 88

LAMPIRAN 90

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi observasi kegiatan <i>games ball</i> anak	39
Tabel 2. Kisi-kisi observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak	39
Tabel 3. Lembar observasi kegiatan <i>games ball</i>	41
Tabel 4. Lembar observasi kemampuan kecerdasan kinestetik	42
Tabel 5. Pra tindakan kemampuan kecerdasan kinestetik anak	46
Tabel 6. Hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik pra tindakan	47
Tabel 7. Hasil observasi kecerdasan kinestetik siklus I	60
Tabel 8. Hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik siklus I	60
Tabel 9. Hasil observasi kecerdasan kinestetik siklus II	74
Tabel 10. Hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik siklus II	75
Tabel 11. Hasil observasi kecerdasan kinestetik anak pra tindakan, siklus I dan siklus II	77
Tabel 12. Hasil rekapitulasi data kecerdasan kinestetik anak pra tindakan, siklus I dan siklus II	78

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Anak melakukan gerak lempar bola	24
Gambar 2. Posisi badan anak saat melakukan kegiatan menangkap bola	26
Gambar 3. Posisi tangan anak saat melakukan kegiatan menangkap bola	26
Gambar 4. Anak pada saat melakukan kegiatan menendang bola	27
Gambar 5. Gambar bola yang digunakan	29
Gambar 6. Bagan model penelitian tindakan kelas	34
Gambar 7. Grafik rekapitulasi kecerdasan kinestetik pra tindakan	47
Gambar 8. Grafik rekapitulasi kecerdasan kinestetik siklus I	61
Gambar 9. Grafik rekapitulasi kecerdasan kinestetik siklus II	75
Gambar 10. Grafik rekapitulasi kecerdasan kinestetik pra tindakan, siklus I, dan siklus II	79

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	90
Lampiran 2. RKH	93
Lampiran 3. Lembar Observasi	115
Lampiran 4. Jadwal Penelitian	118
Lampiran 5. Foto Kegiatan	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini menurut *National Assosiation in Education for Young Children* (NAEYC) adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun (Sisca Rahmadonna, 2009: 199). Pada masa ini anak berada pada masa emas (*The golden Age*) dimana jika anak diberikan stimulasi perkembangan yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya akan menjadi modal yang sangat penting untuk anak dikemudian hari. Pada masa ini anak sangat sensitif menerima segala pengaruh yang diberikan oleh lingkungannya.

Yuliani Nurani (2009: 707) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting. Pendidikan anak dini usia adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini usia yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.

Pada masa anak dengan sensitivitas yang tinggi terhadap penerimaan segala pengaruh perkembangan perlu diberikan sejak dini karena dengan kepekaan yang dimiliki oleh anak aspek yang akan dikembangkan pada anak akan mudah untuk diterima oleh anak dan lebih optimal. Aspek perkembangan yang dapat distimulasi pada anak sejak dini yaitu aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai moral dan agama serta fisik motorik. Aspek perkembangan

ini akan optimal apabila dalam menstimulasinya sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

Pada masa-masa pertumbuhan anak dari sejak lahir sampai usia delapan tahun tersebut kondisi fisik anak sangat tepat untuk diberikan stimulasi karena kondisi fisik anak masih kuat dan anak mudah untuk menerima rangsangan yang diberikan. Pemberian stimulasi terhadap kondisi fisik merupakan modal awal untuk anak berkembang dan tumbuh dengan baik.

Pemberian stimulasi pada fisik anak sangat penting untuk dilakukan karena dapat meningkatkan otot-otot besar pada anak. Perkembangan fisik anak secara khusus berkaitan juga dengan kecerdasan jamak atau yang biasa disebut dengan *multiple intelligences* yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau melakukan sesuatu yang ada nilainya dalam kehidupan (Sisca Rahmadonna, 2009: 197) dan perkembangan fisik itu sendiri termasuk dalam salah satu kecerdasan jamak yang ada yaitu kecerdasan kinestetik. Perkembangan fisik anak digolongkan ke dalam kecerdasan kinestetik karena kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh mencakup kemampuan menyatukan tubuh dan pikiran dalam sebuah tampilan fisik yang sempurna. Salah satu upaya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak khususnya dalam hal keterampilan dapat dilakukan dengan kegiatan yang sangat menyenangkan untuk anak.

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan dengan cara yang menyenangkan hal ini bisa distimulasi melalui kegiatan bermain karena pada dasarnya anak sangat senang bermain. Permainan yang dapat dilakukan yaitu

salah satunya melalui permainan *games ball* dengan cara melempar, menangkap dan menendang. Dengan kegiatan *games ball* diharapkan anak akan melakukan kegiatan yang melibatkan otot-otot kasarnya dengan cara melemparkan bola ke berbagai media yang ada di lingkungan anak dan menangkapnya serta menendang bola. Kegiatan *games ball* selain untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak juga melatih ketepatan anak dalam melempar, menangkap dan menendang bola.

Kecerdasan kinestetik pada anak melalui *Games Ball* (permainan bola) yang dimiliki anak di KB Masjid Syuhada pada prakteknya masih belum optimal. Dari jumlah anak yang ada yaitu 10 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki baru ada 2 anak yang sudah mampu melakukan kegiatan *games ball*. Pada umumnya anak belum menguasai kegiatan *games ball*. Anak cenderung masih melakukan kegiatan *games ball* khususnya dalam melakukan gerakan melempar, menangkap dan menendang dengan gerakan yang seadanya karena anak belum mengetahui cara yang tepat dalam melakukan gerakan tersebut. Faktor yang mempengaruhi gerakan yang belum optimal pada kecerdasan kinestetiknya disebabkan karena kematangan dari diri anak dan pengetahuan anak tentang cara melakukan kegiatan *games ball* belum ada sehingga hasilnya belum optimal.

Permasalahan yang ada yaitu tentang kecerdasan kinestetik dalam hal keterampilan pada anak dapat dipecahkan dengan memberikan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang menarik agar anak tidak merasa bosan dan disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Kegiatan yang dapat dilakukan

yaitu melalui kegiatan lempar tangkap dan menendang yang diaplikasikan melalui *games ball* (permainan bola). Melalui kegiatan ini anak diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak dalam hal keterampilan gerak koordinasi mata dan tangan agar lebih optimal.

Kegiatan *games ball* ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik karena pada saat anak melakukan lemparan anak harus menggerakkan tangan yang membutuhkan kekuatan dari otot-otot kasar. Kegiatan melempar merupakan gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu (Sumantri, 2005: 87). Melalui kegiatan ini terdapat aspek yang dapat dikembangkan pada anak yaitu ketangkasan dan ketepatan. Aspek ini terangkum dalam satu kegiatan yaitu kegiatan fisik motorik. Media pembelajaran yang akan dipakai dalam kegiatan melempar dan menangkap ini yaitu bola, media ini terdapat di lingkungan sekitar anak serta anak secara langsung.

Dari uraian di atas maka peneliti akan mengambil masalah dalam pembelajaran ini untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui *games ball* (permainan bola) dengan cara melempar dan menangkap serta menendang pada anak yang dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas. Judul yang akan peneliti ambil yaitu “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui *Games Ball* (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada”.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada seperti:

1. Masih kurangnya tingkat kecerdasan kinestetik anak.
2. Masih kurangnya kematangan kemampuan motorik kasar pada diri anak.

C. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah-masalah yang ada maka masalah yang ada dapat dibatasi hanya pada meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui *Games Ball* (permainan bola) di KB Masjid Syuhada.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut
Bagaimanakah kegiatan *games ball* (permainan bola) dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada Kelompok Bermain di Masjid Syuhada?

E. Tujuan

Dari latar belakang di atas maka dapat diketahui tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan *games ball* pada Kelompok Bermain di Masjid Syuhada.

F. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Dengan diadakan penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan kinestetik anak serta memberikan gambaran bagaimana cara yang tepat dalam mengajarkan kegiatan *games ball* pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat :

a. Bagi pendidik

Dapat memberikan pengetahuan dan membantu pendidik dalam hal pentingnya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan *games ball*.

b. Bagi peserta didik

Supaya anak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetiknya secara optimal dan dapat mengetahui cara melakukan *games ball* yang benar.

G. Definisi Operasional

1. Kecerdasan Kinestetik

Kinestetik adalah kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk menggunakan seluruh anggota tubuh dalam berbagai kegiatan untuk mengasah keterampilan yang dimilikinya.

Kecerdasan kinestetik dalam penelitian ini adalah aktivitas yang melibatkan gerakan fisik untuk mengkoordinasikan mata, tangan dan kaki melalui *games ball* (permainan bola) agar anak dapat mempunyai kekuatan, keseimbangan serta gerak reaksi yang baik.

2. *Games Ball* (Permainan Bola)

Games Ball (permainan bola) merupakan suatu permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet yang disebut dengan bola dengan tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan. Kegiatan *games ball* yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melempar, menendang, dan menangkap. Kegiatan ini dilakukan dengan berbagai bentuk posisi permainan yang bervariasi.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kinestetik

1. Perkembangan Fisik dan Motorik

Yuliani Nurani Sujiono (2009: 164) mengemukakan bahwa perkembangan fisik adalah perkembangan yang berlangsung dalam waktu yang paling cepat pada masa kanak-kanak, tetapi terus berlanjut dengan cepat sampai duduk di bangku taman kanak-kanak. Perkembangan fisik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan pada anak baik gerakan kasar dan halus serta untuk melatih keterampilan tubuh untuk menunjang pertumbuhan jasmani pada anak.

Perkembangan motorik adalah kemajuan gerak sekaligus kematangan gerak yang diperlukan bagi seorang anak untuk melaksanakan suatu keterampilan (Yudha M. Saputra, 2005: 17). Dasar perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang melibatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa.

Pada prinsipnya perkembangan motorik adalah suatu perubahan kemampuan gerak sesuai dengan masa pertumbuhan. Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah untuk penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Perkembangan motorik harus dikembangkan pada anak sejak dini karena perkembangan pada masa kanak-kanak sangat pesat. Perkembangan motorik yang harus dikembangkan pada anak sejak dini terdapat 2 macam yaitu motorik halus

dan kasar. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto (2005: 49) bahwa perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik motorik adalah perubahan perkembangan yang terjadi pada otot-otot anak yang disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak. Pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak dan tidak dapat dipisahkan karena kedua aspek ini saling melengkapi satu sama lain untuk tumbuh kembang anak.

2. Pembagian Perkembangan Motorik Anak

Menurut Yudha M. Saputra (2005: 117) perkembangan motorik pada anak dibagi menjadi dua, yaitu: (a) motorik halus, dan (b) motorik kasar.

a. Motorik Halus

Menurut Yudha M. Saputra (2005: 118) Motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Motorik halus bertujuan untuk memfungsikan otot-otot kecil agar perkembangannya optimal seperti gerakan jari tangan, mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata dan mengendalikan emosi serta berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.

b. Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan gerak koordinasi yang menggunakan otot besar pada anak yang bertujuan untuk mengembangkan otot-otot besar pada anak. Menurut Uswatun Hasanah (2010) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Menurut Sumantri (2005: 271) motorik kasar adalah keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

Perkembangan keterampilan motorik pada anak memiliki ciri yaitu menurut Caughlin (2001) (Sumantri, 2005: 103) ciri perkembangan keterampilan motorik pada anak usia 2 tahun 6 bulan antara lain (a) Melempar bola dengan kedua tangan di atas kepala; (b) Berjingkat-jingkat; (c) Berjalan menuju dan menendang bola yang tidak bergerak; dan (d) Membangun menara yang terdiri dari 8 kotak.

Tujuan dari pengembangan motorik kasar menurut Sumantri (2005: 49) yaitu mampu mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan dan koordinasi otot. Fungsi pengembangan keterampilan motorik kasar adalah untuk mendukung aspek pengembangan lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain.

Menurut Suherman (1997) (Sumantri, 2005: 132) terdapat tiga karakteristik utama dalam model pengembangan keterampilan motorik kasar untuk anak usia dini yaitu:

- a. Kemampuan menampilkan ragam keterampilan gerak dasar : lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif merupakan tujuan utama dari model ini.

- b. Model pengembangan keterampilan motorik yang menyediakan pengalaman belajar motorik sesuai dengan tingkat perkembangan gerak anak usia dini (*developmentally appropriate learning*).
- c. Materi dan susunannya mencerminkan macam-macam kebutuhan dan minat anak setiap saat.

Pembagian motorik dalam penelitian ini lebih mengutamakan pada perkembangan motorik kasar anak, karena *games ball* (permainan bola) melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

3. Ciri-Ciri Perkembangan Motorik Anak Usia > 2 – 3 Tahun

Setiap anak memiliki ciri perkembangan motorik yang berbeda sesuai dengan usia anak. Anak usia 2-3 tahun lebih senang untuk menikmati gerakan sederhana dan menikmati gerakan yang dilakukannya. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh John W Santrock (2011: 12) bahwa anak pada rentang usia 2-3 tahun lebih senang untuk menikmati aktivitas gerak yang sederhana misal berlari, melompat dan meloncat. Sedangkan menurut Yudha M Saputra (2005: 120) anak usia > 2 – 3 tahun memiliki ciri-ciri perkembangan motorik antara lain: meronce manik-manik; melempar dan menangkap bola; menendang; menyusun balok; memanjat; melompat dengan dua kaki sekaligus; berjalan mundur; menggambar garis lurus; membuka tutup botol; mengaduk air dengan sendok dan naik turun tangga.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009: 157) ciri perkembangan motorik anak usia 2-3 tahun antara lain: berkaitan dengan kegiatan/aktivitas otot; melempar dan merebut semua macam benda; mendorong sebuah benda dan mencoba mengemudikannya; sangat bergantung pada kegiatan fisik seperti

melompat, memanjat, lari berjinjit; dan sangat menyukai mainan dengan ukuran yang kecil dan mulai menyelidiki sifat dari permainan tersebut. Perkembangan motorik anak usia > 2 – 3 tahun dalam penelitian ini adalah melempar, menangkap dan menendang bola karena pada usia ini anak lebih senang bermain.

4. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Setelah mengetahui definisi dari masing-masing motorik baik itu motorik halus maupun kasar dapat diketahui bahwa fungsi dari pengembangan motorik kasar anak menurut (Yudha M Saputra, 2005: 115) yaitu (a) Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional; (b) Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial; (c) Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak; (d) Sebagai alat untuk membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak.

Pengembangan motorik kasar pada anak sangat berpengaruh terhadap aspek pengembangan yang lain. Fungsi pengembangan motorik kasar dalam penelitian ini adalah untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak serta alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.

5. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar

Menurut Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya: (1) kekuatan, (2) koordinasi, (3) kecepatan, (4) keseimbangan, (5) dan kelincahan.

Adapun penjelasan dari beberapa faktor tersebut antara lain:

1. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berjalan, berlari, melempar, memanjat, bergantung, menendang dan mendorong.
2. Koordinasi adalah keterampilan untuk menyatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang lebih kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.
3. Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
4. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang anak mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.

5. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar maka semakin tinggi kelincahannya.

Unsur keterampilan motorik kasar yang terdapat dalam penelitian ini adalah kekuatan, koordinasi, kecepatan dan keseimbangan. Karena pada *games ball* (permainan bola) terdapat unsur-unsur tersebut, misal ketika anak akan menendang bola, anak harus mempunyai kekuatan untuk menendang agar bola tepat pada sasaran, serta menjaga keseimbangan tubuh ketika melakukan gerakan menendang bola.

B. Kecerdasan

1. Pengertian Kecerdasan

Menurut Bandler dan Grinder (Yuliani Nurani, 2009: 176) kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi. Sedangkan menurut Markova (Yuliani Nurani, 2009: 177) menyakini bahwa orang tidak hanya cenderung pada satu modalitas, mereka juga memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan alami tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988) kecerdasan adalah perihal cerdas, perbuatan mencerdaskan, kesempurnaan perkembangan akal budi seperti: kepandaian dan ketajaman pikiran.

Dari berbagai penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Dengan kecerdasan yang dimiliki manusia dapat memahami segala peristiwa yang terjadi dalam kehidupan secara mendalam dan dapat mengambil setiap pelajaran dalam suatu masalah. Oleh karena itu, kecerdasan sangat diperlukan oleh manusia guna dijadikan sebagai alat bantu dalam menjalani kehidupan di dunia. Kecerdasan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah ketika melakukan *games ball*, misal anak harus cekatan ketika menerima umpan bola dari guru atau teman.

2. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan menurut Howard Gardner (2003: 15) adalah kemampuan yang mempunyai tiga komponen yakni kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menghasilkan permasalahan baru, dan menciptakan sesuatu. Kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* menurut Yuliani Nurani (2009: 183) yaitu sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Berdasarkan konsep kecerdasan majemuk setiap anak memiliki 9 kecerdasan. Aspek kecerdasan majemuk tersebut meliputi kecerdasan kinestetik; kecerdasan linguistik; kecerdasan logika matematika; kecerdasan spasial; kecerdasan musikal; kecerdasan intrapersonal; kecerdasan interpersonal; kecerdasan spiritual; dan kecerdasan naturalis. Ada kecerdasan yang berkembang baik, cukup, dan kurang. Anak dapat mengembangkannya hingga ke tingkat memadai, kecerdasan itu

bekerja sama untuk mewujudkan kegiatan sehari-hari. Setiap anak memiliki berbagai cara untuk menunjukkan kecerdasannya (Tadkiroatun Musfiroh, 2010: 12). Kecerdasan dalam kecerdasan majemuk memiliki 8 bukti, yakni lokasinya di otak, bukti genius dan *idiot savant*, riwayat perkembangan dan kinerja ahli, bukti-bukti sejarah dan kenyataan *logis evolusioner*, dukungan temuan psikometri, dukungan riset psikologi, cara kerja yang teridentifikasi dan sistem simbol (Tadkiroatun Musfiroh, 2010: 6).

Karakteristik kecerdasan majemuk adalah setiap inteligensi berbeda tetapi sederajat, dimiliki oleh manusia dalam kadar tidak sama, terdapat banyak indikator dalam setiap kecerdasan, setiap kecerdasan saling bekerja sama, kecerdasan ditemukan di seluruh dunia, tahap alami dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pengajaran profesi dan hobi, kecerdasan mungkin berbeda pada kondisi ‘berisiko’ (Tadkiroatun Musfiroh, 2010: 7-8).

3. Kinestetik (Kecerdasan Penggunaan Tubuh)

Kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk beraktivitas dengan menggerakkan anggota tubuh (Tadkiroatun musfiroh, 2010: 9). Anak dengan kecerdasan kinestetik memiliki ciri-ciri: (1) Menonjol prestasinya dibidang olahraga; (2) Senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerak fisik; (3) Senang melakukan pekerjaan lapangan; (4) Gemar bongkar pasang mainan.

Menurut Muhammad Yaumi (2012: 17) 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.

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 refleks (Muhammad Yaumi, 2012: 18).

Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam tentang gerakan-gerakan fisik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya. Anak juga mampu melakukan tugas dengan baik setelah meniru dan mengikuti tindakannya. Namun, anak yang memiliki kecerdasan ini sering merasa tidak tenang ketika duduk dalam waktu yang relatif lama dan bahkan merasa bosan jika segala sesuatu yang dipelajari atau disampaikan tanpa disertai dengan tindakan yang bersifat demonstrasi (Muhammad Yaumi, 2012: 106). Kecerdasan kinestetik dapat dikembangkan

dengan kegiatan melempar, menangkap, bermain bola, memanjat, bergelantung, menari, estafet, dan lain sebagainya (Tadkiroatun Musfiroh, 2010: 3).

Stimulasi kecerdasan kinestetik terjadi pada saat anak bermain. Pada saat bermain itulah anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak. Stimulasi kinestetik terjadi dalam wilayah-wilayah berikut:

- a. Koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menggambar, menulis, memaipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang, menangkap.
- b. Keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, mencongklak, merayap, berguling, dan merangkak.
- c. Keterampilan nonlokomotor, seperti membungkuk, menjangkau, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, duduk, berdiri.
- d. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron & Allen, 1999: 64).

Menurut Gardner (2003) kecerdasan gerak-kinestetik mempunyai lokasi di otak serebelum (otak kecil), basal ganglia (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta domain seperti tari dan olahraga.

Menurut Thomas Armstrong (2002: 5) kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan fisik. Kecerdasan ini mencakup bakat dalam mengendalikan gerakan tubuh dan keterampilan dalam menangani benda. Orang yang mempunyai kecerdasan kinestetik adalah orang-orang cekatan, indra perabanya sangat peka, tidak bisa tinggal diam, dan berminat atas segala sesuatu.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009: 188) kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan di mana anak mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus pada saat berlari, menari, membangun sesuatu, semua seni dan hasta karya.

Dari berbagai penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk menggunakan seluruh anggota tubuh dalam berbagai kegiatan untuk mengasah keterampilan yang dimilikinya.

Dari berbagai pendapat di atas dapat diperoleh indikator kecerdasan kinestetik pada penelitian ini adalah:

1. Anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik.
2. Anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik.
3. Anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik.
4. Anak memiliki kekuatan saat melakukan *games ball*.
5. Anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan *games ball*.
6. Anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada *games ball*, misalnya bermain bola kaki dan tangan.
7. Anak aktif pada saat melakukan permainan fisik.
8. Anak mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan *games ball*.
9. Anak mampu melakukan kegiatan *games ball* sesuai aturan atau perintah.

C. Games Ball (Permainan Bola)

1. Pengertian Games Ball (Permainan Bola)

Teori bermain menurut Victor Simanjuntak (2002: 3) membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Sukintaka, 1991: 3). Selanjutnya dalam buku yang sama dilanjutkan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, sungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan. Dari dua definisi tadi dapat dijadikan sebagai dasar bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan untuk bermain yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Dalam

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988) bola adalah benda atau barang bulat yang terbuat dari karet dan digunakan untuk bermain-main.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Games Ball* merupakan suatu permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet yang disebut dengan bola dengan tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan. *Games ball* pada penelitian ini adalah permainan bola yang menekankan pada kegiatan melempar, menangkap dan menendang dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

2. Jenis-Jenis *Games Ball* (Permainan Bola)

Jenis permainan yang dapat dikembangkan pada anak usia dini berorientasi pada kemampuan kondisi fisik, mental, emosional, intelektual, dan sosial anak. Jenis permainan yang dapat diberikan kepada anak usia dini menurut Toho Cholik M (1997: 69) adalah sebagai berikut: (a) permainan kecil, (b) permainan besar, (c) permainan bola kecil, dan (d) permainan bola besar.

a. Permainan Kecil

Permainan kecil adalah suatu jenis permainan yang tidak mempunyai peraturan-peraturan yang baku, baik peraturan tentang fasilitas dan perlengkapan maupun peraturan permainan dan perwasitan. Dalam pelaksanaannya permainan kecil dilakukan tanpa menggunakan alat dan dengan alat. Permainan kecil terdiri dari 5 macam yaitu: (1) Permainan kecil tanpa alat, (2) Menirukan gerakan orang (fantasi), (3) Permainan untuk meningkatkan ketangkasan, (4) Permainan untuk

meningkatkan kecepatan (5) Permainan untuk mengembangkan aspek perkembangan.

b. Permainan Besar

Permainan besar adalah jenis permainan yang mempunyai peraturan-peraturan baku, baik peraturan tentang fasilitas dan perlengkapan maupun peraturan permainan dan perwasitan. misalnya bola voli, sepak bola, dan bola basket.

c. Permainan Bola Kecil

Permainan bola kecil adalah suatu jenis permainan yang menggunakan bola kecil. Seperti tenis meja, kasti, bola bakar, soft ball dan sebagainya.

d. Permainan Bola Besar

Permainan bola besar adalah suatu jenis permainan yang menggunakan bola besar. Misalnya menggunakan bola basket, bola voli, sepak bola, bola tangan dan sebagainya.

Dari berbagai permainan yang telah diulas di atas diharapkan keterampilan anak dalam hal melempar, menangkap dan menendang dapat terstimulasi dengan baik dan optimal. Melalui permainan yang sifatnya menyenangkan dan sesuai dengan hakikat anak dimana dunia anak merupakan dunia bermain hasil yang akan didapatkan oleh anak lebih optimal dan dengan pelaksanaan yang menyenangkan. Pelaksanaan *games ball* dalam penelitian ini termasuk dalam jenis permainan kecil dengan menggunakan bola berukuran kecil dengan cara yang bervariasi agar lebih menyenangkan.

Anak-anak sangat menyukai kegiatan yang berhubungan dengan bermain bola terutama ketika melakukan kegiatan lempar tangkap dan menendang. Akan tetapi, anak belum mengetahui cara yang tepat dalam melakukan kegiatan tersebut anak masih cenderung melakukan hal tersebut sesuai dengan kekuatan otot masing-masing yang dimiliki anak dan dengan cara yang diketahui oleh anak.

Permainan bola dapat dilakukan melalui berbagai macam kegiatan. Adapun kegiatan yang bisa dilakukan dalam *Games Ball* (permainan bola) ini yaitu: (1) melempar, (2) menangkap, dan (3) menendang.

1) Melempar

a) Pengertian Melempar

Melempar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan gerak tangan dengan cara mengayunkan benda ke arah tertentu. Kegiatan melempar ini dapat menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sumantri (2005: 87) bahwa melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Jadi gerakan melempar ini merupakan gerakan yang memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi karena pola gerakan yang ada pada kegiatan melempar sangat banyak.

b) Bentuk Keterampilan Dalam Melempar

Bentuk keterampilan menurut Toho Cholik M (1997: 74) dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai ukuran dan bentuk bola serta berbagai cara.

Melempar bola yang baik berarti melempar bola dengan ketepatan jarak dan tinggi serta kecepatan yang sesuai. Bentuk keterampilan dalam melempar yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- (1) Melempar bawah dengan menggunakan dua tangan.
- (2) Melempar bawah dengan menggunakan satu tangan dan bola bergulir di atas tanah.
- (3) Melempar bawah dengan menggunakan satu tangan.
- (4) Melempar bola sejauh-jauhnya.
- (5) Melempar bola dengan ketepatan pada sasaran.
- (6) Melempar bola dengan menggunakan dua tangan dari depan dada.

c) Tahapan Dalam Melempar

Dalam kegiatan melempar terdapat tahapan-tahapan yang harus dipelajari dan diperhatikan oleh anak. Menurut Sumantri (2005: 88) terdapat 3 tahapan yaitu:

(1) Tahapan kemampuan awal

Pada tahap awal ini anak diberikan penjelasan tentang *games ball* yang disertai dengan contoh. Anak selanjutnya diminta untuk mencoba mempraktekan langsung kegiatan *games ball* dengan bimbingan dan arahan dari guru.

(2) Tahapan kemampuan menengah

Pada kegiatan tahap menengah ini, anak sudah diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan *games ball*, akan tetapi masih ada petunjuk ataupun arahan dari guru.

(3) Tahapan kemampuan telah matang

Pada kegiatan tahap matang ini, anak diminta melakukan kegiatan sendiri tanpa ada-ada dan petunjuk dari guru.

d) Perkembangan Gerak Lempar

Menurut Yudha M Saputra (2005: 127-128) ada beberapa pola gerak lempar, yaitu: lempar dari samping, dari bawah lengan dan dari atas kepala dan juga lempar dengan menggunakan dua tangan dan satu tangan. Jadi, gerak lempar ini memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Contoh gerak lempar pada anak usia dini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Anak melakukan gerak lempar bola

2) Menangkap

a) Pengertian Menangkap

Menurut Toho Cholik dan Rusli (1997: 74) menangkap bola adalah kemampuan seorang anak menggunakan penglihatan untuk mengikuti arah dan jalannya bola (*tracking*) dan kemudian mengontrolnya dengan cepat dan efisien dengan menggunakan bagian dari tubuhnya, biasanya tangan atau kakinya (*trapping*). Sedangkan menangkap menurut Sumantri (2005: 89) adalah berupa

gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang menggulir di lantai dan benda yang ada di dekatnya. Pada anak kecil yang bermain-main bola akan berusaha menangkap bola yang menggulir didekatnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menangkap bola adalah suatu gerakan yang dilakukan oleh seseorang untuk mengontrol benda yang melambung, bergulir atau yang ada didekatnya dengan cara menghentikan benda tersebut menggunakan tangan.

b) Bentuk Keterampilan Dalam Menangkap Bola

Menurut Toho Cholik dan Rusli (1997: 75) ada beberapa bentuk keterampilan dalam menangkap bola pada anak usia dini yaitu: (1) Menangkap bola dengan menggunakan satu tangan, (2) Menangkap bola dengan berbagai ukuran dan bentuk bola, dan (3) Menangkap bola dengan menggunakan dua tangan.

c) Teknik Dasar Menangkap Bola

Dalam kegiatan menangkap bola ada teknik yang dilakukan agar kegiatan menangkap dapat optimal menurut Trisnasuri (2007) teknik dasar dalam menangkap yaitu:

Posisi Badan

- (1) Lebar kaki selebar bahu.
- (2) Bahu menghadap ke arah pergerakan bola.
- (3) Kepala dan mata menghadap bola
- (4) Bagian atas pinggang condong sedikit ke arah bola.
- (5) Telapak tangan memegang seluruh permukaan bola.
- (6) Siku dibengkokkan sedikit mengikuti arah datangnya bola.



Gambar 2. Posisi badan anak saat melakukan kegiatan menangkap bola

Posisi Tangan

- (1) Bila menerima bola setinggi dada, posisi telapak tangan membentuk segitiga dengan ibu jari dan jari telunjuk segitiga dengan hampir bersentuhan antara kanan dan kiri.
- (2) Bila menerima bola setinggi lutut, posisi jari-jari tangan menghadap ke depan dengan kedua jari kelingking saling bersentuhan.



Gambar 3. Posisi tangan anak saat melakukan kegiatan menangkap bola

3) Menendang Bola

Menendang bola merupakan suatu gerakan dengan menggunakan salah satu kaki yang dikenakan pada bola agar bola dapat bergerak ke arah sasaran yang diinginkan. Kuat lemahnya tendangan bergantung pada kuat lemahnya gerakan kaki yang diayunkan dan jarak sasaran yang akan dituju (Aip Syarifudin, 1992: 149). Ada beberapa teknik yang digunakan pada saat menendang bola. Dalam (Sutisna dkk, 2004: 12) teknik yang dapat dilakukan yaitu: (1) Menendang bola

dengan punggung kaki, (2) Menendang bola dengan kaki bagian dalam dan (3) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.



Gambar 4. Anak pada saat melakukan kegiatan menendang bola

3. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan *Games Ball* (Permainan Bola)

Dalam kegiatan *games ball*, kemampuan yang diharapkan adalah anak dapat melakukan gerakan melempar, menangkap dan menendang bola dengan tepat. Prosedur pelaksanaannya dapat dilakukan dengan metode praktik langsung. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *games ball* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan sebelum bermain

Dalam kegiatan pemanasan, anak diajak untuk melenturkan otot-otot misal mengayunkan tangan, senam, dan meloncat dengan hitungan. Pemanasan berfungsi untuk menaikkan suhu tubuh anak, agar tubuh anak siap untuk melakukan berbagai gerakan fisik.

b. Kegiatan bermain

Seperti telah disebutkan di atas, bahwa pemberian kegiatan pada anak terbagi dalam tiga tahapan (Sumantri, 2005: 88) yaitu:

1) Kegiatan tahap awal

Untuk dapat melakukan *games ball* secara baik, anak harus mengetahui langkah-langkah misalnya posisi badan dan mengayun lengan. Setelah anak mengetahui langkah-langkah tersebut selanjutnya adalah mengajak anak untuk dapat mengintegrasikan seluruh gerakan dalam rangkaian gerakan yang dilakukan dalam sekali waktu.

2) Kegiatan tahap menengah

Pada kegiatan tahap menengah ini, anak sudah diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan *games ball*, akan tetapi masih ada petunjuk ataupun arahan dari guru.

3) Kegiatan tahap telah matang

Pada kegiatan tahap matang ini, anak diminta melakukan kegiatan sendiri tanpa ada-ada dan petunjuk dari guru.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penenangan diberikan pada saat anak beristirahat dengan cara mengambil nafas.

4. Kelebihan *Games Ball*

1. Meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak.
2. Melenturkan otot-otot yang terdapat dalam tubuh.
3. Merangsang pertumbuhan dan kesehatan anak.
4. Meningkatkan kecerdasan gerakan tubuh anak.

5. Kekurangan *Games Ball*

1. Rentan saling tabrakan antar teman.
2. Anak mudah bosan dan lelah jika terlalu lama.

6. Aturan Ukuran Bola

a. Ukuran Bola

Ukuran bola yang sebaiknya digunakan dalam permainan bola pada anak usia dini disesuaikan dengan karakteristik anak yaitu ukuran bola yang sedang karena jika terlalu kecil atau besar ukuran bola anak akan sulit untuk menggunakannya dalam permainan bola. Ukuran bola pada penelitian ini adalah bola yang berukuran sedang dan besar.



Gambar 5. Gambar bola yang digunakan

b. Bahan Bola

Bahan bola yang digunakan dalam permainan bola pada anak usia dini sebaiknya terbuat dari bahan plastik atau karet yang elastis serta memiliki warna agar menarik perhatian anak sehingga aman bagi anak dan ringan untuk digunakan. Bahan bola yang digunakan dalam penelitian ini adalah karet yang elastis serta memiliki warna yang menarik perhatian anak.

D. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 2 – 3 Tahun

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009: 157) karakteristik perkembangan motorik kasar yang dimiliki anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Anak sangat senang dengan kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas otot.
2. Sangat bergantung pada kegiatan fisik melompat, memanjat, lari, menangkap, jalan jinjit dan sebagainya.
3. Melempar dan merebut semua macam benda.
4. Sangat menyukai mainan dengan ukuran yang kecil dan mulai menyelidiki sifat dari permainan tersebut.
5. Mendorong sebuah benda dan mencoba mengemudikannya.
6. Mulai memainkan dan mengkoordinasikan tangan dan jarinya kurang lebih pada usia 2-3 tahun.

Karakteristik motorik kasar anak usia 2 – 3 tahun dalam penelitian ini adalah anak sangat senang melakukan gerakan menangkap, melempar dan menendang bola.

E. Kerangka Pikir

Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan dan menentukan kesiapan belajar pada anak. Otot-otot besar pada anak perlu dilatih agar terbiasa dan tidak kaku yang merupakan bagian dari gerak tangan. Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi otot-otot besar tersebut adalah kegiatan melempar, menangkap dan menendang.

Kecerdasan kinestetik yang terjadi di Kelompok Bermain masih belum optimal karena dalam melakukan kegiatan khususnya yang berhubungan dengan fisik masih kurang hal ini ditandai dengan adanya gerakan yang belum optimal pada saat anak melakukan kegiatan dalam *games ball* (permainan bola).

Kematangan yang masih kurang dalam diri anak ini yang menjadi faktor utama belum optimalnya kecerdasan kinestetik di kelompok bermain khususnya pada anak usia 2-3 tahun tersebut. Kematangan ini dapat diberikan stimulasi yang tepat sedini mungkin agar kecerdasan kinestetik pada anak dapat optimal.

Games ball (permainan bola) merupakan kegiatan yang sangat menarik untuk anak karena pada hakekatnya anak sangat suka bermain. Untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak perlu digunakan kegiatan yang sangat menarik untuk anak dalam hal ini melalui *games ball* (permainan bola) sehingga anak akan lebih tertarik melakukan kegiatan lempar tangkap dan menendang. Melalui *games ball* (permainan bola) ini anak tidak akan merasa cepat bosan ketika melakukan kegiatan menendang dan lempar tangkap karena hal ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan untuk anak. Dari penjabaran di atas, diperoleh kerangka pikir sebagai berikut “Jika kegiatan lempar tangkap dan menendang dibuat dengan berbagai media yang menarik, diharapkan kecerdasan kinestetik anak kelompok Bermain di KB Masjid Syuhada akan meningkat”.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sainah (2011) yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Memantulkan Bola Pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan memantulkan bola dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar

anak yaitu memantulkan bola dengan posisi di tempat dan memantulkan bola sambil berjalan.

Mengacu pada penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui *games ball* (permainan bola). Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kecerdasan kinestetik melalui *games ball* (permainan bola).

G. Hipotesis Tindakan

Games Ball (Permainan bola) dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2006: 3). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipasif, yang artinya penelitian dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (Suharsimi Arikunto, 2006: 17). Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi kemudian menganalisa data dan berakhir dengan pembuatan laporan hasil penelitian.

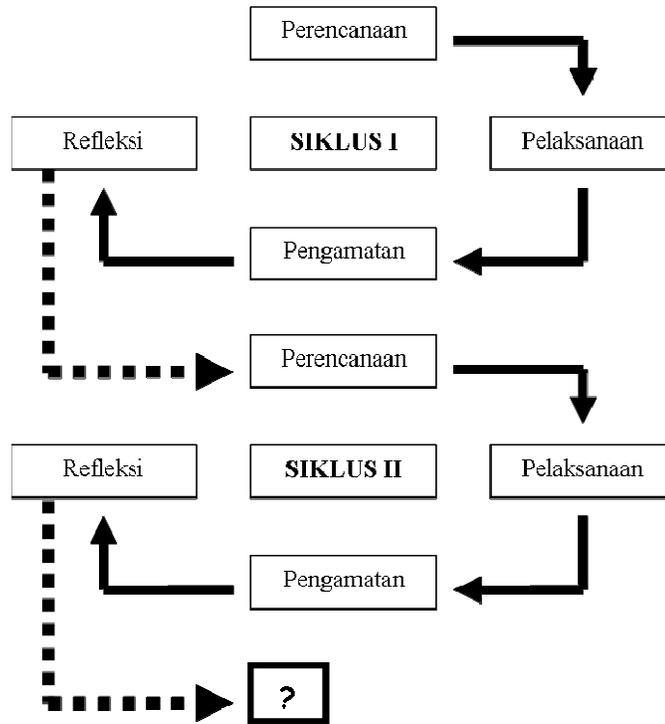
B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di KB Masjid Syuhada. KB Masjid Syuhada letaknya berada di daerah Kotabaru Yogyakarta. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak pada kelompok bermain Masjid Syuhada yang berjumlah 10 anak. Kelompok ini terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

C. Tahap Penelitian

Tahap penelitian yang lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas dalam Suharsimi Arikunto (2006: 16) didasarkan pada empat tahap. Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus atau putaran yang meliputi perencanaan

(*planing*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut bagan model penelitian tersebut:



Gambar 6. Bagan model penelitian tindakan kelas

Adapun skenario penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang isinya tentang materi yang akan disampaikan sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. RKH disusun dan dikonsultasikan kepada guru kelas dan kepala sekolah

terlebih dahulu. Menyiapkan sarana dan media yang akan dipergunakan dalam kegiatan PTK. Dalam penelitian ini, dipergunakan bola dengan berbagai ukuran dan bahan bola sebagai media dan sarana anak dalam melaksanakan kegiatan *games ball*.

- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi terhadap hasil belajar anak dalam kegiatan *games ball*.
- c. Menyusun rubrik observasi kegiatan, untuk mempermudah dalam melakukan penilaian.
- d. Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan dengan panduan RKH yang telah dibuat. Tindakan dilakukan berdasarkan RKH yang sudah dibuat dan dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Peneliti dibantu guru pendamping untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak.

Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan antara lain :

- a. Kegiatan sebelum bermain
 1. Anak diajak untuk membuat lingkaran.
 2. Anak diajak untuk melakukan pemanasan, misal senam Si Tomi.
- b. Kegiatan tahap awal
 1. Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan.

2. Guru menjelaskan tentang cara melakukan kegiatan *games ball* dengan baik dan benar.
 3. Guru memberikan contoh dan bimbingan kepada anak untuk melakukan kegiatan melempar bola.
 4. Anak mempraktekkan kegiatan melempar bola dengan bimbingan guru.
 5. Guru memberikan bimbingan dan contoh kepada anak untuk melakukan kegiatan menangkap bola.
 6. Dengan bimbingan guru anak mempraktekkan kegiatan menangkap bola.
 7. Guru memberikan bimbingan dan contoh kepada anak untuk melakukan lempar tangkap bola secara berpasangan.
 8. Anak mempraktekkan kegiatan lempar tangkap bola secara berpasangan dan dengan bimbingan guru.
 9. Guru memberikan bimbingan dan contoh kepada anak untuk melakukan kegiatan menendang bola.
 10. Anak mempraktekkan kegiatan menendang bola dengan bimbingan guru
- c. Kegiatan tahap menengah
1. Anak melakukan kegiatan melempar bola dengan petunjuk dari guru.
 2. Anak mempraktekkan kegiatan menangkap bola dengan arahan yang diberikan oleh guru.
 3. Anak melakukan kegiatan menendang bola dengan petunjuk dari guru.
- d. Kegiatan tahap matang
- Anak diberi kebebasan untuk melakukan kegiatan *games ball*.

e. Kegiatan Penutup

1. Anak diajak untuk membuat lingkaran.
2. Anak diajak untuk mengambil nafas melalui hidung dan mengeluarkan pelan-pelan melalui mulut dan dilakukan secara berulang-ulang sampai dirasa cukup.

3. Pengamatan

Melalui pengamatan ini, peneliti dapat mengetahui kualitas anak dalam pembelajaran dan dapat melakukan penilaian terhadap kegiatan belajar anak terkait dengan kegiatan *games ball*.

4. Refleksi

Data yang telah diperoleh pada lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan diskusi dengan guru pendamping selama proses pembelajaran yang telah berlangsung. Diskusi ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai selama kegiatan berlangsung dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak serta melakukan perbaikan.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar, 2010: 143).

Keunggulan dari metode observasi adalah:

- a. Banyak gejala dalam kehidupan manusia atau di bidang sosial yang hanya dapat diselidiki dengan melakukan observasi.
- b. Banyak objek penelitian yang dalam memberikan data hanya bersedia diobservasi.
- c. Dapat mengobservasi dengan jumlah yang banyak, pada kondisi serempak dan di tempat yang berbeda-beda.
- d. Observasi tidak dipengaruhi dan tidak tergantung kepada kesediaan objeknya untuk memberikan informasi tentang dirinya.
- e. Observasi dapat menghindari perbedaan penafsiran mengenai data yang dihimpun antara observer dengan objeknya.

Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah kecerdasan kinestetik pada saat anak melakukan *games ball* (permainan bola). Indikator yang terdapat pada kecerdasan kinestetik yaitu bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik; mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik; mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik; memiliki kekuatan saat melakukan *games ball*; memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan *games ball*; mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada *games ball*, misalnya bermain bola kaki dan tangan; aktif pada saat melakukan permainan fisik; mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan *games ball*; mampu melakukan kegiatan *games ball* sesuai aturan atau perintah.

Kisi-kisi tentang observasi kemampuan melempar, menangkap dan menendang pada anak diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Kegiatan *Games Ball* Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator
<i>Games Ball</i>	1. Melempar	1. Melempar bawah dengan menggunakan dua tangan
		2. Melempar bawah dengan menggunakan satu tangan dan bola bergulir di atas tanah.
		3. Melempar bawah dengan menggunakan satu tangan.
		4. Melempar bola sejauh-jauhnya.
		5. Melempar bola dengan ketepatan pada sasaran.
		6. Melempar bola dengan menggunakan dua tangan dari depan dada.
	2. Menangkap	7. Menangkap bola dengan menggunakan satu tangan.
		8. Menangkap bola dengan berbagai ukuran dan bentuk bola.
		9. Menangkap bola dengan menggunakan dua tangan.
3. Menendang	10. Menendang bola dengan punggung kaki.	
	11. Menendang bola dengan kaki bagian dalam.	
	12. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.	

Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak

Variabel	Indikator
Kecerdasan Kinestetik	1. Anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik
	2. Anak mampu mengkoordinasikan mata, tangan dan kaki secara baik
	3. Anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan bola
	4. Anak memiliki kekuatan saat melakukan <i>games ball</i>
	5. Anak memiliki gerak reaksi yang baik saat melakukan <i>games ball</i>
	6. Anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada <i>games ball</i> , misalnya bermain bola kaki dan tangan
	7. Anak aktif pada saat melakukan permainan bola
	8. Anak mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan <i>games ball</i> .
	9. Anak mampu melakukan kegiatan <i>games ball</i> sesuai aturan atau perintah.

2. Dokumentasi

Menurut Kunandar (2010: 195) dokumentasi merupakan salah satu alat yang digunakan dalam pengumpulan data dengan tujuan agar peneliti mempunyai alat pencatatan untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Dokumentasi yang diambil melalui rekaman foto dapat juga digunakan untuk membantu mendeskripsikan apa yang peneliti catat di catatan lapangan apabila memungkinkan.

Alat untuk mendokumentasikan sebaiknya dipegang bukan oleh yang berperan menyajikan pembelajaran melainkan oleh teman sejawat karena dikhawatirkan anak-anak akan lebih terpicat kepada kesibukan rekaman daripada berpartisipasi dalam pembelajaran itu sendiri (Elliot, 1999) (Kunandar, 2010: 195). Dalam penelitian ini yang akan didokumentasikan adalah foto anak saat anak melakukan kegiatan *games ball* (permainan bola) dengan menggunakan kamera dan menggunakan lembar observasi.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan ada dua macam yaitu lembar observasi kegiatan *games ball* dan lembar observasi kemampuan kecerdasan kinestetik. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen pengumpulan data tentang kemampuan melempar, menangkap dan menendang.

Berdasarkan kisi-kisi observasi meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak, maka dapat diuraikan ke dalam lembar observasi kegiatan *games ball* (permainan bola) dan lembar observasi kemampuan kecerdasan kinestetik berikut ini:

Tabel 3. Lembar Observasi Kegiatan *Games Ball*

Nama Anak : Tanggal :
 Nama Observer : Usia :

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Anak mampu melempar bawah menggunakan dua tangan		
2	Anak mampu melempar bawah menggunakan satu tangan dan bola bergulir di atas tanah.		
3	Anak mampu melempar bawah menggunakan satu tangan.		
4	Anak mampu melempar bola sejauh-jauhnya.		
5	Anak mampu melempar bola tepat mengenai sasaran.		
6	Anak mampu melempar bola menggunakan dua tangan dari depan dada.		
7	Anak mampu menangkap bola menggunakan satu tangan.		
8	Anak mampu menangkap bola berbagai ukuran dan bentuk bola.		
9	Anak mampu menangkap bola menggunakan dua tangan.		
10	Anak mampu menendang bola dengan punggung kaki.		
11	Anak mampu menendang bola dengan kaki bagian dalam.		
12	Anak mampu menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.		

Tabel 4. Lembar Observasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik

Nama Anak : Tanggal :
Nama Observer : Usia :

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Anak mampu beraktivitas yang melibatkan gerakan bola dengan senang		
2	Anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan bola		
4	Anak memiliki kekuatan saat melakukan <i>games ball</i>		
5	Anak memiliki gerak reaksi yang baik saat melakukan <i>games ball</i>		
6	Anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada <i>games ball</i> , misalnya bermain bola kaki dan tangan		
7	Anak aktif saat melakukan permainan bola		
8	Anak mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan <i>games ball</i>		
9	Anak mampu melakukan <i>games ball</i> sesuai aturan atau perintah guru		

Kriteria perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Belum Berkembang (BB) = Apabila anak sudah mengalami perkembangan kecerdasan kinestetik dalam rentang nilai 0% sampai 25%.
- b. Mulai Berkembang (MB) = Apabila anak sudah mengalami perkembangan kecerdasan kinestetik dalam rentang nilai 26% sampai 50%.
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = Apabila anak sudah mengalami perkembangan kecerdasan kinestetik dalam rentang nilai 51% sampai 75%.
- d. Berkembang Sangat Baik (BSB) = Apabila anak sudah mengalami perkembangan kecerdasan kinestetik dalam rentang nilai 76% sampai 100%.

F. Validasi Instrumen Penelitian

Instumen kecerdasan kinestetik dan *games ball* yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian skripsi yang berjudul “meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui *games ball* (permainan bola) pada anak kelompok bermain masjid syuhada” sudah divalidasi.

G. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menurut Bogdar (Sugiyono, 2009: 374) menyatakan bahwa analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Selanjutnya, untuk mengetahui keefektifan suatu metode yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata 2012: 60). Data kualitatif diperoleh dari penggunaan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menentukan hasil yang diperoleh berdasarkan teknik skoring.

Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan. Setelah melakukan pengumpulan data dengan lengkap,

selanjutnya penulis berusaha menyusun dan mengelompokkan data serta menyeleksi data yang ada dalam penelitian ini. Hal ini berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Setelah dikelompokkan selanjutnya data dianalisis agar data tersebut mempunyai arti dan dapat ditarik pada suatu kesimpulan umum dan tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya. Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini perlu adanya identifikasi skor yang diperoleh Suharsimi Arikunto (2011: 249) menyebutkan bahwa untuk mendapatkan nilai yang diperoleh perlu dilakukan identifikasi dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal. Perhitungan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

H. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila anak sudah dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan *games ball* (permainan bola). Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah 10 anak mengalami perkembangan kecerdasan kinestetik minimal berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Masjid Syuhada Yogyakarta yang terletak di Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kotabaru Yogyakarta. KB Masjid Syuhada Yogyakarta memiliki 4 kelas yang terdiri dari 3 kelas kelompok usia 3-4 tahun dan 1 kelas kelompok usia 2-3, 1 ruang kepala sekolah dan guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang musik, 1 kolam renang, 1 ruang dapur, kamar mandi guru dan kamar mandi anak serta halaman yang luas. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok bermain usia 2-3 tahun yang terdiri dari 10 anak, di antaranya 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui *games ball* (permainan bola).

2. Kondisi Awal Kecerdasan Kinestetik Anak Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 2-3 tahun di KB Masjid Syuhada. Kemampuan kecerdasan kinestetik yang diamati oleh peneliti lebih difokuskan pada anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik; anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik; anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik; anak memiliki kekuatan saat melakukan *games ball*; anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan *games ball*; anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada *games ball*; anak aktif pada saat melakukan permainan fisik;

anak mampu mengatur posisi tubuh saat melakukan kegiatan *games ball*; anak mampu melakukan kegiatan *games ball* sesuai aturan dan perintah.

