

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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

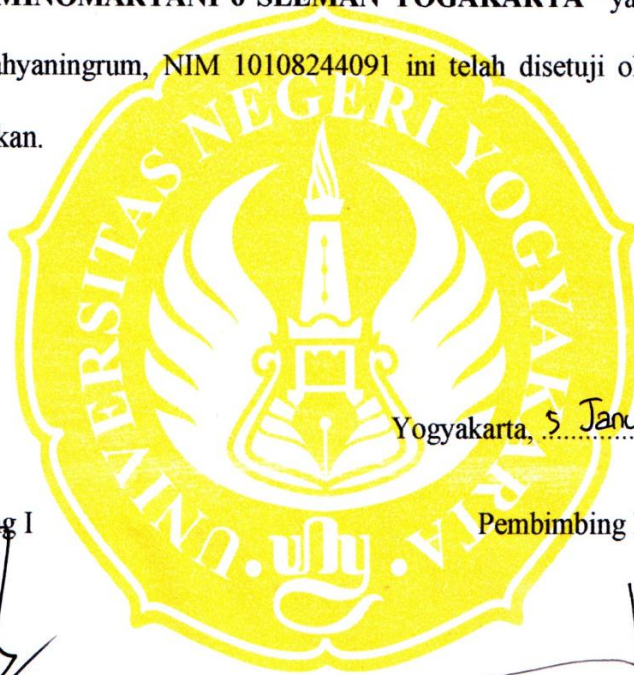


Oleh
Khairul Cahyaningrum
NIM 10108244091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FEBRUARI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6 SLEMAN YOGAKARTA”** yang disusun oleh Khairul Cahyaningrum, NIM 10108244091 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 Januari 2015

Pembimbing I

Sudarmanto, M. Kes.
NIP. 19570508 198303 1 001

Pembimbing II

Banu Setyo Adi, M. Pd.
NIP. 19810920 200604 1 003

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 asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 27 Desember 2014
Yang menyatakan,

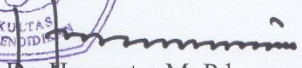


Kharul Cahyaningrum
NIM 10108244091

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6 SLEMAN YOGAYAKARTA” yang disusun oleh Khairul Cahyaningrum, NIM 10108244091 ini telah dipertahankan di depan dewan Penguji pada tanggal 22 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudarmanto, M. Kes.	Ketua Penguji		26-01-2015
Hidayati, M. Hum.	Sekretaris Penguji		02-02-2015
Dr. Farida Agus S., M. Si.	Penguji Utama		27-01-2015
Banu Setyo Adi, M. Pd.	Penguji Pendamping		03-02-2015

Yogyakarta, 12 FEB 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan

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

MOTTO

Hal terpenting bagi kita adalah menyadari dan mengembangkan semua ragam kecerdasan manusia dan kombinasi-kombinasinya. Kita berbeda karena memiliki kombinasi kecerdasan yang berlainan. Apabila kita menyadari hal ini, setidaknya kita lebih punya peluang menangani berbagai masalah yang kita hadapi di dunia ini dengan baik.

(Howard Gardner)

Keseimbangan antara jiwa dan raga akan membuat seseorang menjadi kuat dalam menghadapi segala tantangan hidup.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku dan keluargaku yang selalu memberikan doa, motivasi, kasih sayang dan dukungannya. Tanpa kalian, saya tidak mungkin sampai pada titik ini.
2. Almamater
3. Agama, Nusa dan Bangsa.

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA KELAS
II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6
SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh
Khairul Cahyaningrum
NIM 10108244091

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan kinestetik. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman pengamatan, dan pedoman wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mencari rerata hasil kinestetik siswa setiap siklus. Rerata hasil kinestetik siswa tersebut dideskripsikan dengan menggunakan model alur yang terdiri dari proses pengumpulan data, pengolahan data dan kesimpulan.

Hasil rata-rata kinestetik siswa pada Siklus I adalah 18,64%. Sedangkan, pada siklus II meningkat menjadi 88,78 %. Jadi, model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

Kata kunci: *kecerdasan kinestetik, model pembelajaran aktif, Index Card Match.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan atas rahmat dan kehadiran-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6 SLEMAN YOGYAKARTA” dengan baik. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugito, M. A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan rekomendasi dan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Hidayati, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi.

4. Bapak Drs. Sudarmanto, M. Kes. dan Bapak Banu Setyo Adi, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah membimbing, memberi masukan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Fathurrohman, M. Pd., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Ibu Muryani, S. Pd. SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta yang telah memberikan izin dan dukungannya.
7. Bapak Noor Ruwanto, S. Pd., selaku Guru kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta atas kerjasama dan dukungannya.
8. Siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta atas partisipasi dan kerjasamanya.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca dan besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri pribadi penulis pada khususnya serta bagi perkembangan ilmu pendidikan pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 27 Desember 2014



Khairul Cahyaningrum

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTARLAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	12
1. Kecerdasan Kinestetik	12
2. Model Pembelajaran	27
3. Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	28
4. Sekolah Dasar	36
5. Kurikulum 2013	38
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	42
C. Kerangka Pikir	42
D. Hipotesis Tindakan	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Subjek Penelitian	46
C. Objek Penelitian	47
D. Setting Penelitian	47
E. Rancangan Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisa Data	53
I. Indikator Keberhasilan	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	56
B. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Tindakan Kelas	61
C. Pembahasan Hasil Tindakan	96
D. Keterbatasan Penelitian	100

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	102
B. Saran	103
1. Bagi Siswa	103
2. Bagi Guru	104
3. Bagi Peneliti Lain	104

DAFTAR PUSTAKA	105
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	108
--------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Perbedaan Pembelajaran Konvensional dengan Pembelajaran Aktif	30
Tabel 1.1 Perbedaan Kurikulum KBK, KTSP dengan Kurikulum 2013	36
Tabel 1.2 Tema dan Sub Tema Kelas II Semester 1 Kurikulum 2013	37
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	52
Tabel 2.1 Rubrik Penilaian	53
Tabel 3 Kemampuan Melompat Siklus I Pertemuan I	68
Tabel 3.1 Kemampuan Motorik Siklus I Pertemuan I	69
Tabel 3.2 Kemampuan Menggambar Jam Siklus I Pertemuan I	71
Tabel 4 Kemampuan Melompat Siklus I Pertemuan II	72
Tabel 4.1 Kemampuan Motorik Siklus I Pertemuan II	73
Tabel 4.2 Kemampuan Menggambar Jam Siklus I Pertemuan II	75
Tabel 5 Peningkatan Hasil Kegiatan pada Siklus I	76
Tabel 6 Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I	77
Tabel 7 Refleksi dan Rencana Pelaksanaan Siklus II	80
Tabel 8 Kemampuan Melompat Siklus II Pertemuan I	86
Tabel 8.1 Kemampuan Motorik Siklus II Pertemuan I	87
Tabel 8.2 Kemampuan Menggambar Jam Siklus II Pertemuan I	89
Tabel 9 Kemampuan Melompat Siklus II Pertemuan II	90
Tabel 9.1 Kemampuan Motorik Siklus II Pertemuan II	91
Tabel 9.2 Kemampuan Menggambar Jam Siklus II Pertemuan II	93
Tabel 10 Peningkatan Hasil Kegiatan pada Siklus II	9

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Bagan PerencanaanTindakanKelas Model Kemmis dan Robin Mc Taggart	50
Gambar 2 Grafik Rata-rata Kemampuan Motorik Siklus I	77
Gambar 3 Grafik Rata-rata Kemampuan Motorik Siklus II	95
Gambar 4 Grafik Persentase Peningkatan dari Siklus I dan Siklus II	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Surat Ijin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan	109
Surat Rekomendasi Penelitian dari Pemerintah Kabupaten Sleman	110
Surat Ijin Penelitian dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman	111
Hasil Wawancara	112
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	113
Lembar Observasi	154
Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian dari SD Negeri Minomartani 6 Sleman	158
Foto Dokumentasi Penelitian	159

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia sekolah dasar berada pada masa operasional konkret yang merupakan masa perkembangan anak yang luar biasa. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan kecerdasan anak termasuk aspek kecerdasan kinestetiknya. Seperti yang ditetapkan dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB I pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada BAB VI bagian kedua pasal 17 ayat (1) menetapkan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Hal ini berarti bahwa pendidikan dan proses kegiatan belajar mengajar pada masa usia sekolah dasar harus benar dan sesuai dengan karakter pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena jika tidak dikembangkan dengan baik dan benar, akan menimbulkan penyimpangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Endang Poerwanti dan Nur Widodo (2005: 44), menyebutkan salah satu tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir adalah belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain seperti lari, lompat dan

sebagainya. Keterampilan fisik tersebut adalah termasuk kecerdasan kinestetik. Sehingga akan timbul keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat diterapkan pada model pembelajaran yang akan digunakan. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6, ditemukan beberapa faktor yang mendasari untuk melaksanakan penelitian ini. Diantaranya adalah kondisi peserta didik yang senang bergerak kesana-kemari. Kondisi tersebut memang wajar terjadi pada peserta didik kelas II yang memang usia mereka masih tergolong pada peserta didik kelas rendah. Namun kondisi tersebut menjadi tidak wajar ketika mereka bergerak kesana-kemari pada saatnya. Mereka bergerak kesana-kemari pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dimana kegiatan tersebut belum memberikan instruksi peserta didik untuk bergerak kesana-kemari. Sehingga guru tentunya membutuhkan keterampilan dalam mengendalikan peserta didik dan untuk mengkondisikan kelas. Guru juga harus memiliki strategi agar kesenangan siswa dalam bergerak kesana-kemari tersebut dapat diarahkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan yang saya lihat dan amati, sebenarnya peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik. Hanya saja mereka sering kali merasa bosan dan jenuh jika kegiatan pembelajaran tidak dimodifikasi menjadi kegiatan yang menyenangkan. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, dengan menggunakan metode tersebut tentunya kegiatan siswa hanya terbatas pada mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru saja. Padahal dalam materi pembelajaran yang disampaikan, guru dapat meningkatkan aspek-aspek yang dimiliki siswa. Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan adalah kecerdasan kinestetik. Kinestetik termasuk didalamnya adalah motorik kasar dan motorik halus. Guru belum memperhatikan bahwa dengan kegiatan pembelajaran, tidak hanya materi yang dapat disampaikan tetapi ada aspek yang dapat ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Aspek-aspek motorik kasar yang dapat ditingkatkan dalam pembelajaran misalnya kegiatan melompat, berjalan, berlari, menendang, melempar, dan lain-lain. Sedangkan aspek motorik halus yang dapat ditingkatkan misalnya, menulis, menggambar, melipat, menggunting, dan lain-lain. Tetapi pada kenyataannya, guru belum memunculkan kegiatan tersebut dalam pembelajaran karena guru menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk memfasilitasi gerak siswa agar dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan materi pelajaran tetapi juga ada aspek yang dapat ditingkatkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, guru mengaku belum pernah menggunakan model pembelajaran aktif dengan tipe *Index Card Match* untuk proses kegiatan pembelajaran pada kelas II. Namun guru kelas pernah menggunakan model pembelajaran dengan tipe permainan seperti TGT (*Team Game Tournament*). Disampaikan juga, bahwa proses kegiatan belajar mengajar dengan tipe permainan tersebut, ternyata ditemukan banyak peserta didik yang tidak berpartisipasi secara aktif.

Dilihat dari observasi yang dilakukan terhadap guru kelas, guru kelas sebenarnya mampu mengelola kelasnya dengan baik dan memiliki kharisma tersendiri bagi peserta didik kelas II. Selain itu guru juga pernah menggunakan metode pembelajaran yang menarik lainnya, tetapi pada kenyataannya masih ada peserta didik yang berlarian kesana-kemari dan juga ada siswa yang tidak berpartisipasi aktif. Guru juga jarang melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas dan guru kurang mengoptimalkan kecerdasan kinestetik siswa. Padahal kecerdasan kinestetik sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Tony Buzan (Agus Efendi, 2005: 152), *The power of intelligence* akan membuat Anda kembali bersemangat dalam hidup Anda, membantu Anda menjadi bugar, dan membantu Anda untuk dapat mengendalikan semuanya. Selain itu Buzan juga menegaskan bahwa jika kita memiliki kecerdasan fisik yang tinggi maka kita akan memahami hubungan antara otak dan tubuh, *men sana in corpore sano*, pikiran yang

sehat terdapat dalam badan yang sehat. Sebaliknya, badan yang sehat terdapat dalam pikiran yang sehat. Sehingga akan muncul keseimbangan antara badan dan pikiran.