Pada penelitian pra tindakan kegiatan *games ball* anak-anak sedang melakukan *games ball* secara bebas dimana kegiatan tersebut mengandung unsur kegiatan melempar, menangkap dan menendang menggunakan bola plastik berukuran besar. Dari kegiatan *games ball* yang diteliti pada saat itu indikator kecerdasan kinestetik pada anak masih banyak yang belum muncul hal ini dapat dilihat oleh peneliti dari penilaian yang dilakukan dengan memberikan *check list* (√). Hasil observasi kondisi awal dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu berupa lembar observasi *check list* (√) dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Pra Tindakan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak

No	Nama Anak	Kemunculan Indikator Kecerdasan Kinestetik	Keterangan	
			Persentase Nilai (%)	Kriteria
1.	ADT	2	22,22	BB
2.	ARA	2	22,22	BB
3.	DFA	4	44,44	MB
4.	AYH	4	44,44	MB
5.	PRD	6	66,67	BSH
6.	SLM	1	11,11	BB
7.	NLA	0	0	BB
8.	ARK	1	11,11	BB
9.	ASK	6	66,67	BSH
10.	IQL	4	44,44	MB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

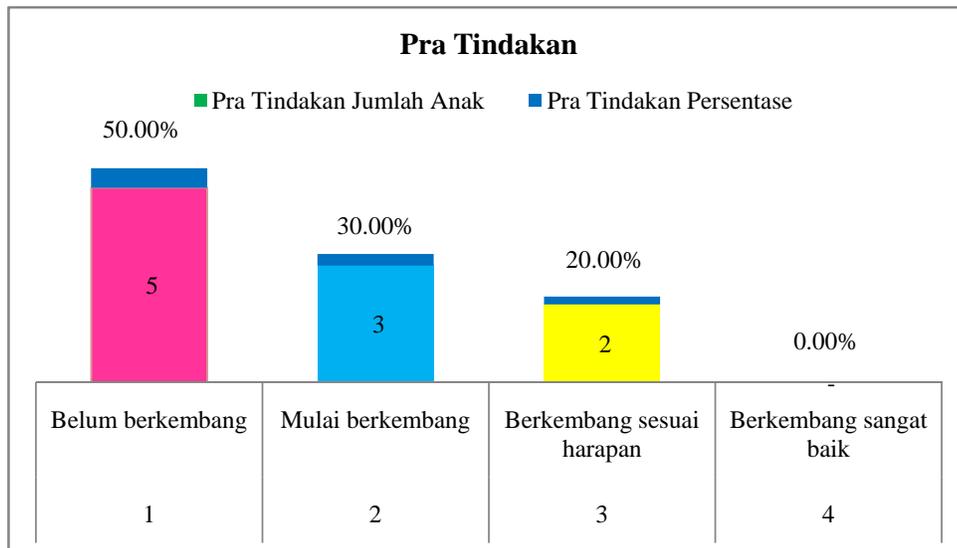
BSB : Berkembang Sangat Baik

Adapun hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	Belum Berkembang	5	50
2	Mulai Berkembang	3	30
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	20
4	Berkembang Sangat Baik	0	0

Dari data hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik pada siklus I dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 7. Grafik Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Pra Tindakan

Dari grafik di atas dapat dijelaskan bahwa kecerdasan kinestetik anak dapat dikategorikan pada kriteria mulai berkembang dan ada juga yang belum berkembang. Keadaan seperti ini yang menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan *games ball* (permainan bola). Skor yang diperoleh ini juga

nantinya akan dibandingkan dengan skor pada siklus I jika hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai peningkatan yang diharapkan, maka perlu diadakan tindakan lanjut yaitu siklus II. Bentuk *games ball* yang akan dilakukan dibuat dengan bentuk yang bervariasi. Hal ini diharapkan agar anak dapat lebih tertarik dan kemampuan kecerdasan anak dapat meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% dari jumlah keseluruhan anak yaitu 10 anak.

3. Hasil Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Setelah Tindakan

a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui *games ball* dilakukan 3 kali, yaitu pada hari Selasa, 17 September 2013, Rabu, 18 September 2013, dan hari Jumat, 20 September 2013 dengan menggunakan tema LINGKUNGANKU dan sub tema Sekolah. Adapun kegiatan *games ball* yang dilakukan hari pertama yaitu melempar, menangkap dan menendang menggunakan bola plastik yang berukuran besar dengan posisi berbaris. Untuk kegiatan *games ball* hari kedua yaitu melempar, menangkap dan menendang menggunakan bola dari bahan plastik yang berukuran besar dengan posisi membuat garis lurus, sedangkan untuk hari ketiga kegiatan yang dilakukan masih sama yaitu melempar, menangkap serta menendang akan tetapi dilakukan dengan cara berhadapan antar teman.

Penelitian pada siklus I akan diuraikan berdasarkan empat komponen yaitu:

1) Perencanaan (*Planing*)

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian adalah membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi tentang materi yang akan disampaikan sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. RKH yang telah disusun lalu dikonsultasikan kepada guru kelas dan kepala sekolah terlebih dahulu.

Peneliti juga menyiapkan sarana dan media yang akan dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan *games ball*. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu berupa bola. Setelah menyiapkan sarana dan media peneliti selanjutnya mempersiapkan lembar observasi tentang kemampuan kecerdasan kinestetik dengan instrumen yang telah disusun guna mempermudah dalam melakukan penilaian dan untuk mendukung agar mempermudah dalam melakukan penilaian tentang kegiatan *games ball*. Peneliti juga mempersiapkan media komunikasi seperti kamera untuk mendokumentasikan kegiatan anak dan guru pada saat melakukan *games ball* yang sedang berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun oleh peneliti dan telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Pelaksanaan Tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Adapun proses pembelajaran yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini yaitu:

a) Pertemuan 1 Siklus I

Pertemuan 1 pada siklus I dilakukan pada hari Selasa 17 September 2013. kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 1 siklus I ini akan diuraikan berdasarkan pada empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

(1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu:

(a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan *games ball* dilakukan pada saat kegiatan awal dengan tema lingkunganku dan subtema sekolah. Pada pertemuan pertama ini kegiatan *games ball* menggunakan *setting* atau posisi membentuk baris lurus pada saat kegiatan melempar, menangkap, dan menendang dilakukan. Alat dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bola yang berbahan plastik dan bermotif garis.

(b) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Kemampuan kecerdasan kinestetik ditentukan berdasarkan seberapa banyak indikator yang muncul dari indikator yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan bentuk *check list* (√). Sebagai alat pendukung

yang dibutuhkan untuk menilai aktivitas anak ketika melakukan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

(2) Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan yang telah disepakati. Peneliti dibantu guru pendamping untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak. Pengamatan yang dilakukan pada saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan sebelum bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan setelah bermain atau penutup.

(a) Kegiatan Sebelum Bermain

Pada kegiatan sebelum bermain anak diajak berbaris dan berdoa terlebih dahulu selanjutnya anak diajak untuk melakukan pemanasan. Pemanasan dilakukan agar anak tidak merasa tegang atau gugup ketika melakukan kegiatan. Pemanasan yang dilakukan yaitu dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran lalu anak diajak untuk bernyanyi sambil menirukan gerakan dari lagu tersebut. adapun lagu yang digunakan pada saat pemanasan yaitu

“ada bola menggelinding..menggelinding..menggelinding
ada bola yang memantul..yang memantul..yang memantul
ada bola menggelinding dan ada bola yang memantul”

Anak-anak terlihat antusias ketika melakukan pemanasan sambil bernyanyi dan menirukan gerakan sesuai dengan lirik lagunya.

(b) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain ini anak tetap diposisikan dalam bentuk barisan lurus karena kegiatan *games ball* pada pertemuan pertama ini akan dilakukan dengan membentuk posisi baris lurus. Sebelum melakukan kegiatan guru memberikan

penjelasan terlebih dahulu pada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan cara bermain *games ball* dan posisi tubuh dan tangan yang tepat ketika melakukan kegiatan *games ball*.

Guru menjelaskan posisi tangan yang benar ketika melakukan gerakan menangkap bola bila menerima bola setinggi dada, posisi telapak tangan membentuk segitiga dengan ibu jari dan jari telunjuk segitiga dengan hampir bersentuhan antara kanan dan kiri. Bila menerima bola setinggi lutut, posisi jari-jari tangan menghadap ke depan dengan kedua jari kelingking saling bersentuhan. Penjelasan yang diberikan guru kepada anak dengan menggunakan bahasa yang tentunya dapat dipahami oleh anak.

Untuk selanjutnya guru memberikan contoh cara melempar, menangkap dan menendang yang dilakukan bersama teman sejawat. Hal ini dilakukan agar mempermudah anak untuk memahami penjelasan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. setelah memberikan contoh kepada anak tentang cara melakukan *games ball* guru selanjutnya mengajak anak untuk bermain bola dengan kegiatan yang dilakukan adalah melempar dan menangkap.

Guru melemparkan bola pada anak dan anak harus menangkap bola yang diberikan dengan posisi tangan dan tubuh sudah siap. Setelah anak menangkap bola yang telah dilemparkan oleh guru selanjutnya anak harus melemparkan kembali kepada guru yang posisinya berada di depan anak. Guru melakukan lempar tangkap dengan anak satu persatu selanjutnya guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan lempar tangkap antar teman dengan bimbingan dari guru. Setelah selesai melakukan permainan bola dengan

cara lempar tangkap selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan gerakan menendang bola. Seperti halnya kegiatan di awal guru memberikan contoh gerakan menendang dan guru mengajak anak untuk bermain satu persatu antara guru dengan anak dan selanjutnya antar teman masih dengan bimbingan dari guru.

(c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan tujuan untuk pendinginan. Pendinginan ini dilakukan dengan cara duduk sambil meluruskan kaki dan menyanyi lagu *sluku-sluku bathok*. Hal ini dilakukan agar tubuh anak kembali *rileks*. Relaksasi dilakukan selama \pm 15 menit di dalam kelas.

b) Pertemuan 2 Siklus I

Pertemuan 2 pada siklus I dilakukan pada hari Rabu 18 September 2013. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 2 siklus 1 ini akan diuraikan berdasarkan pada empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

(1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu:

(a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan *games ball* dilakukan pada saat kegiatan awal dengan tema lingkunganku dan subtema rumahku. Pada pertemuan kedua ini kegiatan *games ball* menggunakan *setting* atau posisi membuat garis lurus pada saat kegiatan melempar, menangkap, dan menendang dilakukan. Alat dan sumber

belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bola yang berbahan plastik dan bergaris.

(b) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Kemampuan kecerdasan kinestetik ditentukan berdasarkan seberapa banyak indikator yang muncul dari indikator yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan bentuk *check list* (√). Sebagai alat pendukung yang dibutuhkan untuk menilai aktivitas anak ketika melakukan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

(2) Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan yang telah disepakati. Guru dibantu teman sejawat untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak. Pengamatan yang dilakukan pada saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan sebelum bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan setelah bermain atau penutup.

(a) Kegiatan Sebelum Bermain

Kegiatan sebelum bermain pada pertemuan kedua ini kurang lebih masih sama pada pertemuan pertama yaitu mengajak anak untuk berbaris dan membaca ikrar serta syahadat terlebih dahulu. Setelah itu anak diajak untuk hafalan doa sehari-hari yaitu doa sebelum makan dan sesudah makan. Selesai hafalan doa anak diajak untuk membuat lingkaran besar sambil bernyanyi dan bergandengan tangan. Anak selanjutnya diajak untuk melakukan pemanasan dengan mengajak

anak untuk senam bebek dengan menggunakan irama lagu dan gerakan yang sederhana. Adapun lagu yang digunakan dalam senam bebek yaitu:

“Bebeknya berenang..berenang wek wek”
“Bebeknya berjalan..jalannya megal megal”
“Bebeknya berenang..berenang wek wek”
“Bebeknya berjalan..jalannya megal megal”

(b) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain ini anak dikondisikan untuk menempati posisi pada garis yang telah dibuat oleh guru sebelumnya. Garis yang dibuat oleh guru yaitu berbentuk lurus. Posisi guru tetap berada di depan anak dengan jarak yang tidak terlalu jauh dari anak.

Guru memberikan penjelasan pada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan masih sama dengan pertemuan pertama yaitu melakukan kegiatan *games ball* dan bola yang digunakan juga masih sama. Guru memberikan contoh pada anak dan mengingatkan anak tentang posisi tubuh dan tangan dalam melakukan gerakan lempar tangkap dan menendang bola. Setelah semua anak siap untuk melakukan kegiatan selanjutnya guru memulai untuk melakukan kegiatan lempar tangkap dengan anak satu persatu sampai semua anak mendapatkan giliran untuk menangkap dan menendang dengan guru. Anak-anak selanjutnya di minta oleh guru untuk melakukan kegiatan lempar tangkap dan menendang antarteman yang satu dengan yang lainnya sampai semua anak mendapatkan gilirannya. Setelah semua anak mendapatkan giliran anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan *games ball* tanpa bimbingan dari guru sehingga anak melakukan kegiatan melempar, menangkap dan menendang dengan teman dan guru hanya

melakukan pengamatan terhadap anak. Setelah selesai melakukan kegiatan *games ball* anak diajak masuk kelas untuk melakukan pendinginan.

(c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini dilakukan di dalam kelas dengan cara duduk berbaris ke belakang membentuk kereta api dengan kaki lurus dan tangan berada dipundak teman sambil bernyanyi. Hal ini bertujuan untuk melakukan relaksasi terhadap tubuh anak.

c) Pertemuan 3 Siklus I

Pertemuan 3 pada siklus I dilakukan pada hari Jumat 20 September 2013. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 3 siklus I ini akan diuraikan berdasarkan pada empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

(1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu:

(a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan *games ball* dilakukan pada saat kegiatan awal dengan tema lingkunganku dan subtema rumahku. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan *games ball* menggunakan *setting* atau posisi berhadapan antarteman pada saat kegiatan melempar, menangkap, dan menendang dilakukan. Alat dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bola yang berbahan plastik dan bergaris.

(b) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Kemampuan kecerdasan kinestetik ditentukan berdasarkan seberapa banyak indikator yang muncul dari indikator yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan bentuk *check list* (√). Sebagai alat pendukung yang dibutuhkan untuk menilai aktivitas anak ketika melakukan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

(2) Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan yang telah disepakati. Peneliti dibantu guru pendamping untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak. Pengamatan yang dilakukan pada saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan sebelum bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan setelah bermain atau penutup.

(a) Kegiatan Sebelum Bermain

Kegiatan sebelum bermain pada pertemuan ketiga ini dilakukan dengan mengajak anak untuk berbaris dan membaca ikrar serta syahadat terlebih dahulu. Setelah itu anak diajak untuk melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran besar sambil bernyanyi dan bergandengan tangan. Pemanasan dilakukan dengan cara menggerakkan anggota badan sesuai dengan lirik dari lagu yang dinyanyikan. Adapun lagu yang digunakan untuk pemanasan kali ini yaitu:

“Tangan kanan tangan kiri mempunyai jari
Direntangkan dibengkokkan putar pergelangan
Ayun ke depan dilentingkan ayo tepuk tangan..
Kaki kanan kaki kiri di tempat gerakan
Lenggok kanan lenggok kiri ayo putar badan..”

(b) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain ini anak dikondisikan untuk membuat 2 barisan, di mana setiap barisan di tempati oleh 5 anak dan saling berhadapan antar teman. Posisi guru berada di tengah barisan dengan jarak yang tidak terlalu jauh dari anak.

Guru memberikan penjelasan pada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan kali ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu melakukan kegiatan *games ball* dan bola yang digunakan juga masih sama dengan pertemuan sebelumnya.

Guru memberikan contoh pada anak dan mengingatkan anak tentang posisi tubuh dan tangan dalam melakukan gerakan lempar tangkap dan menendang bola. Setelah semua anak siap untuk melakukan kegiatan selanjutnya guru memberikan aba-aba kepada anak yang sudah saling berhadapan untuk melakukan kegiatan lempar tangkap dan menendang bola. Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan kemudian anak diajak untuk melakukan kegiatan *games ball* antar teman dan guru memberikan bimbingan setelah semua anak selesai melakukan kegiatan *games ball* anak selanjutnya diberikan kebebasan untuk melakukan kegiatan *games ball* tanpa bimbingan dari guru. Setelah kegiatan *games ball* selesai selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan pendinginan yang dilakukan di luar kelas.

(c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini dilakukan dengan mengajak anak untuk membuat bentuk lingkaran dan posisi guru berada di tengah. selanjutnya anak diajak untuk

mengambil nafas melalui hidung dan mengeluarkan pelan-pelan melalui mulut dan dilakukan secara berulang-ulang sampai dirasa cukup. Hal ini bertujuan untuk melakukan relaksasi terhadap tubuh anak.