Selain melihat kondisi pada peserta didik kelas II dan guru kelas II di SD Negeri Minomartani 6, terdapat pula fakta yang ditemukan khususnya di daerah Sleman bahwa anak usia sekolah dasar pada masa ini lebih banyak melakukan kegiatan permainan yang tidak melibatkan aktivitas fisik. Perkembangan jaman dan globalisasi menyebabkan teknologi berkembang sangat pesat, tidak terkecuali pada perkembangan permainan anak. Hanya dengan bermodalkan *gadgets* saja, anak sudah disuguhkan oleh berbagai permainan yang menarik. Mereka dapat melakukan permainan tersebut kapan saja dan dimana saja. Bahkan permainan tersebut dapat pula dilakukan secara *online* sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain dalam permainan itu. Jika sudah begitu, anak akan ketagihan untuk melakukan permainan tersebut hingga berjam-jam lamanya.

Anak yang terlalu banyak memainkan *game online* atau *game* pada *gadget* terlalu lama dan sudah masuk pada zona ketagihan tentunya aktivitas fisiknya sangat kurang, sehingga mereka menjadi anak yang pasif dan tentu saja kecerdasan kinestetiknya akan berbeda dengan anak yang aktif. Menurut survei yang dilakukan oleh YPMA (Yayasan Pengembangan Media Anak) tahun 2006 menemukan bahwa anak menghabiskan 7 jam sehari untuk mengkonsumsi media, mulai dari televisi, komputer, videogame, dan sebagainya. Diperkuat oleh data yang

menyebutkan bahwa anak biasanya bermain game setelah pulang sekolah. Yang mengejutkan, sejumlah responden (3%) mengaku bermain game sampai larut malam, di atas pukul 10 malam. Hal tersebut tentunya sangat mempengaruhi kecerdasan kinestetik siswa, waktu yang dimiliki banyak dihabiskan untuk bermain *game online* daripada untuk melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik. Selain itu, hal tersebut juga dapat berpengaruh pada kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, bahkan pada pembelajaran yang menggunakan model-model menarik sekalipun. Sehingga aktivitas fisik anak tidak terekplorasi dengan baik, yang tentu saja akan berdampak pada kecerdasan kinestetiknya.

Sejalan dengan pernyataan yang disampaikan Dave Meler (2002: 90) yang menyebutkan bahwa gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks motor) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya, melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu manusia sepenuhnya.

Oleh karena itulah, akan dilakukan kerjasama dengan guru kelas untuk melakukan penelitian ini sehingga memberikan solusi baru bagi dunia pendidikan khususnya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II.

SD Minomartani 6 dipilih sebagai *setting* penelitian karena situasi kondisi siswa dan guru kelas II sudah diamati sejak KKN-PPL berlangsung. Pengamatan dilakukan secara menyeluruh mulai dari kegiatan pembelajaran hingga mengamati sikap-sikap yang ditimbulkan oleh siswa maupun guru. Sehingga dengan melakukan pengamatan tersebut, ditemukan permasalahan yang perlu untuk segera diatasi.

Selain itu, SD Negeri Minomartani 6 juga sudah menerapkan kurikulum terbaru pada kegiatan pembelajarannya. Diketahui bahwa kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Guru kelas II sudah menerapkan kurikulum tersebut, sehingga akan memudahkan dalam melaksanakan penelitian ini.

Kecerdasan kinestetik tidak selalu harus dieksplorasi melalui kegiatan atau mata pelajaran olah raga saja. Tetapi kecerdasan kinestetik juga dapat diimplementasikan ke dalam proses kegiatan pembelajaran selain kegiatan olah raga. Selain menggunakan model pembelajaran yang sudah tersedia, guru dapat pula memodifikasi menjadi kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan siswa. Tidak hanya meningkatkan kecerdasan intelektualnya saja, tetapi juga dapat meningkatkan kecerdasan yang lainnya seperti kecerdasan kinestetik

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dipilih karena memiliki beberapa aspek yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Seperti yang diungkapkan Muhammad Muhyi Faruq (2007: 6),

pada usia kelas 1 sampai 3 SD, anak-anak masih diajarkan cara-cara gerak yang bersifat mendasar dan umum yaitu gerak lokomosi, non lokomosi dan manipulasi. Ketiga gerak dasar tersebut adalah cara-cara untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik khususnya pada siswa kelas rendah.

Melihat dari paparan mengenai cara mengembangkan kecerdasan kinestetik tersebut, tentunya sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Karena di dalam langkah-langkah menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ada salah satu langkah yang menyebutkan bahwa siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang mereka bawa. Dalam proses mencari pasangan kartu tersebut, kegiatan siswa dapat diarahkan dengan cara memodifikasi langkah-langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Misalnya dengan cara memberikan aturan-aturan khusus agar siswa melompat, berlari, dan sebagainya, sehingga kecerdasan kinestetik siswa dapat dikembangkan dengan model pembelajaran ini.

Tentunya pembelajaran ini selain cocok diterapkan untuk kelas rendah karena pembelajaran ini menggunakan tipe permainan, juga melibatkan berbagai anggota tubuh. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini juga dapat meningkatkan 3 ranah penilaian pada siswa, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan yang melibatkan kinestetik siswa belum difasilitasi di dalam kelas.
2. Gerak siswa belum dapat diarahkan dengan baik pada kegiatan pembelajaran.
3. Sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.
4. Diperlukan model pembelajaran untuk dapat memfasilitasi kinestetik siswa.
5. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* menarik dan dapat memfasilitasi gerak siswa, tetapi belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan agar penanganannya lebih spesifik yaitu tentang diperlukan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* agar kinestetik siswa dapat ditingkatkan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dikemukakan masalah sebagai berikut “Bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik

menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi empat yaitu: bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

a. Manfaat bagi Siswa

- 1) Meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa.

- 4) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Memperkaya khasanah model dan metode dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan keterampilan guru kelas khususnya, dalam menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa.

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam meningkatkan dan memajukan prestasi sekolah.
- 2) Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa kelas II.
- 2) Memberikan informasi selanjutnya tentang keefektifan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa kelas II.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan

Menurut C. George Boeree (2009: 125), kecerdasan adalah kapasitas seseorang untuk memperoleh pengetahuan (yakni belajar dan memahami), mengaplikasikan pengetahuan (memecahkan masalah), dan melakukan penalaran abstrak.

Menurut Cony R. Semiawan dan Djeniah Alim (2004: 8), inteligensi adalah kombinasi sifat-sifat manusia yang mencakup kemampuan untuk pemahaman terhadap hubungan yang kompleks, kemampuan penyelesaian masalah dan kemampuan untuk memperoleh kemampuan baru.

Dari beberapa definisi kecerdasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memahami hubungan yang kompleks, kemudian diaplikasikan untuk menyelesaikan masalah, lalu dilakukan penalaran abstrak untuk memperoleh kemampuan baru yang melatih mental.

b. Jenis-jenis Kecerdasan

Teori *Multiple Intelligence* yang diungkapkan oleh Howard Gardner (2003: 36), terdapat delapan jenis kecerdasan yaitu:

1) Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun

tulisan. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk menangani struktur bahasa (sintaksis), suara (fonologi), dan arti (semantik).

Anak dengan kecerdasan linguistik yang terasah dengan baik akan menunjukkan kesukaan dalam bermain dan memanipulasi kata. Mereka biasanya mempunyai perbendaharaan kata yang luas. Mereka menyukai puisi, rima, permainan kata, dan pintar mengekspresikan diri mereka melalui bahasa tulisan maupun lisan.

2) Kecerdasan Matematika dan Logika

Orang dengan kecerdasan matematika dan logika yang berkembang adalah orang yang mampu memecahkan masalah, mampu memikirkan dan menyusun solusi dengan urutan yang logis. Mereka suka angka, urutan, logika dan keteraturan. Mereka dapat mengerti pola dan hubungan serta mampu melakukan proses berpikir deduktif dan induktif.

Anak dengan kecerdasan matematika dan logika yang terasah dengan baik akan suka sekali dalam mencari penyelesaian suatu masalah, menunjukkan minat yang besar terhadap analogi dan silogisme. Mereka suka aktivitas yang melibatkan angka, urutan, pengukuran dan perkiraan.

3) Kecerdasan Visual dan Spasial

Kecerdasan visual dan spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual-spasial secara akurat, dan

kemudian bertindak atas persepsi tersebut. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran, dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut.

Orang yang telah mengembangkan kecerdasan visual dan spasial mereka dengan baik akan mampu untuk menciptakan kembali gambar dari kejadian atau objek yang pernah mereka alami, termasuk mengingat kembali emosi yang berhubungan dengan pengalaman mereka.

4) Kecerdasan Musik

Kecerdasan musik adalah kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang didengar.

Anak dengan kecerdasan musik yang berkembang akan suka bernyanyi, menyukai ritme musik, puisi, jingle, dan membuat suara-suara yang tidak berarti namun sangat mereka sukai. Mereka dapat belajar dengan lebih maksimal bila musik menemani proses pembelajaran mereka. Mereka dapat membuat lagu dan memasukkan informasi yang ingin mereka pelajari ke dalam lagu tersebut.

5) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Kecerdasan ini juga melibatkan kepekaan pada ekspresi wajah, suara, dan gerakan tubuh dari orang lain dan mampu memberikan respons secara efektif dalam berkomunikasi.

Murid dengan kecerdasan interpersonal yang berkembang dengan baik akan sangat menikmati kegiatan kelompok dan *collaborative learning*. Mereka juga sangat suka dengan kegiatan yang mengharuskan mereka melakukan pengamatan interaksi manusia, melakukan wawancara dengan orang dewasa, menetapkan aturan kelas, menentukan dan membagi tugas dan tanggungjawab, dan mengikuti permainan yang melibatkan upaya menyelesaikan suatu konflik.

6) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk secara akurat dan realistis menciptakan gambaran mengenai diri sendiri (kekuatan dan kelemahan), kesadaran akan *mood* atau kondisi emosi dan mental diri sendiri, kesadaran akan tujuan, motivasi, keinginan, proses berpikir dan kemampuan untuk melakukan disiplin diri, mengerti diri sendiri dan harga diri.

Orang dengan kecerdasan intrapersonal yang berkembang dengan baik akan suka menggunakan jurnal atau diari untuk mencatat hal-hal penting yang ada dalam pikiran mereka dan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu mereka juga dapat bekerja secara mandiri. Mereka kadang terlihat malu dan agak *introvert* atau tertutup.

7) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan kita dalam menggunakan tubuh kita secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Kecerdasan ini sangat menonjol pada diri seorang penari, atlet, pematung, pemusik, aktor, mekanik, dokter bedah dan ahli permata.

Murid yang memiliki kecerdasan kinestetik di kelas dapat diberdayakan dengan menggunakan teknik simulasi, bermain peran, drama, pantomim, perjalanan dan kunjungan ke lingkungan, rehat yang teratur dan bermain *brain gym*.

8) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, menggolongkan dan membuat kategori terhadap

apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Inti dari kecerdasan ini adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan, dan bagian lain dari alam semesta. Walau pada awalnya kecerdasan ini berkembang sebagai alat untuk manusia dalam berhubungan dengan alam sekitar, perkembangan terakhir dari kecerdasan ini juga meliputi kemampuan untuk membedakan benda buatan manusia seperti mobil, sepatu, pesawat dan perhiasan.

c. Kecerdasan Kinestetik

Menurut James Bellanca (2011: 3), kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan seluruh tubuh. Kecerdasan ini memungkinkan kita mengontrol dan menginterpretasikan gerakan-gerakan tubuh, mengatur objek-objek fisik, dan membangun keseimbangan antara tubuh dan jiwa.

Menurut Howard Gardner (2003: 24), kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelesaikan masalah atau produk mode menggunakan seluruh badan seseorang atau sebagian badan.

Menurut May Lwin dkk (2003: 167), kecerdasan kinestetik memungkinkan kita manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2007: 3), kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan

sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan badan yang indah, kreatif, dan mempunyai makna.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang mengontrol dan menginterpretasikan gerakan-gerakan tubuh, mengatur objek-objek fisik, dan membangun keseimbangan antara tubuh dan jiwa sehingga membangun keseimbangan antara pikiran dan tubuh yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain.

Kecerdasan kinestetik termasuk dalam keterampilan motorik. Keterampilan motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui aktivitas yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan urat saraf tulang belakang (*spinal cord*) (Heri Rahyubi, 2012: 222). Berdasarkan jenisnya, aktivitas motorik dibedakan menjadi dua, yaitu aktivitas motorik kasar (*gross motor activity*) dan aktivitas motorik halus (*fine motor activity*).

Masih menurut Heri Rahyubi (2012), aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan

menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.

Aktivitas motorik halus didefinisikan sebagai keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil/halus. Misalnya berkaitan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat dan adaptif. Perkembangan motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting dalam perkembangan motorik. Contoh aktivitas motorik halus misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya.

d. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Untuk mengidentifikasi apakah peserta didik memiliki kecerdasan kinestetik atau tidak, kita dapat melakukan observasi dengan panduan seperti yang dikemukakan oleh Thomas Armstrong (2002: 49). Thomas membuat *check list* penilaian kecerdasan kinestetis-jasmani siswa, diantaranya sebagai berikut:

(...) menonjol di salah satu atau lebih cabang olahraga (jika usia pra sekolah menunjukkan keunggulan kemampuan fisik untuk anak seusianya)

(...) selalu bergerak, tidak bisa diam, mengetuk-ngetuk, atau gelisah ketika duduk lama disuatu tempat

(...) pandai meniru gerak isyarat atau tingkah laku orang lain

(...) suka membongkar pasang barang

(...) menyentuh (dengan tangan) barang-barang yang baru ditemuinya

(...) suka berlari, melompat, gulat, atau kegiatan semacam (jika sudah lebih besar, akan menunjukkan minat pada kegiatan semacam yang “lebih terkendali”-misalnya, berlari ke sekolah, melompati kursi)

(...) menunjukkan kemahiran dalam bidang keterampilan (misalnya pertukangan, menjahit, bengkel) atau memiliki koordinasi motorik-halus yang baik dalam hal-hal lain

(...) mampu mengekspresikan diri secara dramatis

(...) menampakkan berbagai macam sensasi fisik ketika berpikir atau bekerja

(...) suka bekerja dengan tanah liat atau pengalaman yang melibatkan sentuhan tangan lain (misalnya melukis dengan menggunakan jari)

e. Strategi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik

Menurut May Lwin dkk (2008: 179), ada beberapa aktivitas yang dapat dilakukan orang tua untuk meningkatkan perkembangan fisik dan mengajar kecerdasan tubuh. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Menyediakan Kesempatan Aktivitas Fisik di Dalam Rumah

Aktivitas fisik di dalam rumah dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda di dalam rumah seperti matras, bola,

dan lain-lain. Benda-benda tersebut dapat mendorong aktivitas fisik anak seperti melambungkan, melempar, melompat.

May Lwin dkk juga menyebutkan beberapa permainan yang dapat dilakukan di dalam rumah, seperti memilih bentuk, warna dan pola, bergerak mengikuti musik, menirukan hewan, dan permainan menebak peragaan kata-kata.

2) Menyediakan Kesempatan untuk Aktivitas Fisik di Luar

May Lwin dkk mengatakan bahwa aktivitas fisik di luar dapat dilakukan di kebun atau halaman belakang rumah. Namun jika tidak memiliki kebun atau halaman rumah, taman bermain adalah penyelesaian yang terbaik, karena di luar rumah adalah lingkungan terbuka yang ideal bagi anak-anak untuk berlari.

Permainan di luar yang dapat dilakukan adalah keseimbangan pada garis atau balok, bola basket, dan Simon berkata. Permainan-permainan tersebut dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

3) Mengikuti Kursus

Ada berbagai kursus yang menawarkan pendidikan jasmani untuk anak-anak. Sebelum menetapkan pilihan pada kursus, sebaiknya pastikan bahwa kursus tersebut sesuai untuk kelompok umur, instrukturnya berkualifikasi, dan aturan keamanan dipegang teguh.

4) Mengembangkan Keberanian di Air

Salah satu upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik adalah melalui aktivitas yang berkaitan dengan air. Cara yang paling efektif untuk mengembangkan pemahaman dan keberanian di air adalah dengan memanjakan anak-anak pada air sejak kecil.

Berikut adalah beberapa permainan yang dapat dilakukan dengan air di dalam dan di luar rumah. Seperti tes tenggelam dan mengapung, latihan fisik, dan latihan getaran.

Sedangkan menurut Conny R. Semiawan dan Djeniah Alim (2004: 66), ada beberapa layanan dan pembinaan untuk anak di sekolah dasar, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Sekolah Khusus

Terdapat berbagai macam sekolah khusus di negara ini yang menunjang berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh siswa. Sekolah ini dikondisikan sedemikian rupa sehingga dapat melayani semua aspek keberbakatan. Namun sekolah seperti ini tentunya mahal dan tidak dapat dijangkau oleh seluruh orang tua.

2) Kelas Khusus

Layanan kelas khusus ini dapat dilaksanakan jika sekolah memiliki tiga atau lebih kelas paralel. Diharapkan dari sejumlah murid yang diterima ada satu kelas berkemampuan di atas rata-rata. Jumlah yang ideal adalah antara 20 atau 30 murid.

3) Kelompok Khusus

Layanan kelompok khusus ini mungkin terdiri dari 2 atau lebih murid dengan cara sebagai berikut:

- a) Dua minggu awal tahun ajaran baru, guru mengamati kemampuan siswa kelas I. Guru mengamati kemampuan intelektual, emosi, sosialisasi maupun psikomotornya. Lebih baik lagi jika ada tes psikologi oleh psikolog. Tetapi jika tidak ada psikolog, guru mengamati siswa sesuai ciri-ciri keberbakatannya.
- b) Dari pengamatan yang dilakukan, biasanya ada 3 kelompok kemampuan anak yaitu yang berkemampuan cerdas, rata-rata dan di bawah rata-rata.

Sedangkan menurut Muhammad Muhyi Faruq (2007: 5), untuk mengenal gerak secara lebih mendalam dan dapat mengembangkannya, kita perlu mengetahui bahwa terdapat 5 macam gerakan dasar. Gerakan ini terdiri dari koordinasi tubuh, kelincahan, kekuatan, keseimbangan, serta koordinasi mata dengan tangan dan kaki.

Ada beberapa contoh cara untuk mengembangkan kecerdasan gerak. Seperti pengembangan kecerdasan gerak yang berhubungan dengan keseimbangan adalah meletakkan buku di atas kepala dan berjalan ke depan beberapa langkah mengikuti pola tertentu yang diletakkan di lantai.

Mengembangkan koordinasi tubuh dapat dilakukan dengan cara memainkan pita, bertepuk tangan dengan mengkombinasikan jumlah tepukan, bertepuk tangan sambil memutar badan dengan diikuti kombinasi melompat kecil, dan lain-lain. Semua bentuk aktivitas pengembangan tersebut membutuhkan pengawasan cukup ketat, terutama berkaitan dengan keselamatan anak dan keamanan alat yang dipakai agar tidak menimbulkan efek cedera pada anak.

Mengembangkan kelincahan dapat dipraktekkan dengan melakukan gerak merangkak, merayap, berlari bolak-balik, membongkar puzzle lalu mengembalikannya dengan cepat, menirukan gerak hewan yang diceritakan guru, dan lain-lain.

Mengembangkan koordinasi mata dengan gerak tangan dan kaki dapat dilakukan dengan cara menggelindingkan bola kecil, menendang dan memberhentikan suatu benda, melemparkan benda, menangkap dan memantulkan suatu benda, meremas-remas *clay* dengan jari tangan serta membentuk suatu benda, dan lain-lain. Pastikan bahwa alat yang digunakan harus aman bagi kaki dan tangan anak, serta tidak membahayakan pandangan mata anak.

Kekuatan dapat dikembangkan dengan melemparkan *beanbag* jarak jauh, mendorong bola besar, meremas *clay* dengan ukuran paling tipis, mengangkat balok berwarna yang terbuat dari gabus, dan lain-lain. Jangan sampai anak merasa terpaksa. Hal ini harus dilakukan dengan kondisi yang menyenangkan.

Menurut Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl (2006: 143-145), berikut ini adalah strategi untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik peserta didik dalam pembelajaran:

1) Berjalan-jalan Saat Membaca atau Mendengar

Di sekolah kita dianjurkan untuk diam di tempat duduk masing-masing. Itu ketika kita belum menyadari bahwa para peserta didik yang cenderung pada “fisikal” membutuhkan beberapa cara untuk mengungkapkan kecenderungan atau pilihan kesukaannya itu.

Cobalah berjalan-jalan. Bangkitlah dari tempat duduk lalu bergeraklah setiap dua puluh lima atau tiga puluh menit. Corat-coretlah, garis bawahi catatan atau apa yang anda baca dengan warna, corat-coretlah catatan dan buatlah peta konsep. Bila perlu, bagi subjek yang bersangkutan, buatlah sebuah karta atau grafik atau bahkan berbagai tanda baca dan sebuah model sederhana yang baru.

Eksperimen tentang seberapa banyak anda membutuhkan suatu elemen fisik bagi cara anda menyerap informasi. Sebagai contoh, bagi anda bangku atau meja yang terpaku di tempat mungkin tidak bekerja sebaik paopan bangku.

2) Buatlah Catatan pada Kartu-kartu Indeks Buatan Sendiri

Buatlah lembaran kertas manila berbentuk persegi atau persegi panjang. Jangan besar-besar ukurannya supaya anda

dapat membuat catatan ringkas di atasnya. Kalau tidak sempat membuat sendiri, belilah kartu pos di Kantor Pos atau toko-toko ATK. Setelah anda tulisi masing-masing dengan catatan-catatan ringkas tentang subjek yang tengah anda pelajari, susunlah secara logis. Setiap butir subjek ditulis pada satu lembar kartu. Kartu-kartu itu dapat pula anda tempelkan pada solbor dengan paku payung atau di wallbor dengan penjepit bermagnet.

3) Tulislah

Tulisan dan sebarang pencatatan mengubah input auditori (suatu kuliah atau ceramah) ke dalam bentuk fisik.

4) Belajarlah dalam Kelompok

Mungkin strategi pembelajaran yang terbaik adalah belajar bersama-belajar dengan orang lain atau dalam kelompok.

5) Periksalah

Jika anda punya sebuah buku teks atau buku manual berukuran besar untuk dipelajari, bantulah tanda-tanda dari stabilo pada akhir setiap paragraf untuk menunjukkan bahwa anda telah memahaminya. Ini sejenis sinyal bagi otak anda untuk memateri informasi yang terdapat di dalamnya. Selanjutnya anda dapat mengidentifikasi di mana anda mulai kehilangan kaitan dengan materi sebelumnya. Hanya dengan memeriksa tanda-tanda itu.

6) Baca Ulang

Alangkah baiknya jika anda membaca dan membaca ulang wacana-wacana yang sulit. Bila perlu, bacalah dengan lantang. Bukannya merasa terbanjiri oleh kesemua bagian bab, anda dapat berkonsentrasi pada upaya memahami bagian-bagian kecil pada suatu kali.

Bahkan orang yang telah mempelajari subjek-subjek yang paling kompleks pun memulai dengan dasar-dasar yang sederhana dan menambahnya secara bertahap.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2011: 132-133), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain

Menurut Trianto (2010: 53), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Agus Suprijono (2011: 46), model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rencana, pola atau kerangka yang digunakan untuk mengorganisasikan pembelajaran di kelas maupun tutorial yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dan digunakan sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

3. Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

a. Pengertian Pembelajaran Aktif

Menurut Pat Hollingsworth dan Gina Lewis (2008: viii), pembelajaran aktif adalah siswa belajar secara aktif ketika mereka terlibat secara terus-menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat, dan efektif.

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012: 12), pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dilakukannya selama pembelajaran.

Namun diperjelas oleh Warsono dan Hariyanto (2012: 5), pembelajaran aktif adalah istilah payung bagi berbagai model pembelajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab belajar. Jadi meskipun dalam pendapatnya beliau mengatakan bahwa pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pembelajaran, tetapi secara umum pembelajaran aktif adalah sebuah model.

Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008: xiv), pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2008: 137), PBAS (pembelajaran Berbasis Aktivitas Siswa) dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang.

Dari berbagai pengertian mengenai pembelajaran aktif di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik mental maupun fisik.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif

Berikut adalah beberapa ciri dari pembelajaran aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*, 2009) adalah:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata
- 3) Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi
- 4) Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda
- 5) Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru)
- 6) Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar
- 7) Pembelajaran berpusat pada anak
- 8) Penataan lingkungan memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar
- 9) Guru memantau proses belajar siswa, dan
- 10) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak

(Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011: 76).

c. Tujuan Pembelajaran Aktif

Pada dasarnya tujuan pembelajaran aktif adalah meningkatkan stimulus dan respon peserta didik, sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan bersifat menyenangkan. Dalam perkembangan dunia pendidikan, sudah sejak lama pembelajaran dilakukan dengan sistem konvensional. Pembelajaran konvensional mengacu pada

teacher center atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Proses pembelajaran dengan sistem konvensional ini sangat membosankan bagi siswa dan siswa tidak banyak terlibat secara langsung dengan proses kegiatan pembelajaran. Biasanya pembelajaran dengan sistem konvensional ini menggunakan metode ceramah.