3) Pengamatan (*observing*)

Pengamatan yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dalam siklus I ini yang diamati yaitu kegiatan *games ball* dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Adapun indikator yang diamati selama kegiatan berlangsung yaitu anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik; anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik; anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik; anak memiliki kekuatan saat melakukan *games ball*; anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan *games ball*; anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada *games ball*, misalnya bermain bola kaki dan tangan; anak aktif pada saat melakukan permainan fisik; anak mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan *games ball*; dan anak mampu melakukan kegiatan *games ball* sesuai aturan atau perintah.

Dari lembar data yang diperoleh selama pengamatan berlangsung tingkat ketercapaian yang diperoleh anak mengalami naik turun. Pada pertemuan pertama kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diadakan tindakan namun pada pertemuan kedua tingkat ketercapaian indikator kecerdasan kinestetik mengalami penurunan walaupun tidak terlalu jauh hal ini dikarenakan minat anak pada hari itu sedang tidak bagus

dan ada anak yang rewel sehingga hal ini juga mempengaruhi pada teman yang lain. Pada pertemuan ketiga atau akhir dari siklus I tingkat ketercapaian indikator kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu pada pertemuan kedua. Adapun hasil data pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I

No	Nama	Kemunculan Indikator Kecerdasan Kinestetik			Persentase (%)	Kriteria
		Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Ketiga		
1	ADT	3	2	3	29,62	MB
2	ARA	4	3	4	40,74	MB
3	DFA	5	5	6	59,25	BSH
4	AYHA	5	6	7	66,67	BSH
5	PRSD	7	7	8	81,48	BSB
6	SLM	3	2	4	33,33	MB
7	NLA	1	1	2	14,81	BB
8	ARKM	2	1	3	22,22	BB
9	ASK	7	6	7	74,07	BSH
10	IQL	5	4	5	51,85	BSH

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

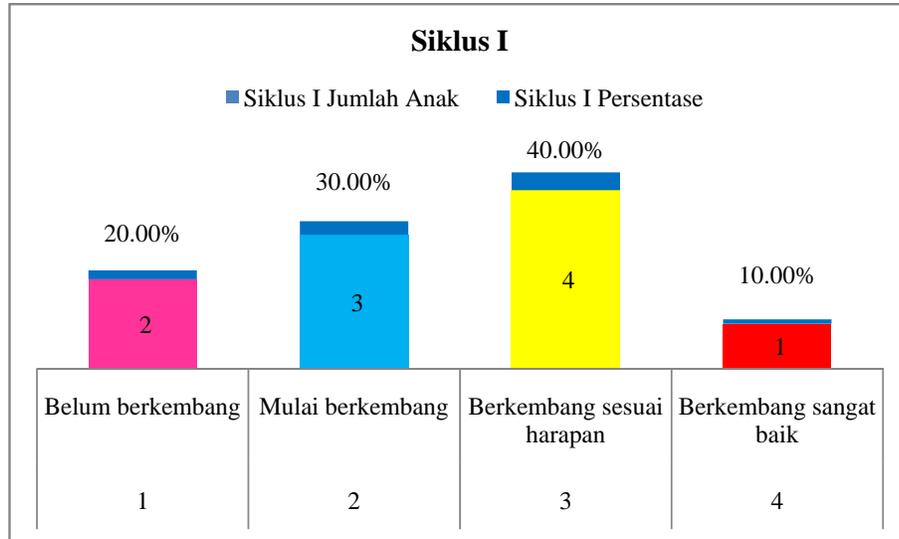
BSB : Berkembang Sangat Baik

Adapun hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	Belum Berkembang	2	20
2	Mulai Berkembang	3	30
3	Berkembang Sesuai Harapan	4	40
4	Berkembang Sangat Baik	1	10

Dari data hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik pada siklus I dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 8. Grafik Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus I

Dari grafik kecerdasan kinestetik di atas, dalam tindakan siklus I dapat diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak mencapai 40,00% dengan kriteria sudah berkembang sesuai dengan harapan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan.

4) Refleksi (*Reflect*)

Setelah Siklus I dilakukan dalam peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak melalui kegiatan *games ball*, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi pada Siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Dalam Refleksi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang ditemukan pada saat pelaksanaan siklus I.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus I yaitu:

- a) Masih banyak anak yang belum aktif dalam melakukan kegiatan *games ball* karena anak masih belum menguasai cara melempar, menangkap dan menendang bola secara benar.
- b) Kurangnya minat anak untuk melakukan *games ball* karena pelaksanaan kegiatan yang kurang variasi.
- c) Bola yang digunakan sebagai media pembelajaran kurang menarik bagi anak.

Rencana perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui *games ball* pada Siklus II kali ini adalah:

- a) Mengubah bentuk posisi permainannya menjadi bentuk lingkaran, segiempat dan beregu agar anak lebih aktif dalam melakukan *games ball*.
- b) Bola yang digunakan diganti dengan menggunakan bola yang berbahan elastis dan bergambar agar anak lebih tertarik dan berminat untuk melakukan *games ball*.

5) Hipotesis tindakan

Kegiatan *Games Ball* (permainan bola) dengan bentuk posisi permainan lingkaran, segiempat dan beregu serta menggunakan bola yang berbahan elastis dan bergambar dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok bermain Masjid Syuhada.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II akan dilakukan pada hari Senin, 23 September 2013, Rabu 25 September 2013 dan Jumat 27 September 2013.

Penelitian tindakan kelas siklus II ini akan diuraikan berdasarkan empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1) Perencanaan (*Planing*)

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian adalah membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi tentang materi yang akan disampaikan sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. RKH yang telah disusun lalu dikonsultasikan kepada guru kelas dan kepala sekolah terlebih dahulu.

Peneliti juga menyiapkan sarana dan media yang akan dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan *games ball*. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu berupa bola. Setelah menyiapkan sarana dan media peneliti selanjutnya mempersiapkan lembar observasi tentang kemampuan kecerdasan kinestetik dengan instrumen yang telah disusun guna mempermudah dalam melakukan penilaian dan untuk mendukung agar mempermudah dalam melakukan penilaian tentang kegiatan *games ball*. Peneliti juga mempersiapkan media komunikasi seperti kamera untuk mendokumentasikan kegiatan anak dan guru pada saat melakukan *games ball* yang sedang berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun oleh peneliti dan telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Pelaksanaan Tindakan pada siklus II ini dilakukan sama dengan siklus I yaitu sebanyak 3 kali pertemuan.

a) Pertemuan 1 Siklus II

Pertemuan 1 pada siklus II dilakukan pada hari Senin 23 September 2013. Tema pada saat itu yaitu lingkungan subtema tempat hiburan. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 1 siklus II ini akan diuraikan berdasarkan pada empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

(1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu:

(a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan *games ball* dilakukan pada saat kegiatan awal dengan tema lingkungan dan subtema tempat hiburan. Pada pertemuan pertama siklus II ini kegiatan *games ball* menggunakan *setting* atau posisi membentuk lingkaran pada saat kegiatan melempar, menangkap, dan menendang dilakukan. Alat dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bola yang berbahan elastis dan berwarna.

(b) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Kemampuan kecerdasan kinestetik ditentukan berdasarkan seberapa banyak indikator yang muncul dari indikator yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan bentuk *check list* (√). Sebagai alat pendukung yang dibutuhkan untuk menilai aktivitas anak ketika melakukan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

(2) Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan yang telah disepakati. Peneliti dibantu guru pendamping untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak. Pengamatan yang dilakukan pada saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan sebelum bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan setelah bermain atau penutup.

(a) Kegiatan Sebelum Bermain

Pada kegiatan sebelum bermain anak diajak berbaris, menirukan ikrar, membaca syahadat dan berdoa. Anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan *games ball*. Pemanasan dilakukan agar anak otot-otot kasar anak menjadi lentur dan tidak merasa tegang atau gugup ketika melakukan kegiatan. Pemanasan yang dilakukan yaitu dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran besar lalu anak diajak untuk bernyanyi sambil menirukan gerakan dari lagu tersebut. adapun lagu yang digunakan pada saat pemanasan yaitu:

“Kepala pundak..kepala pundak lutut dan kaki..
kepala pundak..kepala pundak lutut dan kaki..
daun telinga..mata hidung pipi..
tangan di pinggang aduhai digoyang-goyang..
yang digoyang goyang digoyang goyang
pinggul digoyang..
yang digoyang goyang digoyang goyang
pinggul digoyang..”

Anak-anak terlihat antusias ketika melakukan pemanasan sambil bernyanyi dan menirukan gerakan sesuai dengan lirik lagunya.

(b) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain ini anak tetap diposisikan dalam bentuk lingkaran karena kegiatan *games ball* pada pertemuan pertama ini akan dilakukan dengan membentuk posisi lingkaran. Sebelum melakukan kegiatan guru memberikan penjelasan terlebih dahulu pada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan cara bermain *games ball* dan posisi tubuh dan tangan ketika yang tepat ketika melakukan kegiatan *games ball*.

Guru menjelaskan posisi tangan yang benar ketika menerima lemparan bola atau menangkap bola bila anak menerima bola setinggi dada, posisi telapak tangan harus membentuk segitiga dengan ibu jari dan jari telunjuk segitiga dengan hampir bersentuhan antara kanan dan kiri. Bila menerima bola setinggi lutut, posisi jari-jari tangan menghadap ke depan dengan kedua jari kelingking saling bersentuhan. Ketika anak akan melakukan gerakan melempar posisi tangan anak harus menghadap ke depan dengan memegang bola untuk melakukan gerakan melempar anak harus mendorong bola ke depan dengan kuat agar bola yang dilemparkan melambung jauh. Demikian juga halnya dengan menendang bola anak harus mengayunkan kakinya dan menendang dengan kuat agar bola dapat menggelinding dengan jauh. Penjelasan yang diberikan guru kepada anak dengan menggunakan bahasa yang tentunya dapat dipahami oleh anak.

Untuk selanjutnya guru memberikan contoh cara melempar, menangkap dan menendang yang dilakukan bersama teman sejawat. Hal ini dilakukan agar mempermudah anak untuk memahami penjelasan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Setelah memberikan contoh kepada anak tentang cara melakukan

games ball guru selanjutnya mengajak anak untuk bermain bola dengan kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu adalah kegiatan melempar dan menangkap.

Guru melemparkan bola pada anak dan anak harus menangkap bola yang diberikan dengan posisi tangan dan tubuh sudah siap. Setelah anak menangkap bola yang telah dilemparkan oleh guru selanjutnya anak harus melemparkan kembali kepada guru yang posisinya berada di tengah lingkaran. Guru melakukan lempar tangkap dengan anak satu persatu selanjutnya guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan lempar tangkap antar teman dengan bimbingan dari guru. Setelah selesai melakukan permainan bola dengan cara lempar tangkap selanjutnya guru mengajak anak untuk melakukan gerakan menendang bola. Seperti halnya kegiatan di awal guru memberikan contoh gerakan menendang dan guru mengajak anak untuk bermain satu persatu antara guru dengan anak dan selanjutnya antar teman masih dengan bimbingan dari guru. Setelah anak melakukan semua kegiatan baik guru dan anak atau antarteman selanjutnya anak diminta untuk melakukan kegiatan tersebut dengan teman tanpa bimbingan dari guru. Guru hanya mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak.

(c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan tujuan untuk pendinginan. Pendinginan ini dilakukan dengan cara duduk membentuk lingkaran sambil meluruskan kaki dan menyanyi lagu kuncup mekar. Hal ini dilakukan agar tubuh anak kembali *rileks*. Relaksasi dilakukan selama \pm 15 menit di dalam kelas.

b) Pertemuan 2 Siklus II

Pertemuan 2 siklus II dilakukan pada hari Rabu 25 September 2013 dengan tema lingkungan subtema tempat hiburan. Kegiatan yang akan dilakukan pada siklus 2 ini akan diuraikan berdasarkan pada empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

(1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu:

(a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan *games ball* dilakukan pada saat kegiatan awal dengan tema lingkungan dan subtema tempat hiburan. Pada pertemuan kedua siklus II ini kegiatan *games ball* menggunakan *setting* atau posisi membentuk segiempat atau kotak pada saat kegiatan melempar, menangkap, dan menendang dilakukan. Alat dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bola yang berbahan elastis dan berwarna.

(b) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Kemampuan kecerdasan kinestetik ditentukan berdasarkan seberapa banyak indikator yang muncul dari indikator yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan bentuk *check list* (√). Sebagai alat pendukung yang dibutuhkan untuk menilai aktivitas anak ketika melakukan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

(2) Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan yang telah disepakati. Peneliti dibantu guru pendamping untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak. Pengamatan yang dilakukan pada saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan sebelum bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan setelah bermain atau penutup.

(a) Kegiatan Sebelum Bermain

Sebelum bermain seperti biasanya anak diajak untuk berbaris lalu anak diajak untuk berdoa dan hafalan doa-doa pendek. Setelah anak selesai hafalan lalu anak diajak untuk ke lapangan dan melakukan kegiatan pemanasan. Pemanasan dilakukan dengan cara anak diajak untuk bergandengan tangan antarteman dan membuat lingkaran besar sambil bernyanyi. Anak diajak melakukan gerakan senam sederhana mengikuti irama yaitu menggunakan nyanyian *chicken dance*. Setelah selesai melakukan pemanasan selanjutnya anak diajak untuk melakukan kegiatan *games ball*.

(b) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain ini anak dikondisikan untuk menempati garis yang berbentuk segiempat yang telah dibuat oleh guru sebelumnya. Setiap garis ditempati 2 sampai 3 orang anak dan menghadap ke bagian tengah garis karena posisi guru berada di tengah kotak. Guru memberikan penjelasan kembali pada anak tentang tata cara melakukan kegiatan melempar, menangkap, dan menendang yang benar.

Guru menunjukkan bola yang akan digunakan dan anak terlihat antusias ketika melihat bola tersebut karena bola tersebut mempunyai gambar yang banyak digemari oleh anak-anak. Guru selanjutnya meminta anak untuk memposisikan kedua tangan untuk dibuka dengan lebar karena kegiatan *games ball* akan dimulai. Setelah semua anak siap dengan posisi yang benar guru memulai kegiatan *games ball* yang pertama yaitu anak diminta untuk menangkap bola yang dilemparkan oleh guru dan setelah anak menangkap bola yang dilemparkan oleh guru selanjutnya anak diminta untuk melempar bola tersebut kepada guru hal ini dilakukan satu persatu sampai semua anak mendapatkan giliran.

Kegiatan *games ball* yang dilakukan masih terus berlanjut pada tahap kedua yaitu kegiatan dilakukan antar teman tanpa adanya umpan dari guru terlebih dahulu dan tugas guru hanya memberikan bimbingan pada anak serta kegiatan selanjutnya anak diminta untuk melakukan kegiatan sendiri tanpa adanya bimbingan dari guru. Setelah kegiatan *games ball* selesai anak selanjutnya diajak untuk melakukan pendinginan.

(c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diisi dengan acara pendinginan terhadap tubuh anak dan melakukan rileksasi dengan cara anak diajak untuk duduk sambil meluruskan kaki dan hal ini dilakukan selama ± 15 menit.

c) Pertemuan 3 Siklus II

Pertemuan 3 siklus II ini dilaksanakan pada hari Jumat 27 September 2013. Kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ketiga ini sama seperti pertemuan yang telah dilakukan yaitu akan diuraikan berdasarkan empat komponen.

(1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan sebelum kegiatan yaitu:

(a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan *games ball* dilakukan pada saat kegiatan awal dengan tema lingkunganku dan subtema tempat hiburan. Pada pertemuan ketiga siklus II ini kegiatan *games ball* menggunakan *setting* atau posisi dibentuk dengan cara beregu setiap regu terdiri dari 5 anak pada saat kegiatan melempar, menangkap, dan menendang dilakukan. Alat dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bola yang berbahan elastis dan berwarna.

(b) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Kemampuan kecerdasan kinestetik ditentukan berdasarkan seberapa banyak indikator yang muncul dari indikator yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan bentuk *check list* (✓). Sebagai alat pendukung yang dibutuhkan untuk menilai aktivitas anak ketika melakukan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera.

(2) Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan yang telah disepakati. Peneliti dibantu guru pendamping untuk melakukan pengamatan penilaian terhadap anak. Pengamatan yang dilakukan

pada saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan sebelum bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan setelah bermain atau penutup.

(a) Kegiatan Sebelum Bermain

Pada Kegiatan ini anak sebelumnya diajak untuk berbaris. Anak membaca ikrar, syahadat, dan doa untuk kedua orang tua dilanjut dengan hafalan surat Al-Kautsar. Anak kemudian diajak membuat lingkaran untuk melakukan pemanasan. Pemanasan dilakukan dengan cara anak melingkar dan melakukan gerakan seperti pohon tertiu angin dan seperti pesawat terbang.