Sedangkan model pembelajaran aktif mengacu pada *student center* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa diajak secara langsung untuk terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran. Seluruh potensi siswa dioptimalkan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif yang menyenangkan dan bervariasi. Sehingga siswa mengalami langsung proses pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan ucapan Konfusius (Melvin L. Silberman, 2006: 23) yang menyatakan apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya pahami.

Dibawah ini adalah perbedaan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran aktif sesuai dengan penjabaran di atas:

Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Konvensional dengan Pembelajaran Aktif

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Aktif
Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa
Siswa menerima pengetahuan	Siswa menemukan sendiri
Kurang menyenangkan dan membosankan	Sangat menyenangkan
Kurang mengoptimalkan indera dan potensi peserta didik	Mengoptimalkan indera dan potensi peserta didik
Menggunakan metode dan media yang monoton	Menggunakan variasi metode dan media yang beragam
Kebanyakan dilakukan di dalam kelas	Lebih banyak dilakukan di luar kelas

Dengan melihat perbandingan di atas, dapat digunakan sebagai acuan dan alasan untuk menggunakan model pembelajaran aktif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, tujuan pembelajaran aktif juga dapat dilihat dari konsep pembelajaran aktif itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2008: 137-138), dari konsep PBAS yang dikemukakan beliau, ada dua hal yang perlu dipahami. Pertama, dipandang dari sisi proses pembelajaran PBAS menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal, artinya PBAS menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, termasuk emosional dan aktivitas intelektual

Kedua, dipandang dari sisi hasil belajar yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Artinya, dalam PBAS pembentukan siswa secara utuh merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran. PBAS tidak menghendaki pembentukan siswa yang secara intelektual cerdas tanpa diimbangi oleh sikap dan keterampilan.

Sedangkan secara khusus, pendekatan PBAS bertujuan (1) meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bermakna. Artinya, melalui PBAS siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai sejumlah informasi, tetapi juga bagaimana memanfaatkan informasi itu untuk kehidupannya; (2) mengembangkan seluruh potensi yang

dimilikinya. Artinya, melalui PBAS diharapkan tidak hanya kemampuan intelektual saja yang berkembang, tetapi juga seluruh pribadi siswa termasuk sikap dan mental.

d. Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Index Card Match atau Pencocokan Kartu Indeks ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya (Melvin L. Silberman, 2006: 250). Sedangkan dalam buku yang diterjemahkan oleh Hisyam Zaini (2011: 67), *Index Card Match* dijelaskan sebagai berikut:

Index Card Match adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Ada beberapa langkah-langkah pelaksanaan strategi *Index Card Match* ini, berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan strategi *Index Card Match* menurut Hisyam Zaini:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas
- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan

- 4) Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban
- 6) Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban
- 7) Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain
- 8) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan

Langkah-langkah di atas dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan kreatifitas pendidik dan kebutuhan peserta didik. Seperti misalnya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa, diperlukan kreatifitas yang sedemikian rupa serta

penyesuaian dengan materi dan usia peserta didik juga perlu diperhatikan.

e. Kelebihan Dan Kekurangan *Index Card Match*

Melihat dari penjabaran langkah-langkah yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini di atas, dapat diketahui kelebihan dan kekurangan *Index Card Match* sebagai strategi pembelajaran. diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan *Index Card Match*

- a) Semua siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Siswa tidak mudah merasa jenuh karena didominasi dengan permainan dan gerak.
- c) Aktivitas siswa lebih teratur karena terdapat aturan-aturan tertentu yang harus dikerjakan siswa.
- d) Kecerdasan kinestetik siswa terekplorasi dengan baik.
- e) Terjalin komunikasi yang baik antar siswa.
- f) Kerjasama antar siswa ditentukan secara acak, sehingga tidak memberikan sekat antara siswa yang pintar dan kurang pintar.

2) Kekurangan *Index Card Match*

- a) Tidak bisa dilakukan dengan maksimal jika jumlah siswa tidak genap, karena dilakukan secara berpasangan.
- b) Membutuhkan waktu yang lama untuk persiapan.
- c) Guru harus memiliki keterampilan mengelola kelas yang baik.

- d) Kegaduhan yang dilakukan siswa dapat mengganggu kelas yang lain.

4. Sekolah Dasar

a. Pengertian Sekolah Dasar

Menurut Suharjo (2006: 1), sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya, dan mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan sekolah menengah pertama.

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

- 1) Menurut Angela Anning (Suharjo, 2006: 36), karakteristik perkembangan dan belajar anak adalah sebagai berikut:
 - a) Kemampuan berfikir anak itu berkembang secara sekuensial dari konkrit menuju abstrak.
 - b) Anak harus siap menuju tahap perkembangan berikutnya dan tidak boleh dipaksakan untuk bergerak menuju tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, misalnya: dalam hal membaca permulaan, mengingat angka, dan belajar konservasi.
 - c) Anak belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain.

- d) Anak memerlukan pengembangan kemampuan penggunaan bahasa yang dapat digunakan secara efektif di sekolah.
 - e) Perkembangan sosial anak bergerak dari egosentris menuju pada kemampuan untuk berempati dengan yang lain.
 - f) Setiap anak sebagai seorang individu, masing-masing memiliki cara belajar yang unik.
- 2) Selain memiliki karakteristik seperti di atas, anak-anak usia SD juga memiliki karakteristik pertumbuhan kejiwaan. Seperti yang dikemukakan oleh Tim Dosen FIP IKIP Malang (Suharjo, 2006: 38) sebagai berikut:
- a) Pertumbuhan fisik dan motorik maju pesat. Hal ini sangat penting peranannya bagi pengembangan dasar yang diperlukan sebagai makhluk individu dan sosial.
 - b) Kehidupan sosialnya diperkaya selain kemampuan dalam hal kerjasama juga dalam hal bersaing dan kehidupan kelompok sebaya.
 - c) Semakin menyadari diri selain mempunyai keinginan, perasaan tertentu juga semakin bertumbuhnya minat tertentu.
 - d) Kemampuan berfikirnya masih dalam tingkatan persepsional.
 - e) Dalam bergaul, bekerjasama dan kegiatan bersama tidak membedakan jenis yang menjadi dasar adalah perhatian dan pengalaman yang sama.

f) Mempunyai kesanggupan untuk memahami hubungan sebab akibat.

g) Ketergantungan kepada orang dewasa semakin berkurang dan kurang memerlukan perlindungan orang dewasa

5. Kurikulum 2013

a. Pengertian Kurikulum 2013

Menurut Mohammad Nuh (2013), kurikulum 2013 adalah sebagai berikut:

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang pernah digagas dalam Rintisan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, tapi belum terselesaikan karena desakan untuk segera mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Rumusannya berdasarkan pada sudut pandang yang berbeda dengan kurikulum berbasis materi, sehingga sangat dimungkinkan terjadi perbedaan persepsi tentang bagaimana kurikulum seharusnya dirancang

Seluruh satuan pendidikan di Indonesia saat ini sedang menerapkan kurikulum 2013 pada pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Berikut adalah tabel perbedaan antara kurikulum 2013 dengan 2 kurikulum sebelumnya, yaitu KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) dan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang diambil dari *website* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan:

Tabel 1.1. Perbedaan Kurikulum KBK, KTSP dengan Kurikulum 2013

No	KBK 2004	KTSP 2006	Kurikulum 2013
1	Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari Standar Isi		Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari kebutuhan
2	Standar Isi dirumuskan berdasarkan Tujuan Mata Pelajaran (Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran) yang dirinci menjadi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran		Standar Isi diturunkan dari Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Inti yang bebas mata pelajaran
3	Pemisahan antara mata pelajaran pembentuk sikap, pembentuk keterampilan, dan pembentuk pengetahuan		Semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan,
4	Kompetensi diturunkan dari mata pelajaran		Mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai
5	Mata pelajaran lepas satu dengan yang lain, seperti sekumpulan mata pelajaran terpisah		Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti (tiap kelas)

b. Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah

Dasar

Metode pembelajaran yang digunakan pada penerapan kurikulum 2013 memiliki banyak perubahan. Materi pembelajaran tidak lagi disampaikan berdasarkan mata pelajaran, tetapi berdasarkan tema. Seperti yang disampaikan pada website *sekolahdasar.net* (08/09/2013), model pembelajaran tematik integratif menjadikan tema sebagai pengikat berbagai materi mata pelajaran. Setiap satu semester kurang lebih terdapat delapan tema yang harus diselesaikan. Delapan tema tersebut masing-masing memiliki subtema. Jika tema mencakup pembelajaran dalam satu bulan, subtema mencakup pembelajaran dalam satu minggu.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II, maka berikut ini adalah daftar tema dan subtema pada pembelajaran kelas II:

Tabel 1.2 Tema dan Sub Tema Kelas II Semester 1 Kurikulum 2013

No.	TEMA	SUB TEMA			
		1	2	3	4
1	Hidup rukun	Hidup rukun di rumah	Hidup rukun dengan teman bermain	Hidup rukun di sekolah	Hidup rukun di masyarakat
2	Bermain di lingkunganku	Bermain di lingkungan rumah	Bermain di rumah teman	Bermain di lingkungan sekolah	Bermain di tempat wisata
3	Tugasku sehari-hari	Tugasku sehari-hari di rumah	Tugasku sehari-hari di sekolah	Tugasku sebagai umat beragama	Tugasku dalam kehidupan sosial
4	Aku dan sekolahku	Tugas-tugas sekolahku	Kegiatan ekstrakurikulerku	Lingkungan di sekolahku	Prestasi di sekolahku
5	Hidup bersih dan sehat	Hidup bersih dan sehat di rumah	Hidup bersih dan sehat di sekolah	Hidup bersih dan sehat di tempat bermain	Hidup bersih dan sehat di masyarakat
6	Air bumi dan matahari	Air	Bumi	Matahari	Alam sekitar kita
7	Merawat hewan dan tumbuhan	Hewan di sekitarku	Merawat hewan	Tumbuhan di sekitarku	Merawat tumbuhan
8	Keselamatan di rumah dan perjalanan	Aturan keselamatan di rumah	Menjaga keselamatan di rumah	Aturan keselamatan di perjalanan	Menjaga keselamatan di perjalanan

Selain tema dan sub tema, kurikulum 2013 juga menggunakan pendekatan *scientific* dalam kegiatan pembelajarannya. Pendekatan *scientific* tersebut mencakup 5 aspek (materi pelatihan guru Kurikulum 2013), diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar dan membaca.

2) Menanya

Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa saja yang sudah dilihat, disimak, dibaca. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai pada yang abstrak.

3) Menalar

Menalar adalah salah satu istilah dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif.

4) Mencoba

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba melakukan percobaan terutama untuk materi atau substansi yang sesuai.

5) Mengomunikasikan

Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok dan atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama.

Dengan menerapkan pendekatan *scientific* tersebut, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah (Abdul Majid, 2014: 193). Informasi didapatkan tidak hanya

melalui guru, tetapi dapat juga didapatkan dari mana saja dan kapan saja.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang menitik beratkan pada aktifitas fisik. Kecerdasan kinestetik terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terdiri dari kegiatan-kegiatan fisik seperti melempar, melompat, memukul, dan lain-lain. Sedangkan motorik halus terdiri dari kegiatan-kegiatan fisik seperti menulis, menggambar, menempel, dan lain-lain.

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah tipe pembelajaran yang menggunakan kartu berpasangan sebagai medianya. Masing-masing kartu akan di sebar secara acak, kemudian siswa mencarinya lalu mencari pasangannya. Dengan sedikit modifikasi, model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* tidak hanya akan menarik bagi siswa. Tetapi juga dapat meningkatkan berbagai macam kecerdasan yang dimilikinya, salah satunya adalah kecerdasan kinestetik.

C. Kerangka Pikir

Siswa kelas II adalah termasuk golongan masa kanak-kanak akhir, tugas perkembangan mereka adalah belajar keterampilan fisik yang

diperlukan untuk bermain seperti lari, lompat, dan sebagainya (Endang Poerwanti dan Nur Widodo, 2005: 44). Keterampilan fisik tersebut terdiri dari keterampilan motorik kasar dan motorik halus, dan termasuk dalam kategori kecerdasan kinestetik. Mengacu pada pernyataan tersebut, sudah seharusnya guru memperhatikan bagaimana tugas perkembangan siswa tersebut dapat dilaksanakan. Namun pada kenyataannya, kegiatan pembelajaran tidak banyak melibatkan aktivitas fisik siswa. Guru kebanyakan melakukan kegiatan di dalam kelas dan kegiatan dilakukan secara *teacher center*.

Dunia pendidikan sekarang ini, sudah banyak melakukan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan melalui pendidikan adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif ini ada berbagai macam tipe, namun pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif tipe model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa. Hal tersebut didasari oleh penelitian yang relevan dari Seno Adi Nugroho yang berjudul Efek Aplikasi Pembelajaran Permainan Kecerdasan Kinestetik Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar pada Siswa Kelas II SDAL-Irsyad Al Islamiyah Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. Pada penelitian tersebut disebutkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Secara proses, pembelajaran dengan permainan kecerdasan kinestetik lebih efektif terhadap hasil belajar

kemampuan gerak dasar daripada pembelajaran secara konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata proses pembelajaran dengan permainan kecerdasan kinestetik yaitu 87% dan lebih besar dari pembelajaran konvensional yaitu 61%. (2) Secara produk pembelajaran dengan permainan kecerdasan kinestetik lebih berpengaruh daripada pembelajaran secara konvensional terhadap hasil belajar kemampuan gerak dasar pada siswa kelas II SD Al Irsyad Al Islamiyah Surakarta tahun pelajaran 2011 / 2012.

Selain itu tipe *Index Card Match* juga sangat sesuai untuk anak usia sekolah dasar karena tipe ini menggunakan permainan untuk mengaktifkan siswa dan langkah-langkahnya juga cocok untuk dimodifikasi agar dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Langkah-langkah pada *Index Card Match* yang dapat dimodifikasi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik adalah pada saat siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang mereka bawa. Sehingga pada kegiatan tersebut, siswa akan aktif bergerak dan kecerdasan kinestetik siswa dioptimalkan dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, tentunya dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, kecerdasan kinestetik siswa dapat ditingkatkan. Selama ini guru cenderung kurang memperhatikan kecerdasan kinestetik yang dimiliki siswa. Kecerdasan kinestetik siswa akan meningkat apabila penerapan model pembelajaran dilakukan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya penelitian tidak dilakukan sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Ada tiga pemikiran kritis yang muncul dari keberadaan bentuk penelitian menggunakan metode tindakan kelas. Ketiga pemikiran kritis yang dimaksud yaitu, ide yang muncul, suatu grup pendidikan dalam hal ini para guru-peneliti yang secara sadar bersinergi, dan adanya komitmen dari mereka terhadap peningkatan subjek yang diteliti agar menjadi lebih baik (Sukardi, 2013: 17).

Penelitian ini menciptakan kolaborasi dan partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Sejak awal, peneliti dan guru pendamping saling mengkomunikasikan dan terlibat mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi penelitian. Selanjutnya untuk proses pelaksanaannya, peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data. Kemudian menganalisis data dan melaporkan hasil penelitian.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 28 siswa. Pertimbangan mengambil subjek penelitian ini karena kondisi siswa

kelas II sesuai dengan permasalahan yang telah diamati, yaitu kecerdasan kinestetik siswa kurang ditingkatkan dan diperlukan model pembelajaran yang sesuai agar kecerdasan kinestetik siswa dapat meningkat.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah kecerdasan kinestetik siswa kelas II melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

D. Setting Penelitian

Setting penelitian tindakan kelas ini dilakukan di dalam ruangan kelas II maupun di halaman SD Negeri Minomartani 6 Sleman. Alasan dipilihnya ruangan kelas II dan halaman sekolah karena kedua tempat tersebut tempat dimana kegiatan sering dilakukan dalam permainan fisik siswa (olahraga) dan pembelajaran. Selain itu, juga dikarenakan pembelajaran ini memerlukan aktivitas fisik yang banyak, sehingga jika hanya memanfaatkan ruangan kelas saja tidak akan maksimal.

E. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart pada 1988 (Sukardi, 2013: 7), yang terdiri dari beberapa siklus tergantung dari hasil yang didapatkan. Masing-masing siklus menggunakan empat

komponen. Empat komponen tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

1. Merencanakan Tindakan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Materi yang tertuang dalam RPP ini juga harus sesuai dengan kurikulum dan ketentuan yang berlaku.
- b. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.
- c. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan. Dalam penelitian ini, media yang utama adalah kartu berpasangan.
- d. Mengevaluasi kegiatan. Tujuannya adalah untuk mengetahui keadaan siswa apakah dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan kesulitan apa saja yang dialami.

Indikator yang difokuskan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Dapat melompat pada tumpuan
- b. Dapat menggambar jam analog
- c. Dapat melakukan gerakan menyapu
- d. Dapat melakukan gerakan mengepel
- e. Dapat melakukan gerakan menghapus papan tulis
- f. Dapat melakukan gerakan menggelap kaca
- g. Dapat melakukan gerakan mengambil ranting/daun

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh rekan sejawat untuk mengamati partisipasi anak saat proses menempatkan posisi dan mencari kartu berpasangan dengan cara melompat pada tumpuan yang telah ditentukan dan melakukan gerakan kepala, tangan, kaki, badan seperti contoh. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Selanjutnya hasil kegiatan siswa diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan oleh rekan sejawat yaitu guru kelas.

3. Mengobservasi Tindakan

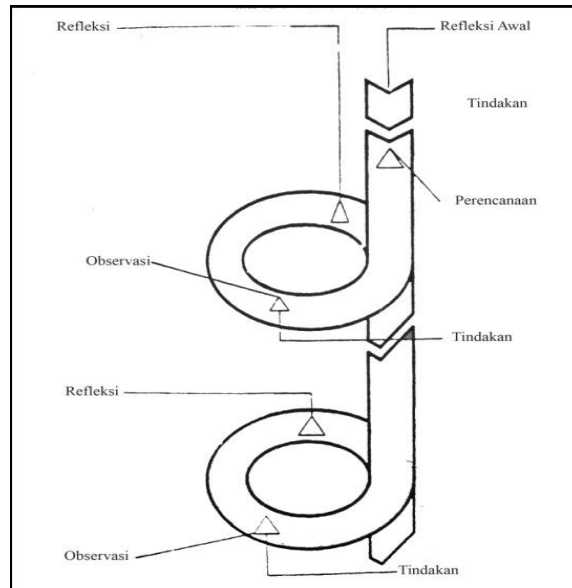
Oberservasi tindakan selama proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasilnya langsung dicatat dalam lembar observasi.

4. Refleksi Hasil Pengamatan

Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi dilakukan bersama guru kelas dengan melakukan diskusi. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada saat melakukan penelitian, kemudian melihat masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan dalam penelitian dan hasilnya. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin

timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 25) seperti pada gambar berikut:



Gambar 1 Bagan Perencanaan Tindakan Kelas Model Kemmis dan Robin Mc Taggart

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Sukardi (2013: 50), observasi pada konteks pengumpulan data adalah tindakan atau proses pengambilan informasi, atau data melalui media pengamatan.

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan proses kegiatan

pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* yang dilakukan di dalam dan di luar kelas pada siswa kelas II. kemudian mencatatnya ke dalam lembar observasi yang telah disediakan.

2. Dokumentasi

Menurut Sukardi (2013: 47), informasi dari dokumen dapat memberikan informasi yang relevan kepada para tim peneliti tentang isu-isu dan problem yang hidup di kelas dan perlu dicarikan solusi, guna mendapatkan perbaikan secepatnya.

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah catatan harian guru, bab-bab yang berisi materi pembelajaran yang dianjurkan guru maupun yang berasal dari buku-buku teks, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

3. Metode Ostensif

Menurut Sukardi (2013: 52), disebut ostensif karena bila digunakan peneliti yang memiliki pengalaman terbatas, kehadirannya akan dapat mengganggu *setting* kelas yang alami. Sebagai akibatnya, peneliti tidak mendapatkan informasi atau data yang benar-benar terjadi secara alami

Alat pengumpul data ostensif yang digunakan pada penelitian ini adalah *slide photograph* dan *video camera recorder*. Pengumpulan data dengan metode ini akan memudahkan dalam analisis dan evaluasi, karena dapat dilihat kembali kondisi-kondisi yang terjadi melalui gambar dan *video*.

G. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pokok, yakni panduan observasi untuk menjabarkan bentuk-bentuk upaya guru dan hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman. Kisi-kisi instrumen lembar observasi diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Aspek Perkembangan	Kegiatan	Indikator	Deskripsi
Melompat	Menempatkan diri pada posisi yang ditentukan.	Dapat melompat pada tumpuan	Siswa yang mendapat kartu warna kuning (berisi jawaban) menempatkan diri pada tempat yang ditentukan dengan cara melompat pada tumpuan-tumpuan
	Mencari pasangan kartu yang dibawa		Siswa yang mendapat kartu warna hijau (berisi pertanyaan) mencari dan kemudian menghampiri pasangannya (jawaban) dengan cara melompat pada tumpuan
Menggambar jam analog	Menggambar jam	Dapat menggambar jam analog	Siswa menggambar jam analog sesuai dengan perintah
Gerakan menyapu	Melakukan gerakan menyapu	Dapat melakukan gerakan menyapu	Siswa menuju ke pos pertama dengan melakukan gerakan menyapu
Gerakan mengepel	Melakukan gerakan mengepel	Dapat melakukan gerakan mengepel	Siswa menuju ke pos kedua dengan melakukan gerakan mengepel
Gerakan menghapus papan tulis	Melakukan gerakan menghapus papan tulis	Dapat melakukan gerakan mengepel	Siswa menuju ke pos ketiga dengan melakukan gerakan mengepel
Gerakan mengelap kaca	Melakukan gerakan mengelap kaca	Dapat melakukan gerakan mengelap kaca	Siswa menuju ke pos keempat dengan melakukan gerakan mengelap kaca
Gerakan mengambil ranting/daun	Melakukan gerakan mengambil ranting/daun	Dapat melakukan gerakan mengambil ranting/daun	Siswa menuju ke pos kelima dengan melakukan gerakan mengambil ranting/daun

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card*

Match pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman, maka kriteria penilaian kegiatan memantulkan bola diuraikan sebagai berikut

Tabel 2.1 Rubrik Penilaian

Kegiatan	Kriteria Penilaian		
	Bisa	Hampir Bisa	Belum Bisa
Melompat	Siswa mampu melompat pada tumpuan-tumpuan dan sesuai dengan konsep dan contoh	Siswa mampu melompat pada tumpuan-tumpuan tetapi tidak sesuai dengan konsep dan contoh	Siswa belum mampu melompat pada tumpuan-tumpuan sesuai dengan konsep dan contoh
Menggambar jam	Siswa mampu menggambar jam sesuai dengan perintah, jarak angka pada jam analog dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dilakukan tanpa bimbingan guru	Siswa mampu menggambar jam sesuai dengan perintah, jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dilakukan tanpa bimbingan guru	Siswa belum mampu menggambar jam sesuai dengan perintah, jarak angka pada jam analog kurang tepat dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang kurang tepat walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan menyapu	Siswa mampu melakukan gerakan menyapu dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan menyapu dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan menyapu dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan mengepel	Siswa mampu melakukan gerakan mengepel dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan mengepel dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan mengepel dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan menghapus papan tulis	Siswa mampu melakukan gerakan menghapus papan tulis dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan menghapus papan tulis dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan menghapus papan tulis dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan mengelap kaca	Siswa mampu melakukan gerakan mengelap kaca dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan mengelap kaca dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan mengelap kaca dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan mengambil ranting/daun	Siswa mampu melakukan gerakan mengambil ranting/daun dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan mengambil ranting/daun dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan mengambil ranting/daun dengan efektif walaupun telah dibimbing guru

H. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan, maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan secara lebih mendalam. Menurut Suwarsih Madya (2009: 75) analisis data dalam

penelitian tindakan diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Dengan melakukan refleksi, peneliti akan memiliki wawasan otentik yang akan membantu dalam menafsirkan datanya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, yaitu pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 209) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

I. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria baik. Kriteria berupa presentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2010: 44) yaitu:

- a. Kesesuaian kriteria (%) : 0-20 = Kurang sekali
- b. Kesesuaian kriteria (%) : 21-40 = Kurang
- c. Kesesuaian kriteria (%) : 41-60 = Cukup
- d. Kesesuaian kriteria (%) : 61-80 = Baik
- e. Kesesuaian kriteria (%) : 81-100 = Sangat baik

Berdasarkan kriteria kesesuaian di atas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus rata-rata (*mean*) (Purwanto. 2011: 116). Rata-rata (*mean*) bisa dinotasikan dengan \bar{X} adalah rata-rata dari keseluruhan nilai dan jumlah. Rata-rata dihitung dengan menjumlahkan semua data di bagi dengan jumlah datanya. Rumus yang dipakai adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata (%)

$\sum n$: Jumlah siswa yang mendapat kriteria bisa

$\sum N$: Jumlah siswa keseluruhan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

a. Identitas Sekolah

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta. Sekolah tersebut beralamatkan di Jalan Kakap XI, Ngaglik, Minomartani, Sleman, Yogyakarta. Lokasi sekolah berada di area kompleks perumahan.

b. Sarana dan Prasarana

SD Negeri Minomartani 6 memiliki sarana dan prasana penunjang kegiatan pembelajaran seperti sekolah yang lainnya. Sekolah ini memiliki 6 ruangan sebagai kelas dan beberapa ruangan lain sebagai ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang kegiatan operasional dan kegiatan tambahan seperti laboratorium komputer, aula, perpustakaan, mushola dan ruang seni tari. Bangunan gedung terhitung masih baru untuk ruang kelas, mushola dan kantor. Sedangkan ruang seni tari, laboratorium dan perpustakaan termasuk bangunan lama. Karena dulunya sekolah ini gabungan dari dua sekolah, yakni SD Negeri Minomartani 4 dan SD Negeri Minomartani 6. Namun sekarang SD Negeri Minomartani 6 telah berdiri sendiri dan menempati bangunan dari kedua SD tersebut.