(b) Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain dilakukan setelah melakukan pemanasan. Kegiatan *games ball* yang akan dilakukan pada pertemuan ketiga ini akan lebih seru karena akan dilakukan seperti halnya bermain sepak bola dimana anak dibagi menjadi 2 regu dan masing-masing regu beranggotakan 5 orang anak. Sebelum kegiatan dimulai guru membagi anak menjadi 2 regu dan kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan cara bermainnya.

Anak diajak untuk bermain *games ball* dengan cara seperti sepak bola dan guru memberikan pengarahan tentang aturan-aturan yang ada dalam permainan tersebut. Sebelum anak melakukan permainan *games ball* guru memberikan contoh melakukan kegiatan melempar, menangkap dan menendang bola pada permainan ini serta memberikan pengarahan tentang jalannya permainan yang akan dilakukan. Setelah guru selesai memberikan contoh dan pengarahan kepada anak, guru kemudian membagi anak menjadi 2 regu, dan sudah diberi pengarahan tentang aturan permainan serta sudah membagi tempat untuk masing-masing regu,

kemudian anak mulai melakukan permainan *games ball* yang terdiri dari kegiatan melempar, menangkap dan menendang bola. Bola yang digunakan dalam permainan ini adalah bola dengan berukuran besar dan terbuat dari yang bahan elastis.

(c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diisi dengan acara pendinginan terhadap tubuh anak dan melakukan rileksasi dengan cara anak diajak untuk duduk sambil meluruskan kaki dan hal ini dilakukan selama ± 15 menit.

3) Pengamatan (*observing*)

Pengamatan yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dalam siklus II ini yang diamati yaitu kegiatan *games ball* dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Adapun indikator yang diamati selama kegiatan berlangsung yaitu anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik; anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik; anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik; anak memiliki kekuatan saat melakukan *games ball*; anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan *games ball*; anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada *games ball*, misalnya bermain bola kaki dan tangan; anak aktif pada saat melakukan permainan fisik; anak mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan *games ball*; dan anak mampu melakukan kegiatan *games ball* sesuai aturan atau perintah.

Dari lembar data yang diperoleh selama pengamatan berlangsung tingkat ketercapaian yang diperoleh anak mengalami peningkatan. Pada pertemuan

pertama sampai dengan pertemuan terakhir anak mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik. Hal ini juga terlihat dari minat dan keaktifan anak dalam melakukan permainan *games ball* serta anak merasa senang dalam melakukan permainan namun masih ada yang belum aktif dalam mengikuti kegiatan dan masih belum terlihat peningkatannya. Adapun hasil data pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II

No	Nama	Kemunculan Indikator Kecerdasan Kinestetik			Persentase (%)	Kriteria
		Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Ketiga		
1	ADT	5	7	6	70,37	BSH
2	ARA	7	7	8	81,49	BSB
3	DFA	7	8	8	85,18	BSB
4	AYHA	7	8	9	88,89	BSB
5	PRSD	8	9	9	96,29	BSB
6	SLM	5	8	7	74,07	BSH
7	NLA	2	2	2	22,22	BB
8	ARKM	3	4	5	44,44	MB
9	ASK	8	9	9	96,29	BSB
10	IQL	7	8	8	85,18	BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

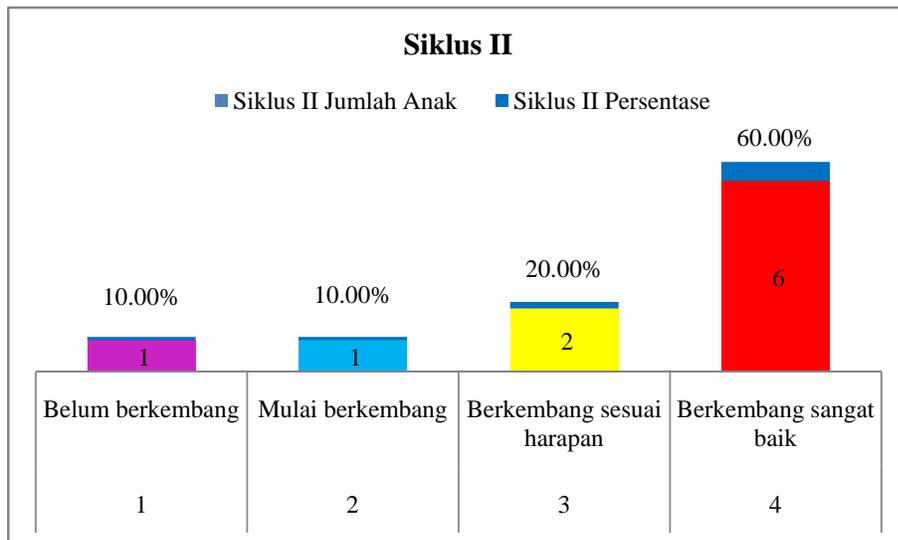
Dari tabel data pengamatan di atas, dalam tindakan siklus II dapat diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80,00% dari keseluruhan jumlah siswa dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan ada beberapa anak yang sudah berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Adapun hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	Belum Berkembang	1	10
2	Mulai Berkembang	1	10
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	20
4	Berkembang Sangat Baik	6	60

Dari data hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik pada siklus II dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 9. Grafik Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Siklus II

Dari grafik di atas terlihat adanya peningkatan 50,00% masuk kepada kriteria berkembang sangat baik. Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik anak sudah mengalami peningkatan dan dikatakan tuntas, sehingga hal ini dijadikan alasan oleh peneliti untuk mengakhiri penelitian ini atau tidak perlu melakukan siklus selanjutnya.

4) Refleksi

Penelitian pada siklus II pertemuan ketiga mengalami peningkatan terhadap kemampuan kecerdasan kinestetik anak. Peneliti dengan teman sejawat melakukan diskusi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Peneliti dan teman sejawat melihat banyak anak yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung, anak juga sudah mengetahui tentang cara melempar, menangkap dan menendang bola dengan baik dan benar serta minat anak untuk melakukan *games ball* sudah muncul dan antusias dalam bermain.

Untuk anak yang masih dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang akan diberi tindak lanjut untuk meningkatkan kecerdasan kinestetiknya. Dari hasil penelitian pada siklus II ini maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan *games ball* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada telah berhasil dilakukan dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

Kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak pada Kelompok Bermain Masjid Syuhada pada awal sebelum dilakukannya tindakan masih belum terlihat, dan masih banyak anak yang belum aktif serta belum tertarik dalam melakukan kegiatan *games ball* bahkan anak belum mengetahui cara dan teknik yang benar untuk melakukan kegiatan *games ball* khususnya ketika melakukan kegiatan melempar, menangkap, dan menendang. Hasil ini terbukti ketika melakukan observasi awal. Setelah peneliti memberikan pembelajaran kepada anak mengenai *games ball* dengan kegiatan yang menarik dan juga alat peraga yang menarik,

maka anak sudah mulai aktif dan indikator kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak sudah muncul serta ada sebagian anak yang bahkan mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya. Peningkatan yang terjadi pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan selain karena dari stimulasi yang diberikan hal ini juga dipengaruhi dari latihan yang sering dilakukan serta adaptasi. Adapun peningkatan kecerdasan kinestetik anak berdasarkan observasi awal, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan (%)	Kriteria	Siklus I (%)	Kriteria	Siklus II (%)	Kriteria
1	ADT	22,22	BB	29,62	MB	70,37	BSH
2	ARA	22,22	BB	40,74	MB	81,49	BSB
3	DFA	44,44	MB	59,25	BSH	85,18	BSB
4	AYHA	44,44	MB	66,67	BSH	88,89	BSB
5	PRSD	66,67	BSH	81,48	BSB	96,29	BSB
6	SLM	11,11	BB	33,33	MB	74,07	BSH
7	NLA	0	BB	14,81	BB	22,22	BB
8	ARKM	11,11	BB	22,22	BB	44,44	MB
9	ASK	66,67	BSH	74,07	BSH	96,29	BSB
10	IQL	44,44	MB	51,85	BSH	85,18	BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

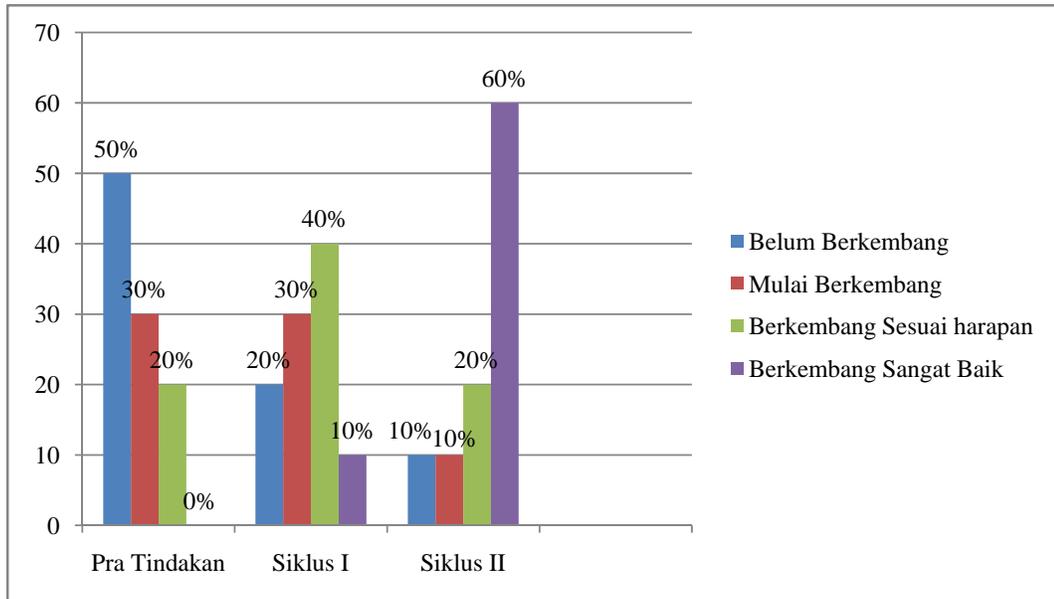
Dari tabel persentase di atas dapat dilihat data tentang peningkatan kecerdasan kinestetik anak dari mulai pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil observasi yang diperoleh pada pra tindakan kecerdasan kinestetik anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik belum ada, pada kriteria berkembang

sesuai harapan 2 anak, kriteria mulai berkembang sekitar 3 anak dan pada kriteria belum berkembang berjumlah 5 anak. Hasil observasi pada siklus I anak yang sudah berada pada kriteria berkembang sangat baik berjumlah 1 anak, berkembang sesuai harapan 4 anak, mulai berkembang 3 anak dan belum berkembang 2 anak. Sedangkan hasil observasi pada siklus II yaitu anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik berjumlah 6 anak, berkembang sesuai harapan 2 anak, mulai berkembang 1 anak, dan masih ada 1 anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Adapun rekapitulasi data hasil observasi pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Rekapitulasi Data Kecerdasan Kinestetik Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang	5	50 %	2	20 %	1	10 %
2	Mulai Berkembang	3	30 %	3	30 %	1	10 %
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	20 %	4	40 %	2	20 %
4	Berkembang Sangat Baik	0	0 %	1	10 %	6	60 %

Dari data hasil rekapitulasi kecerdasan kinestetik pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 10. Grafik Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Peningkatan dapat terlihat dari kondisi pra tindakan anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan hanya 20 % setelah dilakukan tindakan yaitu siklus I anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 40% dan setelah dilakukan tindakan yang lebih lanjut pada siklus II 20% akan tetapi terdapat anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik sebesar 60%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) . Siklus yang telah dilaksanakan terdiri dari siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, dan pengamatan serta refleksi. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I secara keseluruhan kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan penelitian siklus I berjalan dengan lancar. Anak sudah mengetahui permainan dengan menggunakan bola khususnya dalam hal ini kegiatan melempar, menangkap, dan menendang karena kegiatan ini sudah sering dimainkan oleh anak. Sebelum memulai permainan guru memosisikan anak untuk berbaris lalu guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan dan guru memulai permainan setiap anak mendapatkan giliran untuk menangkap, melempar, dan menendang. Permainan ini dinyatakan selesai jika semua anak sudah mendapatkan giliran untuk bermain bola.

Menurut Tadkiroatun (2010: 9) salah satu ciri dari kecerdasan kinestetik adalah senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerak fisik. Pada kegiatan *games ball* anak dilatih untuk melibatkan gerakan fisik dalam melakukan aktivitas seperti halnya kegiatan *games ball* yang membutuhkan tenaga dan gerak fisik. Anak-anak kelompok bermain usia 2-3 tahun sebagian besar sudah melibatkan gerak fisik saat melakukan aktivitas *games ball* hanya ada satu atau dua anak yang belum melibatkan gerak fisiknya.

Muhammad Yaumi (2012: 17) menyebutkan bahwa kecerdasan kinestetik mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Dalam kegiatan *games ball* anak dilatih

untuk menjaga keseimbangan saat anak melakukan kegiatan menendang karena anak harus bisa mengayunkan satu kaki dengan posisi berdiri. Selain anak harus mampu dalam mengatur keseimbangan anak juga harus memiliki kekuatan karena kekuatan ini sangat diperlukan ketika melakukan *games ball* ketika anak harus melempar, menangkap, dan menendang anak harus mengeluarkan tenaga atau kekuatan agar hasil lemparan dan tendangan yang dilakukan dapat menghasilkan lemparan dan tendangan yang jauh begitu juga saat kegiatan menangkap anak harus sekuat tenaga untuk menangkap bola yang mengarah pada anak.

Keterampilan khusus dalam kecerdasan kinestetik yang lain yaitu anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik. Anak harus mampu mengkoordinasikan tubuh dengan baik saat melakukan *games ball* misal saat anak melakukan kegiatan melempar. Kegiatan *games ball* ini juga dirancang dengan model beregu agar anak dapat menyatu satu sama lain namun, masih ada anak yang hanya duduk dan memperhatikan temannya dan belum mau bergabung bersama teman untuk melakukan kegiatan *games ball*.

Thomas Armstrong (2002: 5) menyebutkan kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan fisik yang mencakup bakat dalam mengendalikan gerakan tubuh dan keterampilan dalam menangani benda. Hal ini dapat dikatakan bahwa anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan kegiatan *games ball* misal pada saat anak harus menangkap bola ketika bola diarahkan anak harus dengan cepat dan cekatan untuk menangkapnya. Selain itu, anak harus aktif dalam melakukan permainan agar fisik mereka terlatih jika anak tidak aktif maka hasil yang akan

didapat menjadi tidak optimal. Masih ada dua anak yang belum aktif ketika melakukan permainan.

Yuliani Nurani Sujiono (2009: 188) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya mampu melakukan gerakan-gerakan yang baik atau dapat dikatakan memiliki olah gerak yang baik. Namun, pada indikator ini masih banyak anak yang belum mempunyai olah gerak yang baik karena masih banyak anak yang kaku saat melakukan kegiatan *games ball* sehingga peneliti perlu memberikan penjelasan pada anak tentang olahgerak dan setelah diberikan penjelasan lambat laun anak mulai terbiasa dan olah gerak anak sudah cukup baik.

Catron & Allen dalam Muhammad Yaumi (2012) menyebutkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk mengontrol dan mengatur tubuh dengan baik. Hal ini bisa dikatakan bahwa anak harus mampu mengatur posisi tubuh ketika melakukan kegiatan *games ball* karena jika anak belum bisa mengatur posisi tubuhnya dengan baik maka anak akan mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan *games ball* misal pada saat anak akan melakukan kegiatan menangkap posisi tubuh anak harus tegak serta kaki sedikit dibuka dan posisi tangan yang harus dibuka lebar.

Indikator yang telah disampaikan oleh beberapa tokoh di atas sudah banyak yang muncul pada anak ketika melakukan kegiatan *games ball* yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Kecerdasan kinestetik anak mengalami perkembangan dan peningkatan setelah dilakukan penelitian melalui kegiatan *games ball* (permainan bola). Adapun tahap yang dilakukan untuk melakukan kegiatan *games*

ball yaitu menyiapkan materi pembelajaran; memberikan materi pembelajaran dan penjelasan; kegiatan *games ball*; melakukan pengamatan dengan lembar observasi yang sudah dibuat; melakukan tanya jawab dengan anak; dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.

Pada siklus I ini masih banyak anak yang gerakannya masih kaku dan masih ada anak yang belum mau melakukan kegiatan ini. Oleh karena itu setelah selesai melakukan penelitian pada siklus I ini guru dan teman sejawat melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Setelah melakukan refleksi dan melihat hasil penelitian pada siklus I guru dan teman sejawat memutuskan untuk merubah bentuk ketika melakukan kegiatan *games ball* hal ini dilakukan agar lebih bervariasi dan bertujuan untuk menarik minat anak supaya mau melakukan kegiatan *games ball*.