Selain itu, untuk perabotan seperti lemari, meja, kursi siswa dan guru juga masih baik. Papan tulis di setiap kelas memiliki 2 jenis, yakni papan tulis hitam dan papan tulis putih. Kondisi ruang kelasnya pun cukup luas untuk kegiatan pembelajaran. Lapangan di sekolah ini juga sangat luas, terdiri dari 2 bagian yaitu lapangan basket dan lapangan bulu tangkis.

2. Karakteristik Siswa

SD Negeri Minomartani 6 memiliki 128 siswa yang terbagi menjadi 6 kelas. Siswa laki-laki berjumlah 53 dan siswa perempuan berjumlah 75. Pada penelitian ini, target yang menjadi penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa, dengan 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

3. Sumber Belajar

SD Negeri Minomartani 6 memiliki beberapa acuan sebagai sumber belajar. Diantaranya adalah buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013 yang sehari-hari digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga ada buku tambahan seperti LKS dan buku paket, tetapi buku paket tersebut tidak semua siswa wajib membeli.

4. Deskripsi Awal Pembelajaran

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta. Observasi dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2014 dengan mengamati seberapa jauh guru menggunakan model dan metode

pembelajaran untuk mengoptimalkan kecerdasan kinestetik siswa. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas II adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa kemudian dilanjutkan dengan melakukan presensi untuk melihat berapa siswa yang hadir dan tidak hadir. Kemudian siswa diminta untuk membuka buku pelajaran.
- b. Guru meminta siswa membuka buku tema 1 tentang “Hidup Rukun”. Kemudian siswa diminta menyanyikan lagu “Naik Sepeda” sesuai dengan irama “Naik-naik ke Puncak Gunung”.
- c. Guru meminta siswa membuat syair lagu sederhana sesuai irama lagu “Disini Senang Disana Senang”. Setelah selesai, siswa diminta menyanyikan syair lagu yang telah dibuat.
- d. Guru meminta siswa mengamati teks bacaan mengelompokkan sikap hidup rukun dalam kemajemukan teman. Kemudian siswa diminta mengidentifikasi sikap mana saja yang termasuk hidup rukun.
- e. Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai nilai tempat. Kemudian siswa diminta mengisi tabel mengenai nilai tempat. Guru juga meminta siswa untuk mengamati teks bacaan tentang alamat rumah yang memuat lambang bilangan.
- f. Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami. Kemudian guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS. Setelah LKS selesai dikerjakan, guru melakukan pembahasan.

g. Pada kegiatan akhir, guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.

Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran di atas, dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik dan tidak banyak melibatkan aktivitas siswa, sehingga kecerdasan kinestetik siswa kurang dioptimalkan.

Jika melihat pada materi yang diajarkan pada saat observasi berlangsung, sebenarnya kegiatan pembelajaran tersebut dapat dimodifikasi menjadi kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan model dan metode pembelajaran. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran tersebut ada materi-materi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Seperti pada materi menyanyikan lagu “Naik Sepeda”, guru dapat mengajak siswa untuk menyanyikan lagu tersebut sambil melakukan gerak bersepeda. Atau pada materi nilai tempat, siswa dapat diajak permainan yang melibatkan aktivitas fisik siswa. Sehingga kecerdasan kinestetik siswa dapat dioptimalkan dengan baik.

Oleh karena itulah, data yang didapatkan dari hasil observasi pra tindakan untuk melihat aspek yang akan diteliti tidak dapat diketahui. Karena pada saat dilakukan observasi, guru belum melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan kinestetik siswa.

Selain melihat dari kegiatan pembelajaran, juga dilihat kegiatan siswa pada saat melakukan piket. Karena pada penelitian yang akan dilakukan terdapat materi tentang “kebersihan kelas” yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti menyapu, mengepel, menghapus papan tulis dan lain-lain. Pada saat observasi, ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan menyapu dan menghapus papan tulis dengan tidak efektif. Oleh karena itulah, dengan dilakukan penelitian tindakan kelas ini, nantinya kegiatan kinestetik siswa dapat meningkat.

5. Analisis dan Refleksi terhadap Deskripsi Awal Pembelajaran

a. Analisis

Dari hasil observasi, ditemukan beberapa hal mengenai kondisi dan situasi proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Pada kegiatan pembelajaran, guru lebih banyak mendominasi, kegiatan yang dilakukan masih *teacher center* sehingga siswa tidak banyak melakukan aktivitas. Siswa lebih banyak mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran.
- 2) Siswa banyak yang tidak memperhatikan guru, siswa terlihat lebih asyik dengan kegiatan mereka sendiri. Bahkan ada beberapa siswa yang jalan-jalan kesana-kemari.
- 3) Pada saat kegiatan piket, masih banyak siswa yang tidak melakukan gerakan piket secara efektif.

b. Refleksi

Dari beberapa data diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran belum banyak melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa lebih cepat merasa bosan dan lebih memilih asyik dengan kegiatan mereka sendiri. Gerakan-gerakan dalam kegiatan piket masih dilakukan dengan semau siswa, guru tidak memberitahu bagaimana melakukan gerakan-gerakan piket yang benar dan efektif. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan adalah meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

B. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Tindakan Kelas

1. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, dilakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator dan dikondisikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan adalah:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas II selaku kolaborator penelitian.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disesuaikan dengan aspek penelitian, maka disusun materi pada tema 3 sub tema 2 tentang Tugas Sehari-hari di Sekolah.
- 3) Mempersiapkan kelengkapan dan media untuk kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.
- 4) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun, menggambar jam.
- 5) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pada siklus I direncanakan dengan 2 kali pertemuan, pelaksanaan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus I dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2014, dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai pukul 10.10 WIB. Sebelum kegiatan dimulai, dipersiapkan terlebih dahulu media yang berupa tumpukan-tumpukan sebagai lompatan, kartu

index yang dibagi dua bagian pertanyaan dan jawaban, menyiapkan pos-pos yang akan digunakan. Secara rinci kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum memulai kegiatan. Setelah itu guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak.
- b) Selanjutnya guru melakukan kegiatan presensi, kegiatan presensi menyatakan siswa berangkat semua. Sehingga ada 28 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c) Kemudian guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi pada tema 3 subtema 3 tentang “Tugasku Sehari-hari di Sekolah”.
- d) Guru kemudian menjelaskan materi yang akan diajarkan. Materi tersebut diantaranya adalah tentang kebersihan kelas, waktu, Pancasila dan membaca cerita.
- e) Guru kemudian membagikan kartu secara acak kepada siswa dan menjelaskan bahwa kartu tersebut adalah kartu berpasangan. Tugas siswa adalah mencari pasangan dari kartu yang mereka bawa.
- f) Kemudian siswa diajak keluar kelas, guru menjelaskan aturan permainannya. Aturan permainan tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa sebelumnya dibagi secara acak kartu-kartu berpasangan, kemudian siswa diberitahu bahwa kartu-kartu tersebut memiliki pasangan. Sehingga tugas siswa nanti adalah mencari pasangan dari kartu yang mereka bawa.
- (2) Siswa yang mendapat kartu warna hijau diminta menempatkan posisi yang telah ditentukan dengan cara melompat pada tumpuan-tumpuan yang telah ditentukan.
- (3) Kemudian siswa yang memiliki kartu warna kuning mencari pasangan dari kartu yang mereka bawa. Setelah menemukan kartu yang sesuai, siswa menghampiri pasangannya dengan cara melompat pada tumpuan-tumpuan.
- (4) Siswa yang telah mendapatkan pasangan, bersiap pada titik start. Kemudian menuju pos pertama dengan melakukan gerakan menyapu secara efektif. Setelah sampai di pos pertama kemudian menyebutkan sila pertama.
- (5) Siswa menuju pos kedua dengan melakukan gerakan mengepel secara efektif. Setelah sampai di pos kedua kemudian menyebutkan sila kedua.

- (6) Siswa menuju pos ketiga dengan melakukan gerakan menghapus papan tulis secara efektif. Setelah sampai di pos ketiga kemudian menyebutkan sila ketiga.
- (7) Siswa menuju pos keempat dengan melakukan gerakan mengelap kaca secara efektif. Setelah sampai di pos keempat kemudian menyebutkan sila keempat.
- (8) Siswa menuju pos kelima dengan melakukan gerakan mengambil ranting/daun secara efektif. Setelah sampai di pos kelima kemudian menyebutkan sila kelima.
- (9) Siswa masuk ke kelas dan diminta duduk bersama pasangannya, kemudian siswa mengerjakan LKS yang di dalamnya berisi tugas untuk menggambar jam.
- g) Dalam permainan tersebut ada beberapa aspek yang diteliti oleh observer yaitu aspek melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam. Peneliti dibantu oleh rekan sejawat dalam melakukan observasi dan pengambilan gambar.
- h) Siswa yang telah melakukan kegiatan permainan dan mendapat pasangan dari kartu yang mereka bawa, kemudian diminta masuk ke kelas dan duduk dengan pasangannya.
- i) Siswa bersama pasangannya mengerjakan LKS yang diberikan guru kemudian membahasnya secara bersama-sama setelah

semua selesai dikerjakan. Pada saat mengerjakan LKS, ada aspek yang diteliti lagi yaitu aspek menggambar jam

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2014 mulai pukul 07.00 WIB sampai pukul 10.00 WIB. Seperti pertemuan sebelumnya, sebelum dimulai kegiatan disiapkan terlebih dahulu media yang berupa tumpukan-tumpukan dan kartu *Index Card Match*. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a) Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama-sama kemudian melakukan presensi. Pada kegiatan presensi, seluruh siswa yang berjumlah 28 hadir semua dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Kemudian guru melakukan apersepsi dengan menghubungkan materi sebelumnya dan menginformasikan tujuan pembelajaran.
- c) Guru menjelaskan sedikit materi sebelumnya, kemudian menghubungkan dengan materi baru.
- d) Guru menjelaskan aturan permainan, guru juga menjelaskan bahwa permainan yang dilakukan masih sama dengan yang kemarin. Kemudian guru membagikan kartu secara acak.
- e) Siswa diajak keluar kelas dan melakukan permainan dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card*

Match. Terlihat siswa lebih teratur dalam melakukan permainan karena sudah melakukan permainan tersebut pada pertemuan sebelumnya.

- f) Pada kegiatan permainan, aspek yang diteliti masih sama. Yaitu aspek melompat, menyapu, menghapus papan tulis, menggelap kaca dan mengambil ranting/daun.
- g) Siswa kembali ke dalam kelas dan duduk bersama pasangannya, kemudian mereka mengerjakan LKS. Dalam kegiatan mengerjakan LKS, aspek menggambar jam siswa kembali dilihat.
- h) Setelah semua selesai mengerjakan LKS, guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada hari itu, kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.

c. Observasi

Rangkaian kegiatan pada siklus I pertemuan I dan II menghasilkan data pada siswa dan guru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sebelumnya.