Pada siklus I kegiatan *games ball* dilakukan dengan anak hanya berbaris lurus ke samping, untuk siklus II posisi anak ketika melakukan *games ball* lebih divariasikan yaitu dengan membentuk posisi lingkaran, kotak, dan beregu. Perubahan posisi bentuk ini dilakukan agar anak lebih tertarik untuk melakukan kegiatan *games ball*. Selain posisi bentuk yang dirubah ada satu hal yang sangat penting yaitu media yang digunakan dari sebelumnya menggunakan bola plastik setelah melakukan refleksi dirubah untuk menggunakan bola yang berbahan elastis dan berwarna. Pada siklus ini terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal, akan tetapi hasil dari siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sehingga peneliti dan teman sejawat melakukan tindakan siklus II.

Pada siklus II kegiatan *games ball* yang akan dilakukan berbeda dari siklus I yaitu posisi bentuk yang akan dipakai lebih bervariasi lagi dengan membentuk posisi lingkaran, kotak, dan beregu. Kegiatan *games ball* pada siklus ini tidak jauh berbeda dari siklus sebelumnya yaitu guru dan teman sejawat melakukan pemanasan terlebih dahulu dan menyiapkan media yang akan dipakai seperti bola.

Kegiatan *games ball* dilakukan dengan cara guru membuat posisi bentuk yang akan dilakukan yaitu lingkaran, kotak, dan beregu. Anak diminta untuk berada pada garis yang telah dibuat oleh guru selanjutnya guru memberikan contoh pada anak serta anak diminta untuk melakukan kegiatan *games ball* hingga semua anak mendapatkan giliran. Guru dan teman sejawat melakukan pengamatan dan menilai anak serta guru memberikan motivasi pada anak agar anak mau melakukan kegiatan *games ball*. Guru memberikan *reward* pada anak yang mau melakukan kegiatan *games ball* hal ini bertujuan agar anak lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan *games ball*.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan *games ball* telah mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II ini anak yang berada pada kriteria belum berkembang hanya 10%, mulai berkembang 10%, berkembang sesuai harapan 20%, dan ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik yaitu mencapai 60%.

Dari penelitian ini dapat terlihat sekali bahwa *games ball* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada. Kegiatan *games ball* yang dilakukan dengan lebih variatif dapat menarik minat

anak untuk mengembangkan motorik kasar pada anak khususnya dalam kecerdasan kinestetik anak. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sumantri (2005: 87) bahwa melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Sedangkan menangkap menurut Sumantri (2005: 89) adalah berupa gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang menggulir di lantai dan benda yang ada di dekatnya. Serta menendang menurut Aip Syarifudin (1992: 149) adalah suatu gerakan dengan menggunakan salah satu kaki yang dikenakan pada bola agar bola dapat bergerak ke arah sasaran yang diinginkan.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Hasil penelitian hanya bisa dilakukan di Kelompok Bermain Masjid Syuhada usia 2-3 tahun dan tidak bisa dilakukan di kelas lain (digeneralisasi). Jika dilakukan di kelas lain maka hasilnya akan berbeda.
2. Minat anak ketika melakukan kegiatan menjadi suatu keterbatasan dalam memperoleh hasil yang diharapkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan *games ball* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok bermain di KB Masjid Syuhada. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal atau sebelum tindakan anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebesar 0% (0 anak), berkembang sesuai harapan 20% (2 anak). Pada siklus I anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik menjadi 10% (1 anak), berkembang sesuai harapan 40% (4 anak). Pada siklus II peningkatan mulai terlihat dengan jelas yaitu anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik menjadi 60% (6 anak), berkembang sesuai harapan 20% (2 anak). Jadi, ketuntasan yang telah dicapai anak pada pra tindakan yaitu 20% (2 anak), siklus I 50% (5 anak), dan siklus II 80% (8 anak) dari total populasi 10 anak dan dapat dikatakan berhasil.

Kegiatan *games ball* terdiri dari kegiatan melempar, menangkap, dan menendang. Kegiatan melempar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) melempar bola sejauh-jauhnya (2) melempar bola dengan menggunakan dua tangan dari depan dada (3) melempar bawah menggunakan dua tangan (4) melempar bawah menggunakan satu tangan (5) melempar bola dengan ketepatan sasaran dan (6) melempar bawah menggunakan satu tangan dan bola bergulir di atas tanah. Selain itu, kegiatan *games ball* juga terdiri dari kegiatan menangkap. Kegiatan menangkap dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) menangkap bola menggunakan satu tangan (2) menangkap bola

dengan berbagai ukuran dan bentuk bola dan (3) menangkap bola menggunakan dua. Kegiatan *games ball* yang terakhir yaitu menendang. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan menendang yaitu (1) menendang dengan menggunakan punggung kaki (2) menendang bola dengan kaki bagian dalam dan (3) menendang bola dengan kaki bagian luar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Perlunya memberikan kegiatan pembelajaran *games ball*, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan model pembelajaran agar anak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya dan penyediaan sarana prasarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan *games ball*.

2. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian yang lebih mendalam tentang permainan bola (*games ball*) untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik. Selain itu, perlu adanya penelitian yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengembangkan permainan yang digunakan dengan berbagai jenis permainan lainnya atau metode yang berbeda sehingga kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin & Muhadi. (1992). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Armstrong, Thomas. (2002). *7 Kinds of Smart*. (Alih bahasa: T. Hermaya). Jakarta: Gramedia.
- Gardner, Howard. (2003). *Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*. (Alih bahasa: Drs. Alexander Sindoro). Batam Center: Penerbit Interaksara.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Muhammad Yaumi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Toho Cholik M & Rusli Lutan. (1997). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Toho Cholik M & Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Trisnasuri. (2007). *Teknik Dasar Menangkap Bola*. Diakses dari <http://trisnasuri.blogspot.com> pada tanggal 4 Desember 2012. Jam 16.00 WIB.
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Verawaty Pakpahan, Wahyu Anugraheni). Jakarta: Salemba humanika.
- Sisca Rahmadonna. (2009). Multimedia Pembelajaran Untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Hlm. 197-201.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- _____. (2011). *Penilaian & Penelitian Bidang Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Ms. (2005). *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutisna dkk. (2004). *Pendidikan Jasmani Media Berolahraga dan Berprestasi*. Jakarta: Yudhistira.
- Uswatun Hasanah. (2010). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://paud-uny.blogspot.com> pada tanggal 2 November 2012. Jam 12.30 WIB.
- Victor Simanjuntak dkk. (2002). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan 6 - 1*. Diakses dari [http:// pjjpgsd.dikti.go.id](http://pjjpgsd.dikti.go.id) pada tanggal 24 Maret 2013. Jam 19.00 WIB.
- Yudha M., Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- _____. (2009). Pengembangan Program Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan jamak Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 15, No. 4). Hlm. 707-708.

Lampiran 1

Surat-surat dan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 5172 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

16 September 2013

Yth. Kepala TK Masjid Syuhada Yogyakarta
Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kota Baru, Gondokusuman
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Siti Syamsiyah
NIM : 11111247005
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Demen, Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Masjid Syuhada Yogyakarta Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kota Baru,
Gondokusuman Yogyakarta
Subyek : Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada
Obyek : Kecerdasan Kinestetik melalui Games ball
Waktu : September-November 2013
Judul : Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada
Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dy. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



TAMAN KANAK - KANAK MASJID SYUHADA KOTABARU YOGYAKARTA

Alamat : Jl. I.Dewa Nyoman Oka No. 13 Telp./Fax. (0274) 581737 Yogyakarta 55224

SURAT KETERANGAN

Nomor : 61/SK/TKMS/IX/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Masjid Syuhada Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta.

Nama : Umi Kulsum. S.Ag., S.Pd.AUD

NIK : 19640410 19860201 1 015

Unit Kerja : TK Masjid Syuhada

Jabatan : Kepala TK Masjid Syuhada

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa :

Nama : Siti Syamsiyah

NIM : 11111247005

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : PPSD

Telah melaksanakan penelitian di Kelompok Bermain Masjid Syuhada pada bulan September sampai dengan November dengan judul penelitian : "MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI *GAMES BALL* (PERMAINAN BOLA) PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 September 2013

Kepala TK Masjid Syuhada

Umi Kulsum, S.Ag., S.Pd.AUD.

TERAKREDITASI "A"

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia

BADAN AKREDITASI SEKOLAH NASIONAL Sertifikat Akreditasi Dk. 002255 Tertanggal 28 Oktober 2011

Lampiran 2

RKH

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA**

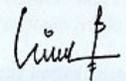
Tema/sub tema : Lingkunganku (Rumah)
 Hari, tanggal : Jum'at, 13 September 2013
 Waktu : 08.00-10.00
 Usia : 2-3 tahun

INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN ANAK					
				TEKNIK PENILAIAN	*	**	***	****	
Menirukan gerakan berdoa sesuai dengan agamanya (NAM.1.1) Mengucap dan menjawab salam dengan diingatkan (NAM.4.1) Menangkap, melempar dan menedang bola	1. Sikap berdoa (NAM.1) 2. Kata salam selamat datang, assalamualaikum, salam perpisahan, selamat pagi, dll (NAM.5) 3. <i>Games ball</i>	I. KEGIATAN AWAL - Penyambutan anak - Doa pembuka, ikrar, doa tambah ilmu, doa kedua orang tua, salam - Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menedang bola. - Menyapa anak, menanyakan anak yang tidak hadir	<ul style="list-style-type: none"> • Bola • Piring • Sendok • Gelas • Air • Kertas • Pensil warna • spidol 	Observasi Unjuk kerja Percakapan Penugasan Hasil karya					
Menirukan gerakan sembahyang sesuai dengan agamanya	4. Gerakan sembahyang (NAM.2)	I. INTI - Tepuk wudhu dan Praktek wudhu							

(NAM.1.2) Mengikuti aktifitas yang berhubungan dengan ketertiban dan keteraturan (PKB.3.1)		<ul style="list-style-type: none"> - Praktek sholat - Hafalan Surat al-fatihah dan surat al-kaustar - EKSTRA: Melukis 						
Mengenal etika makan dan jadwal makan teratur (SE.4.1) Mau merapikan peralatan makan/minum yang telah digunakan (PKB.9.1)	5. Jadwal makan (SE.7)	II. ISTIRAHAT <ul style="list-style-type: none"> - Menyanyi “Ayo makan Bersama” - Cuci tangan - Doa sebelum makan - Makan - Do’a setelah makan 						
		III. PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> - Membuat lingkaran kecil, menanyakan kepada anak tentang kegiatan hari ini - Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya - Memberitahukan kegiatan besok pada anak - Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan gerakan sederhana 						

		<ul style="list-style-type: none"> - Menutup kegiatan dengan doa - Pesan-pesan sebelum pulang - Salam 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--


 Kepala
 Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada
 Siti Khusum, S.Ag.

Guru Kelas

 Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 13 September 2013
 Peneliti

 Siti Syamsiyah, A.Ma.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari, tanggal : Selasa, 17 September 2013
 Sentra : Bahan Alam
 Tema/sub tema : Lingkungan (Sekolah)
 Usia : 2-3 tahun

INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN	
				TEKNIK PENILAIAN	CATATAN PERKEMB.
Menirukan gerakan berdoa sesuai dengan agamanya Mengucapkan terima kasih, maaf, minta tolong dll dengan diingatkan Berjalan jinjit Menangkap, melempar dan	1. Sikap berdoa (NAM.1) 2. Kata terimakasih, tolong, maaf, dll (NAM.6) 3. Jalan jinjit dengan mengangkat tumit kaki kiri dan kanan secara bergantian (MK.2) 4. <i>Games ball</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan anak • Penataan lingkungan main <ul style="list-style-type: none"> ❖ Meremas kertas koran ❖ Menempel daun bentuk segitiga ❖ bercerita sederhana tentang sekolahku ❖ Membaca buku ❖ memasukkan air dalam gelas dengan sendok <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman motorik kasar ❖ Melakukan Jalan jinjit dengan mengangkat tumit kaki kiri dan kanan secara bergantian ❖ Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menendang bola. 	koran Bola daun lem gelas plastik sendok	OBSERVASI UNJUK KERJA PERCAKAPAN PENUGASAN HASIL KARYA	

<p>menedang bola Meremas kertas sampai kertas berbentuk kecil</p> <p>Memegang benda pipih dengan posisi siap makan</p> <p>Mengenal ciri-ciri bentuk bangun segitiga</p> <p>Menyanyikan lagu irama sederhana</p> <p>Menggunakan kata tanya bagaimana</p> <p>Mulai mengenal cara memperlakukan buku dengan benar</p> <p>Mengungkapkan keinginan dengan kata-kata</p>	<p>5. Meremas kertas, sampai berbentuk kecil (MH.22)</p> <p>6. Memegang benda pipih (MH.35)</p> <p>7. Bentuk segitiga (K.6)</p> <p>8. Menyanyikan lagu sederhana (B.1)</p> <p>9. Kata Tanya bagaimana (B.7)</p> <p>10. Cara memperlakukan buku (B.15)</p> <p>11. Mengungkapkan keinginan (SE.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan sebelum bermain ❖ Berdoa ❖ Menyanyikan lagu “taman kanak-kanak” dan “Taman paling indah” ❖ Menyapa anak, menanyakan yang tidak hadir ❖ Diskusi tentang konsep “Lingkunganku” ❖ Diskusi tentang “Sekolah (Guru, gedung, mainan, kursi, meja, buku, spidol)”. ❖ Menjelaskan dan menghitung setting mainan yang sudah ditata ❖ Mendiskusikan aturan main, dan cara memainkan ❖ Transisi menuju main dan mengatur teman main <ul style="list-style-type: none"> • Pijakan selama main ❖ Mengamati setiap main anak ❖ Memberi pijakan pada setiap anak dengan bertanya menggunakan pertanyaan terbuka ❖ Memperluas gagasan main anak ❖ Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk pada materi dalam perencanaan kegiatan main yang sudah disusun 			
---	---	---	--	--	--

Menjadi pendengar yang baik	12. Menjadi pendengar yang baik (SE.11)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan setelah main ❖ Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres ❖ Mengajak anak untuk beres-beres dengan klarifikasi alat sesuai jenis ❖ Membuat lingkaran kecil, menanyakan perasaan anak selama main ❖ Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya ❖ Memberitahukan kegiatan besok pada anak ❖ Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana ❖ Menutup kegiatan dengan doa 			
-----------------------------	---	--	--	--	--

Kepala
Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada

[Signature]
Umi Kulsum, S.Ag.

Guru Kelas
[Signature]
Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 17 September 2013
Peneliti
[Signature]
Siti Syamsiyah, A.Ma.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari, tanggal : Rabu, 18 September 2013
 Sentra : Main Peran
 Tema/sub tema : Lingkungan (Sekolah)
 Usia : 2-3 tahun

INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN	
				TEKNIK PENILAIAN	CATATAN PERKEMB.
<p>Menirukan gerakan berdoa sesuai dengan agamanya</p> <p>Mengucapkan terima kasih, maaf, minta tolong dll dengan diingatkan</p> <p>Menangkap, melempar dan menedang bola</p> <p>Mengungkapkan keinginan dengan</p>	<p>1. Sikap berdoa (NAM.1)</p> <p>2. Kata terimakasih, tolong, maaf, dll (NAM.6)</p> <p>3. <i>Games ball</i></p> <p>4. Mengungkapkan keinginan (SE.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan anak • Penataan lingkungan main <p>SETTING : KELAS</p> <p>PERAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> • GURU/MENGAJAR • MELUKIS • BERMAIN ANGKA • MENULIS <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman motorik kasar - Melakukan gerakan jalan jinjit - Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menedang <ul style="list-style-type: none"> • Pijakan sebelum bermain <ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdoa ❖ Menyanyikan lagu ❖ Menyapa anak, menanyakan yang tidak hadir 	<p>Bola</p> <p>Krayon</p> <p>Meja</p> <p>Kursi</p> <p>Kertas</p> <p>Spidol</p> <p>Angka</p>	<p>OBSERVASI</p> <p>UNJUK KERJA</p> <p>PERCAKAPAN</p> <p>PENUGASAN</p> <p>HASIL KARYA</p>	

<p>kata-kata</p> <p>Menjadi pendengar yang baik</p> <p>Menyanyikan lagu irama sederhana</p> <p>Menggunakan kata tanya bagaimana</p> <p>Mulai mengenal cara memperlakukan buku dengan benar</p> <p>Mengenal ciri-ciri bentuk bangun segitiga</p> <p>Berjalan jinjit</p>	<p>5. Menjadi pendengar yang baik (SE.11)</p> <p>6. Menyanyikan lagu sederhana (B.1)</p> <p>7. Kata Tanya bagaimana (B.7)</p> <p>8. Cara memperlakukan buku (B.15)</p> <p>9. Bentuk segitiga (K.6)</p> <p>10. Jalan jinjit dengan mengangkat tumit kaki kiri dan kanan secara bergantian (MK.2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diskusi tentang sekolah ❖ Tanya jawab tentang sekolah ❖ Membacakan buku tentang sekolah ❖ Menyebutkan nama Tuhan ❖ Menjelaskan dan menghitung setting mainan yang sudah ditata ❖ Mendiskusikan aturan main, dan cara memainkan ❖ Transisi menuju main dan mengatur teman main • Pijakan selama main ❖ Mengamati setiap main anak ❖ Memberi pijakan pada setiap anak dengan bertanya menggunakan pertanyaan terbuka ❖ Memperluas gagasan main anak ❖ Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk pada materi dalam perencanaan kegiatan main yang sudah disusun • Pijakan setelah main ❖ Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres ❖ Mengajak anak untuk beres- 			
--	---	---	--	--	--

Meremas kertas sampai kertas berbentuk kecil	11. Meremas kertas, sampai berbentuk kecil (MH.22)	beres dengan klarifikasi alat sesuai jenis			
Memegang benda pipih dengan posisi siap makan	12. Memegang benda pipih (MH.35)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat lingkaran kecil, menanyakan perasaan anak selama main ❖ Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya ❖ Memberitahukan kegiatan besok pada anak ❖ Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana ❖ Menutup kegiatan dengan doa 			

Kepala

Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada



Umi Kulsum, S.Ag.

Guru Kelas

Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 18 September 2013

Peneliti

Siti Syamsiyah, A.Ma.

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA**

Tema/sub tema : Lingkunganku (Sekolah)
 Hari, tanggal : Jum'at, 20 September 2013
 Waktu : 08.00-10.00
 Usia : 2-3 tahun

INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN ANAK				
				TEKNIK PENILAIAN	*	**	***	****
Menirukan gerakan berdoa sesuai dengan agamanya (NAM.1.1)	1. Sikap berdoa (NAM.1)	II. KEGIATAN AWAL - Penyambutan anak - Doa pembuka, ikrar, doa tambah ilmu, doa kedua orang tua, salam - Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menendang bola. - Menyapa anak, menanyakan anak yang tidak hadir	<ul style="list-style-type: none"> • Bola • Piring • Sendok • Gelas • Air • Kertas • Pensil warna • spidol 	Observasi				
Mengucapkan dan menjawab salam dengan diingatkan (NAM.4.1)	2. Kata salam selamat datang, assalamualaikum, salam perpisahan, selamat pagi, dll (NAM.5)			Unjuk kerja				
Menangkap, melempar dan menendang bola	3. <i>Games ball</i>			Percakapan				
Menirukan gerakan sembahyang sesuai dengan agamanya	4. Gerakan sembahyang (NAM.2)	IV. INTI - Tepuk wudhu dan Praktek wudhu						
				Penugasan				
				Hasil karya				

<p>(NAM.1.2)</p> <p>Mengikuti aktifitas yang berhubungan dengan ketertiban dan keteraturan (PKB.3.1)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Praktek sholat - Hafalan Surat al-Ikhlas dan surat al-kautsar - EKSTRA: Berenang 						
<p>Mengenal etika makan dan jadwal makan teratur (SE.4.1)</p> <p>Mau merapikan peralatan makan/minum yang telah digunakan (PKB.9.1)</p>	<p>5. Jadwal makan (SE.7)</p>	<p>V. ISTIRAHAT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Doa sebelum makan - Makan - Do'a setelah makan 						
		<p>VI. PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat lingkaran kecil, menanyakan kepada anak tentang kegiatan hari ini - Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya - Memberitahukan kegiatan besok pada anak - Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan gerakan sederhana 						

		<ul style="list-style-type: none"> - Menutup kegiatan dengan doa - Pesan-pesan sebelum pulang - Salam 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--



Kepala
Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada

Endang Kusum, S.Ag.

Guru Kelas

Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 20 September 2013
Peneliti

Siti Syamsiyah, A.Ma.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari, tanggal : Senin, 23 September 2013
 Sentra : Balok
 Tema/sub tema : Lingkungan (Tempat Hiburan)
 Usia : 2-3 tahun

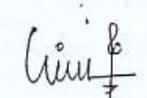
INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN	
				TEKNIK PENILAIAN	CATATAN PERKEMB.
<p>Menirukan gerakan sembahyang sesuai dengan agamanya</p> <p>Menyayangi orangtua, orang di sekeliling, teman, binatang, tanaman</p> <p>Melempar, menangkap dan menendang bola.</p> <p>Menirukan gerakan tari/senam dengan irama sederhana</p>	<p>1. Gerakan sembahyang (NAM.2)(PKB.1)</p> <p>2. Sikap sayang terhadap orangtua, orang disekeliling, teman, binatang, tanaman (NAM.10)(PKB.1)</p> <p>3. <i>Games ball</i></p> <p>4. Gerakan tari/ senam dengan irama sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan anak • Penataan lingkungan main <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membangun taman pintar dengan balok ❖ Bermain peran mikro ❖ bercerita sederhana ❖ merobek kertas ❖ meraba (kasar-halus) <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman motorik kasar ❖ Melakukan gerakan melempar, menangkap dan menendang bola. ❖ Melakukan Gerakan tari/ senam dengan irama sederhana 	<p>Balok</p> <p>Bola</p> <p>Kertas</p> <p>Aksesoris</p>	<p>OBSERVASI</p> <p>UNJUK KERJA</p> <p>PERCAKAPAN</p> <p>PENUGASAN</p> <p>HASIL KARYA</p>	

Membedakan permukaan 3 jenis benda melalui perabaan	(MK.13)(PKB.5) 5. Meraba (MH.20)(PKB.7)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan sebelum bermain 			
Merobek lurus kertas	6. Merobek lurus kertas dengan menggunakan sepuh tangan (MH.23)(PKB.8)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdoa ❖ Menyanyikan lagu “taman kanak-kanak” dan “Taman paling indah” ❖ Menyapa anak, menanyakan yang tidak hadir ❖ Diskusi tentang konsep “Lingkunganku” ❖ Diskusi tentang “Taman Pintar (mainan, air mancur, drum, bis, andong)”. 			
Menyusun/menumpuk benda-benda tertentu	7. Menyusun / menumpuk benda (MH.36)(PKB.8)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjelaskan dan menghitung setting mainan yang sudah ditata ❖ Mendiskusikan aturan main, dan cara memainkan ❖ Transisi menuju main dan mengatur teman main 			
Membalik halaman buku/majalah satu persatu tanpa bantuan	8. Membalik majalah/buku (MH.41)(PKB.5)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan selama main 			
Mengenal ciri-ciri bentuk bangun lingkaran	9. Bentuk lingkaran (K.7)(PKB.7)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati setiap main anak ❖ Memberi pijakan pada setiap anak dengan bertanya menggunakan pertanyaan terbuka 			
Mengelompokkan warna (12 warna)	10. Mengelompokkan warna (K.11)(PKB.7)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memperluas gagasan main anak ❖ Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk pada materi dalam perencanaan kegiatan main yang sudah disusun 			
Melakukan sesuatu sesuai dengan perintah	11. Perintah sederhana (B.4)(PKB.6)				

Menjawab dengan kalimat yang terdiri dari dua kata	12. Menjawab kalimat (B.10)(PKB.5)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan setelah main ❖ Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres ❖ Mengajak anak untuk beres-beres dengan klarifikasi alat sesuai jenis ❖ Membuat lingkaran kecil, menanyakan perasaan anak selama main ❖ Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya ❖ Memberitahukan kegiatan besok pada anak ❖ Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana ❖ Menutup kegiatan dengan doa 			
Mulai mahir menggunakan toilet (wc) dengan dibantu dan diingatkan	13. Terbiasa menggunakan toilet/wc dengan bantuan (SE.8)(PKB.6)				
Berbicara bergantian	14. Berbicara bergantian (SE. 12)(PKB.11)				

Kepala
 Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada

 Umi Kulsum, S.Ag.

Guru Kelas

 Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 23 September 2013
 Peneliti

 Siti Syamsiyah, A.Ma.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari, tanggal : Rabu, 25 September 2013
 Sentra : Main Peran
 Tema/sub tema : Lingkungan (Tempat Hiburan/Taman Pintar)
 Usia : 2-3 tahun

INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN	
				TEKNIK PENILAIAN	CATATAN PERKEMB.
<p>Menirukan gerakan sembahyang sesuai dengan agamanya</p> <p>Menyayangi orangtua, orang di sekeliling, teman, binatang, tanaman</p> <p>Melempar, menangkap dan menendang bola</p> <p>Mulai mahir menggunakan toilet (wc) dengan dibantu dan diingatkan</p>	<p>1. Gerakan sembahyang (NAM.2)</p> <p>2. Sikap sayang terhadap orangtua, orang disekeliling, teman, binatang, tanaman (NAM.10)</p> <p>3. <i>Games Ball</i></p> <p>4. Terbiasa menggunakan toilet/wc dengan bantuan (SE.8)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan anak • Penataan lingkungan main <p>SETTING : TAMAN PINTAR</p> <p>PERAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> • TICKETING • PENGUNJUNG • PEDAGANG <p>MAKANAN/MINUMAN/BUKU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman motorik kasar <p>- Melakukan gerakan senam dengan irama</p> <p>- Melakukan kegiatan melempar, menangkap, dan menendang</p>	<p>Bola</p> <p>Karcis</p> <p>Uang-uangan</p> <p>Makanan</p> <p>Gelas,</p> <p>Piring</p> <p>Buku</p>	<p>OBSERVASI</p> <p>UNJUK KERJA</p> <p>PERCAKAPAN</p> <p>PENUGASAN</p> <p>HASIL KARYA</p>	

Berbicara bergantian	5. Berbicara bergantian (SE. 12)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan sebelum bermain 			
Melakukan sesuatu sesuai dengan perintah	6. Perintah sederhana (B.4)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdoa ❖ Menyanyikan lagu ❖ Menyapa anak, menanyakan yang tidak hadir 			
Menjawab dengan kalimat yang terdiri dari dua kata	7. Menjawab kalimat (B.10)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diskusi tentang TAMAN PINTAR (KOSA KATA : mainan, air mancur, drum, bis, andong) ❖ Tanya jawab tentang TAMAN PINTAR 			
Mengenal ciri-ciri bentuk bangun lingkaran	8. Bentuk lingkaran (K.7)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Membacakan buku tentang TAMAN PINTAR ❖ Menyebutkan nama Tuhan ❖ Menjelaskan dan menghitung setting mainan yang sudah ditata ❖ Mendiskusikan aturan main, dan cara memainkan 			
Mengelompokkan warna (12 warna)	9. Mengelompokkan warna (K.11)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Transisi menuju main dan mengatur teman main 			
Melompat ke depan dengan dua kaki	10. Lompat ke depan dengan dua kaki (MK.6)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan selama main ❖ Mengamati setiap main anak ❖ Memberi pijakan pada setiap anak dengan bertanya menggunakan pertanyaan terbuka 			
Menirukan gerakan tari/senam dengan irama sederhana	11. Gerakan tari/senam dengan irama sederhana (MK.13)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memperluas gagasan main anak ❖ Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk pada materi dalam perencanaan kegiatan main yang sudah disusun 			
Membedakan permukaan 3 jenis					

benda melalui perabaan	12. Meraba (MH.20)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan setelah main ❖ Memberitahukan sisa waktu untuk bermain sebelum beres-beres ❖ Mengajak anak untuk beres-beres dengan klarifikasi alat sesuai jenis ❖ Membuat lingkaran kecil, menanyakan perasaan anak selama main ❖ Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya ❖ Memberitahukan kegiatan besok pada anak ❖ Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana ❖ Menutup kegiatan dengan doa 			
Merobek lurus kertas	13. Merobek lurus kertas dengan menggunakan sepenuh tangan (MH.23)				
Menyusun/menumpuk benda-benda tertentu	14. Menyusun / menumpuk benda (MH.36)				
Membalik halaman buku/majalah satu persatu tanpa bantuan	15. Membalik majalah/buku (MH.41)				



Kepala
Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada

Umi Kulsum
Umi Kulsum, S.Ag.

Guru Kelas

Wiwit Sugiarti
Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 25 September 2013
Peneliti

Siti Syamsiyah
Siti Syamsiyah, A.Ma.

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK BERMAIN MASJID SYUHADA**

Tema/sub tema : Lingkunganku (Tempat Hiburan)
 Hari, tanggal : Jum'at, 27 September 2013
 Waktu : 08.00-10.00
 Usia : 2-3 tahun

INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BAHAN DAN ALAT	CATATAN PERKEMBANGAN ANAK					
				TEKNIK PENILAIAN	*	**	***	****	
Menirukan gerakan berdoa sesuai dengan agamanya (NAM.1.1) Mengucap dan menjawab salam dengan diingatkan (NAM.4.1) Menangkap, melempar dan menedang bola	1. Sikap berdoa (NAM.1) 2. Kata salam selamat datang, assalamualaikum, salam perpisahan, selamat pagi, dll (NAM.5) 3. <i>Games ball</i>	III. KEGIATAN AWAL - Penyambutan anak - Doa pembuka, ikrar, doa tambah ilmu, doa kedua orang tua, salam - Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menedang bola. - Menyapa anak, menanyakan anak yang tidak hadir	<ul style="list-style-type: none"> • Bola • Piring • Sendok • Gelas • Air • Kertas • Pensil warna • spidol 	Observasi Unjuk kerja Percakapan Penugasan Hasil karya					
Menirukan gerakan sembahyang sesuai	4. Gerakan sembahyang (NAM.2)	VII. INTI - Tepuk wudhu dan Praktek							

dengan agamanya (NAM.1.2) Mengikuti aktifitas yang berhubungan dengan ketertiban dan keteraturan (PKB.3.1)		wudhu - Praktek sholat - Hafalan doa sebelum tidur dan doa sesudah tidur - EKSTRA: Melukis						
Mengenal etika makan dan jadwal makan teratur (SE.4.1) Mau merapikan peralatan makan/minum yang telah digunakan (PKB.9.1)	5. Jadwal makan (SE.7)	VIII. ISTIRAHAT - Cuci tangan - Doa sebelum makan - Makan - Do'a setelah makan						
		IX. PENUTUP - Membuat lingkaran kecil, menanyakan kepada anak tentang kegiatan hari ini - Memberi waktu kepada anak untuk cerita pengalaman mainnya - Memberitahukan kegiatan besok pada anak - Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan gerakan sederhana						

		<ul style="list-style-type: none"> - Menutup kegiatan dengan doa - Pesan-pesan sebelum pulang - Salam 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--



Kepala
Taman Kanak-kanak Masjid Syuhada

[Signature]
Siti Kulsum, S.Ag.

Guru Kelas

[Signature]
Wiwit Sugiarti, A.Ma.

Yogyakarta, 27 September 2013
Peneliti

[Signature]
Siti Syamsiyah, A.Ma.

Lampiran 3

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GAMES BALL

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (√) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Melempar bawah dengan menggunakan dua tangan		
2	Melempar bawah dengan menggunakan satu tangan dan bola bergulir di atas tanah.		
3	Melempar bawah dengan menggunakan satu tangan.		
4	Melempar bola sejauh-jauhnya.		
5	Melempar bola dengan ketepatan pada sasaran.		
6	Melempar bola dengan menggunakan dua tangan dari depan dada.		
7	Menangkap bola dengan menggunakan satu tangan.		
8	Menangkap bola dengan berbagai ukuran dan bentuk bola.		
9	Menangkap bola dengan menggunakan dua tangan.		
10	Menendang bola dengan punggung kaki.		
11	Menendang bola dengan kaki bagian dalam.		
12	Menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.		

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN KECERDASAN KINESTETIK

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (√) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik		
2	Anak mampu mengkoordinasikan tubuh secara baik		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan fisik		
4	Anak memiliki kekuatan saat melakukan <i>games ball</i>		
5	Anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan <i>games ball</i>		
6	Anak mampu melakukan kegiatan olah gerak dengan baik pada <i>games ball</i> , misalnya bermain bola kaki dan tangan		
7	Anak aktif pada saat melakukan permainan fisik		
8	Anak mampu mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan <i>games ball</i>		
9	Anak mampu melakukan kegiatan <i>games ball</i> sesuai aturan atau perintah		

Lampiran 4

Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Jum'at, 13 September 2013	Pra Tindakan
2.	Selasa, 17 September 2013	Siklus I Pertemuan 1
3.	Rabu, 18 September 2013	Siklus I Pertemuan 2
4.	Jum'at, 20 September 2013	Siklus I Pertemuan 3
5.	Senin, 23 September 2013	Siklus II Pertemuan 1
6.	Rabu, 25 September 2013	Siklus II Pertemuan 2
7.	Jum'at, 27 September 2013	Siklus II Pertemuan 3

Lampiran 5

Foto Kegiatan Anak

**FOTO KEGIATAN *GAMES BALL* KELOMPOK BELAJAR
MASJID SYUHADA**



Anak mendengarkan penjelasan dari guru





Anak sedang melakukan kegiatan melempar



Anak sedang melakukan kegiatan menangkap



Anak sedang melakukan kegiatan lempar tangkapantar guru dengan anak



Anak sedang melakukan kegiatan lempar tangkap dengan posisi segiempat



Anak sedang melakukan kegiatan menedang dengan posisi segiempat