1) Pertemuan I

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I disajikan pada tabel dengan keterangan B: Bisa, HB: Hampir Bisa, BB: Belum Bisa sebagai berikut:

Tabel 3Kemampuan Melompat

No.	Nama	Melompat		
		B	HB	BB
1	T	√		
2	L		√	
3	E	√		
4	C		√	
5	A1	√		
6	B	√		
7	S	√		
8	Z		√	
9	B2	√		
10	C3		√	
11	M	√		
12	Q	√		
13	R		√	
14	O		√	
15	Y	√		
16	M	√		
17	D		√	
18	J	√		
19	P	√		
20	V	√		
21	H		√	
22	K	√		
23	F	√		
24	N		√	
25	W	√		
26	A	√		
27	I	√		
28	G	√		
Jumlah		19	9	-
Persentase		67,86%	32,14%	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus I pertemuan I diketahui bahwa ada 19 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 67,86% dari jumlah siswa. Selain itu ada 9 siswa yang masuk dalam kategori hampir bisa, atau sebesar 32,14% dari jumlah siswa.

Tabel 3.1 Kemampuan Motorik

No.	Nama	Menyapu			Mengepel			Menghapus papan tulis			Mengelap kaca			Mengambil ranting/daun		
		B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB
1	T	√			√			√			√				√	
2	L	√			√			√			√			√		
3	E	√				√		√			√			√		
4	C	√			√			√			√			√		
5	A1		√		√				√			√			√	
6	B	√			√			√			√			√		
7	S	√			√			√			√			√		
8	Z	√			√			√				√		√		
9	B2		√			√		√			√			√		
10	C3		√			√		√				√			√	
11	M	√			√			√			√				√	
12	Q	√			√				√			√		√		
13	R		√		√				√		√			√		
14	O	√			√				√		√			√		
15	Y		√			√		√			√			√		
16	M	√				√		√			√			√		
17	D	√			√			√				√		√		
18	J	√			√			√				√			√	
19	P	√			√			√				√			√	
20	V	√			√			√			√			√		
21	H	√				√			√		√			√		
22	K		√		√				√		√			√		
23	F	√				√		√			√			√		
24	N	√			√			√			√			√		
25	W	√			√			√			√				√	
26	A		√		√			√			√			√		
27	I		√		√			√			√			√		
28	G		√			√		√			√				√	
Jumlah		19	9	-	20	8	-	22	6	-	21	7	-	20	8	-
Persentase		67,86	32,14	-	71,42	28,58	-	78,58	21,42	-	75	25	-	71,42	28,58	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 19 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 67,86% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 8 siswa, atau sebesar 32,14% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 20 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 71,42% dari jumlah siswa. Dan ada 8 siswa

yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 28,58% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 22 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 78,58% dari jumlah siswa. Dan ada 6 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 21 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 75% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 7 siswa atau sebesar 25% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 20 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 71,12% dari jumlah siswa. Dan ada 8 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 28,58% dari jumlah siswa.

Tabel 3.2 Kemampuan Menggambar Jam

No.	Nama	Menggambar jam		
		B	HB	BB
1	T	✓		
2	L		✓	
3	E		✓	
4	C			✓
5	A1		✓	
6	B		✓	
7	S		✓	
8	Z		✓	
9	B2			✓
10	C3		✓	
11	M		✓	
12	Q		✓	
13	R	✓		
14	O		✓	
15	Y		✓	
16	M			✓
17	D		✓	
18	J		✓	
19	P		✓	
20	V		✓	
21	H		✓	
22	K	✓		
23	F	✓		
24	N	✓		
25	W	✓		
26	A			✓
27	I		✓	
28	G		✓	
Jumlah		6	18	4
Persentase		21,42%	64,29%	14,28%

Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 6 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa. Dan ada 18 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 64,29% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa menggambar jam dengan benar ada 4 siswa, atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa.

2) Pertemuan II

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan II disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Kemampuan Melompat

No.	Nama	Melompat		
		B	HB	BB
1	T	√		
2	L		√	
3	E	√		
4	C		√	
5	A1	√		
6	B	√		
7	S	√		
8	Z		√	
9	B2	√		
10	C3		√	
11	M	√		
12	Q	√		
13	R		√	
14	O		√	
15	Y	√		
16	M	√		
17	D		√	
18	J	√		
19	P	√		
20	V	√		
21	H		√	
22	K	√		
23	F	√		
24	N	√		
25	W	√		
26	A	√		
27	I	√		
28	G	√		
Jumlah		20	8	-
Persentase		71,43%	28.57%	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus I pertemuan II diketahui bahwa ada 20 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 71,43% dari jumlah anak.

Selain itu ada 8 siswa yang masuk dalam kategori hampir bisa, atau sebesar 28,574% dari jumlah siswa.

Tabel 4.1 Kemampuan Motorik

No.	Nama	Menyapu			Mengepel			Menghapus papan tulis			Mengelap kaca			Mengambil ranting/daun		
		B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB
1	T	√			√			√			√				√	
2	L	√			√			√			√			√		
3	E	√				√		√			√			√		
4	C	√			√			√			√			√		
5	A1		√		√				√			√			√	
6	B	√			√			√			√			√		
7	S	√			√			√			√			√		
8	Z	√			√			√				√		√		
9	B2		√			√		√			√			√		
10	C3		√			√		√				√			√	
11	M	√			√			√			√				√	
12	Q	√			√				√			√		√		
13	R		√		√			√			√			√		
14	O	√			√				√		√			√		
15	Y		√			√		√			√			√		
16	M	√				√		√			√			√		
17	D	√			√			√				√		√		
18	J	√			√			√				√			√	
19	P	√			√			√				√			√	
20	V	√			√			√			√			√		
21	H	√			√				√		√			√		
22	K		√		√				√		√			√		
23	F	√			√			√			√			√		
24	N	√			√			√			√			√		
25	W	√			√			√			√				√	
26	A		√		√			√			√			√		
27	I	√			√			√			√			√		
28	G	√				√		√			√				√	
Jumlah		21	7	-	22	6	-	23	5	-	21	7	-	20	8	-
Persentase		75	25	-	78,57	21,42	-	82,14	17,86	-	75	25	-	71,42	28,58	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 21 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 75% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 7 siswa, atau sebesar 25% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 22 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 78,57% dari jumlah siswa. Dan ada 6 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 23 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 82,14% dari jumlah siswa. Dan ada 5 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis atau sebesar 17,86% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 21 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 75% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 7 siswa atau sebesar 25% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 20 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 71,12% dari jumlah siswa. Dan ada 8 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 28,58% dari jumlah siswa.

Tabel 4.2 Kemampuan Menggambar Jam

No.	Nama	Menggambar jam		
		B	HB	BB
1	T	√		
2	L		√	
3	E		√	
4	C			√
5	A1		√	
6	B		√	
7	S		√	
8	Z		√	
9	B2			√
10	C3		√	
11	M		√	
12	Q		√	
13	R	√		
14	O		√	
15	Y		√	
16	M	√		
17	D		√	
18	J		√	
19	P		√	
20	V		√	
21	H		√	
22	K	√		
23	F	√		
24	N	√		
25	W	√		
26	A			√
27	I		√	
28	G		√	
Jumlah		7	18	3
Persentase		25%	64,29%	10,71%

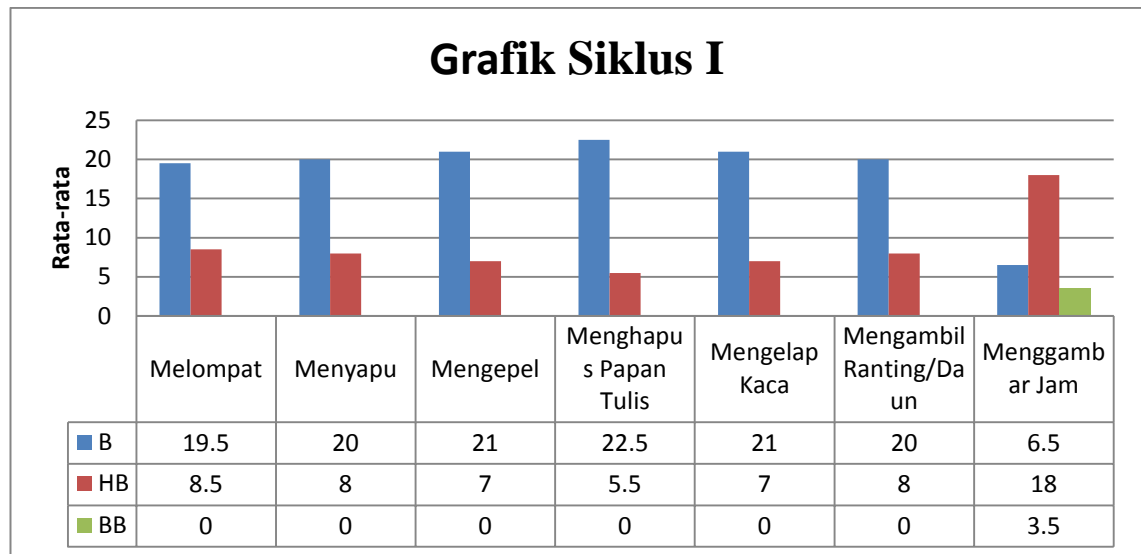
Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 7 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 25% dari jumlah siswa. Dan ada 18 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 64,29% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa menggambar jam dengan benar ada 3 siswa, atau sebesar 10,71% dari jumlah siswa.

Peningkatan hasil pertemuan I dan II pada siklus I dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 5 Peningkatan Hasil Kegiatan Pada Siklus I

No	Kegiatan	Siklus I					
		Pertemuan Ke-					
		I			II		
		B	HB	BB	B	HB	BB
1.	Melompat	19 anak	9 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32.14%	0%	71,42%	28.58%	0%
2.	Menyapu	19 anak	9 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32.14%	0%	75%	25%	0%
3.	Mengepel	20 anak	8 anak	0 anak	22 anak	6 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28.58%	0%	78,58 %	21.42%	0%
4.	Menghapus Papan Tulis	22 anak	6 anak	0 anak	23 anak	5 anak	0 anak
	Persentase (%)	78,58 %	21.42%	0%	82,14%	17,86%	0%
5.	Membersihkan Kaca	21 anak	7 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	75%	25%	0%	75%	25%	0%
6.	Mengambil Ranting/daun	20 anak	8 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28.58%	0%	71,42%	28.58%	0%
7.	Menggambar Jam	6 anak	18 anak	4 anak	7 anak	18 anak	3 anak
	Persentase (%)	21,42%	64,29%	14,28%	25%	64,29%	10,71%

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang belum berhasil atau masuk dalam kategori hampir bisa pada kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun, dan menggambar jam. Maka kegiatan perlu dilanjutkan dalam upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Rata-rata Kemampuan Motorik Siklus I

Berdasarkan hasil pertemuan pada siklus I, masih ditemukan ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria bisa pada aspek melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam. Selain itu, hasil yang didapatkan masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dari jumlah siswa.

Perbandingan hasil observasi pertemuan saat pra tindakan dan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I

No	Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik							
		Pra Tindakan				Siklus I			
		Motorik Halus		Motorik Kasar		Motorik Halus		Motorik Kasar	
		Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada
1.	Kegiatan awal		√		√	√		√	
2.	Kegiatan inti	√			√	√		√	
3.	Kegiatan akhir	√			√	√		√	

Berdasarkan hasil perbandingan di atas, dapat dilihat bahwa ada peningkatan kegiatan yang melibatkan aktivitas untuk meningkatkan

kecerdasan kinestetik siswa. Pada observasi yang dilakukan saat pra tindakan, terlihat bahwa tidak ada aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa karena proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru. Sedangkan pada siklus I kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik lebih terlihat karena pada saat proses pembelajaran, siswa diajak berpartisipasi aktif. Walaupun kegiatan tersebut hanya dilakukan pada saat kegiatan inti saja.

d. Refleksi Siklus I

Dalam kegiatan penelitian pada siklus I ini, ditemukan beberapa hal dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran sudah dilakukan dengan baik oleh guru dan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat (RPP).
- 2) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Kegiatan pembelajaran juga menyenangkan dan sudah tidak didominasi oleh guru. Siswa berpartisipasi aktif dari awal hingga akhir.
- 3) Langkah-langkah kegiatan *Index Card Match* dilakukan secara sistematis. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan yang dilakukan di luar kelas tersebut.
- 4) Media tumpuan untuk melompat jaraknya terlalu dekat, Media kartu berpasangan juga kurang besar. Sehingga pada saat siswa

menunjukkan kartu yang mereka bawa dan siswa lain mencari kartu yang menjadi pasangannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan mencari.

- 5) Saat kegiatan pembelajaran dengan *Index Card Match* berlangsung, guru kurang mampu mengatur waktu. Akibatnya banyak siswa yang hanya diam cukup lama menunggu giliran untuk melakukan kegiatan selanjutnya.
- 6) Saat kegiatan mengerjakan LKS secara berpasangan, ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan dan hanya menyerahkan tugasnya kepada pasangannya saja.
- 7) Pada kegiatan presentasi LKS, guru menanyakan siswa apakah ada yang ingin maju mempresentasikan. Tetapi hanya beberapa siswa saja yang antusias, pada pertemuan II yang antusias hanya siswa yang sama. Sedangkan siswa yang lain lebih banyak diam.

Dari hasil refleksi di atas, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Kegiatan juga sudah banyak melibatkan aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, hanya saja pelaksanaannya kurang maksimal.

Untuk kegiatan selanjutnya pada siklus II dapat dilakukan dengan memaksimalkan kegiatan melompat pada siswa menggunakan media atau cara yang lebih baik agar kecerdasan kinestetik siswa lebih terlihat.

Selain itu media kartu berpasangan juga dibuat lebih besar dari ukuran kartu berpasangan pada siklus I agar memudahkan siswa untuk mencari pasangan kartu mereka. Kegiatan juga lebih dimodifikasi agar tidak ada waktu yang terbuang sia-sia dan siswa tidak dibiarkan diam saja saat menunggu giliran untuk mengerjakan kegiatan selanjutnya:

Tabel 7 Refleksi dan Rencana Pelaksanaan Siklus II

No.	Refleksi Pelaksanaan Siklus I	Rencana Pelaksanaan Siklus II
1.	Media tumpuan untuk melompat jaraknya terlalu dekat.	Media tumpuan untuk melompat jaraknya dibuat lebih jauh namun tetap terjangkau oleh siswa.
2.	Media kartu berpasangan kurang besar.	Media kartu berpasangan dibuat lebih besar baik ukuran kartunya atau ukuran hurufnya.
3.	Masih banyak siswa yang belum fokus pada kegiatan pembelajaran karena guru kurang mampu mengatur waktu.	Memodifikasi kegiatan pembelajaran agar dapat menkoordinir siswa dengan baik.
4.	Kegiatan mengerjakan dan mempresentasikan LKS, beberapa siswa kurang aktif sehingga hanya pasangannya saja yang mengerjakan dan aktif.	Pada saat mengerjakan LKS, guru harus rajin berkeliling untuk mengawasi agar LKS dikerjakan secara berpasangan.
5.	Kegiatan presentasi LKS, siswa kurang aktif. Kebanyakan siswa tidak ingin maju ke depan kelas karena takut jawaban mereka salah.	Pada saat presentasi LKS dilakukan permainan kecil yang melibatkan semua siswa. Sehingga siswa yang kurang aktif bisa berpartisipasi dengan percaya diri.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas tentang materi yang akan digunakan dalam pelaksanaan siklus II. materi yang digunakan masih sama dengan siklus I yaitu pada tema 3 sub tema 2 “Tugasku Sehari-hari di Sekolah”.

- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang berupa tumpuan-tumpuan untuk melompat. Jarak tumpuan-tumpuan dibuat lebih jauh dari jarak pada siklus I.
- 3) Membuat media kartu berpasangan yang lebih besar dari media kartu berpasangan pada siklus I.
- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan variasi dan modifikasi kegiatan pembelajaran.
- 5) Membuat lembar observasi yang berisi aspek-aspek yang akan dilihat, yaitu aspek melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam.
- 6) Menyiapkan peralatan untuk dokumentasi gambar dan video.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Secara rinci, pelaksanaan 2 kali pertemuan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 19 November 2014. Kegiatan dilaksanakan dari pukul 08.00 sampai pukul 10.10 WIB. Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I ini materi yang digunakan masih sama dengan pertemuan pada siklus I karena masih dalam satu sub tema. Materi yang digunakan yaitu

tentang kebersihan kelas, Pancasila, membaca cerita dan waktu.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal dimulai dengan berdoa dan melakukan presensi.

Pada hari itu semua siswa dinyatakan hadir semua.

b) Guru kemudian melakukan apersepsi dengan menunjukkan 2 gambar yang berbeda. Salah satu gambar menunjukkan sikap yang mencerminkan Pancasila dan gambar lainnya menunjukkan sikap yang tidak sesuai dengan Pancasila.

c) Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan materi yang akan diajarkan. Materi yang diberikan tentang kegiatan Jumat bersih dan membaca teks bacaan, selain itu guru juga menyinggung mengenai materi waktu.

d) Siswa dibagikan kartu secara acak, kemudian siswa dijelaskan aturan permainan. Aturan permainan tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Siswa dibagikan kartu yang telah diacak, masing-masing siswa akan mendapat satu kartu. Kartu terdiri dari 2 jenis yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

(2) Siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang mereka bawa. Siswa yang telah mendapat pasangannya diminta mengecek kembali.

(3) Siswa masuk ke dalam kelas dengan mengikuti alur pada tiap-tiap pos.

- (4) Siswa menuju pos pertama dengan melompati tumpuan-tumpuan, kemudian di pos pertama melakukan gerakan menyapu.
 - (5) Siswa menuju pos kedua dengan melompati tumpuan-tumpuan, kemudian di pos kedua melakukan gerakan mengepel.
 - (6) Siswa menuju pos ketiga dengan melompati tumpuan-tumpuan, kemudian di pos ketiga melakukan gerakan menghapus papan tulis.
 - (7) Siswa menuju pos keempat dengan melompati tumpuan-tumpuan, kemudian di pos keempat melakukan gerakan mengelap kaca.
 - (8) Siswa menuju pos kelima dengan melompati tumpuan-tumpuan, kemudian di pos kelima melakukan gerakan mengambil ranting/daun.
 - (9) Siswa yang telah selesai melewati pos kembali ke dalam kelas kemudian duduk bersama pasangannya.
- e) Siswa kemudian diminta mengerjakan LKS secara bersama-sama dengan pasangannya. Pada kegiatan ini guru berkeliling secara terus-menerus dan memastikan bahwa LKS dikerjakan secara berpasangan.
- f) Kegiatan akhir, guru bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada hari itu dan memberikan tugas kepada

siswa untuk belajar di rumah tentang materi yang akan diajarkan esok harinya.

2) Pertemuan II

Pertemuan II siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 November 2014. Kegiatan dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 10.10 WIB. Pada pertemuan II ini materi yang dibahas masih sama dengan materi pada hari sebelumnya, namun hanya ada tambahan materi lanjutan sedikit karena masih satu tema dan satu pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan awal dibuka seperti biasa dengan berdoa dan melakukan presensi. Siswa yang hadir pada hari itu berjumlah 28 siswa atau hadi semua.
- b) Kemudian guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi sebelumnya.
- c) Guru menjelaskan materi sekilas dan melakukan tanya jawab dengan siswa, siswa mengikuti dengan antusias karena sebelumnya materi tersebut sudah dipahami sebagian.
- d) Guru menjelaskan aturan permainan seperti kegiatan pada pertemuan I. Siswa mengikuti dengan baik.
- e) Siswa diajak keluar kelas dan melakukan permainan. Pada kegiatan ini dilakukan observasi pada aspek melompat,

menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun.

f) Siswa diajak ke dalam kelas dan duduk bersama pasangannya.

Guru kembali berkeliling untuk mengawasi dan memastikan bahwa LKS dikerjakan bersama-sama pasangannya. Pada kegiatan ini, observer juga mengamati kegiatan menggambar jam.

g) Setelah semua siswa selesai mengerjakan :LKS, guru

melakukan sedikit permainan untuk mengendalikan kelas.

Permainan dilakukan dengan cara bernyanyi sambil memegang bola dan diberikan kepada teman disebelahnya, ketika guru mengatakan “stop” maka siswa yang memegang bola maju ke depan bersama pasangannya mempresentasikan hasil LKS yang mereka kerjakan.

h) Pada kegiatan akhir, siswa dan guru menyimpulkan materi dan

kegiatan pembelajaran pada hari itu bersama-sama. Siswa kemudian diminta kembali ke tempat duduk masing-masing dan diberikan soal evaluasi.

c. Observasi

Rangkaian kegiatan pada siklus II pertemuan I dan II menghasilkan data pada siswa dan guru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sebelumnya. Pada pelaksanaan kegiatan di siklus

II ini juga ditambahkan kegiatan-kegiatan berdasarkan evaluasi pada siklus I, sehingga pelaksanaannya menjadi lebih baik.

1) Pertemuan I

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan I disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8Kemampuan Melompat

No.	Nama	Melompat		
		B	HB	BB
1	B3	√		
2	V		√	
3	X	√		
4	F	√		
5	Q	√		
6	L	√		
7	B	√		
8	R	√		
9	A1	√		
10	D		√	
11	T	√		
12	N	√		
13	W	√		
14	U	√		
15	E	√		
16	Z	√		
17	H	√		
18	G	√		
19	M	√		
20	P	√		
21	C3	√		
22	K	√		
23	O	√		
24	C		√	
25	S	√		
26	A	√		
27	J	√		
28	I	√		
Jumlah		25	3	-
Persentase		89,28%	10,71%	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus II pertemuan I diketahui

bahwa ada 25 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 89,28% dari jumlah anak. Selain itu ada 3 siswa yang masuk dalam kategori hampir bisa, atau sebesar 10,71% dari jumlah siswa.

Tabel 8.1 Kemampuan Motorik

No.	Nama	Menyapu			Mengepel			Menghapus papan tulis			Mengelap kaca			Mengambil ranting/daun		
		B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB
1	B3	√			√			√			√				√	
2	V	√			√			√			√			√		
3	X		√		√			√			√			√		
4	F	√			√			√			√			√		
5	Q		√		√				√			√			√	
6	L	√			√			√			√			√		
7	B	√			√			√			√			√		
8	R	√			√			√				√		√		
9	A1	√				√		√			√			√		
10	D		√			√		√			√			√		
11	T	√			√			√			√			√		
12	N	√			√			√				√		√		
13	W	√			√				√		√			√		
14	U	√			√			√			√			√		
15	E	√				√		√			√			√		
16	Z	√				√		√			√			√		
17	H	√			√			√				√		√		
18	G	√			√			√				√			√	
19	M	√			√			√			√				√	
20	P	√			√			√			√			√		
21	C3	√				√		√			√			√		
22	K		√		√			√			√			√		
23	O	√				√		√			√			√		
24	C	√			√			√			√			√		
25	S	√			√			√			√			√		
26	A	√			√			√			√			√		
27	J	√			√			√			√			√		
28	I	√			√			√			√				√	
Jumlah		24	4	-	22	6	-	26	2	-	23	5	-	23	5	-
Persentase		85,71	14,28	-	78,58	21,42	-	92,85	7,14	-	82,14	17,85	-	82,14	17,85	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 24 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa.

Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 4 siswa, atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 22 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 78,58% dari jumlah siswa. Dan ada 6 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 26 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 92,85% dari jumlah siswa. Dan ada 2 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis atau sebesar 7,14% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 23 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 82,14% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 5 siswa atau sebesar 17,85% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 23 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 82,14% dari jumlah siswa. Dan ada 5 siswa yang hampir

bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 17,85% dari jumlah siswa.

Tabel 8.2 Kemampuan Menggambar Jam

No.	Nama	Menggambar jam		
		B	HB	BB
1	T	✓		
2	L	✓		
3	E	✓		
4	C		✓	
5	A1	✓		
6	B	✓		
7	S	✓		
8	Z	✓		
9	B2		✓	
10	C3	✓		
11	M		✓	
12	Q		✓	
13	R	✓		
14	O	✓		
15	Y	✓		
16	M	✓		
17	D	✓		
18	J	✓		
19	P	✓		
20	V	✓		
21	H	✓		
22	K	✓		
23	F	✓		
24	N	✓		
25	W	✓		
26	A	✓		
27	I	✓		
28	G	✓		
Jumlah		24	4	-
Persentase		85,71%	14,28%	0%

Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 24 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa. Dan ada 4 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa sama sekali tidak ada atau 0% dari jumlah siswa..

2) Pertemuan II

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan II disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Kemampuan Melompat

No.	Nama	Melompat		
		B	HB	BB
1	B3	√		
2	V	√		
3	X	√		
4	F	√		
5	Q	√		
6	L	√		
7	B	√		
8	R	√		
9	A1	√		
10	D	√		
11	T	√		
12	N	√		
13	W	√		
14	U	√		
15	E	√		
16	Z	√		
17	H	√		
18	G	√		
19	M	√		
20	P	√		
21	C3	√		
22	K	√		
23	O	√		
24	C	√		
25	S	√		
26	A	√		
27	J	√		
28	I	√		
Jumlah		28	0	-
Persentase		100%	0%	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus II pertemuan II diketahui bahwa ada 28 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 100% dari jumlah siswa.

Tabel 9.1 Kemampuan Motorik

No.	Nama	Menyapu			Mengepel			Menghapus papan tulis			Mengelap kaca			Mengambil ranting/daun		
		B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB	B	HB	BB
1	B3	√			√			√			√				√	
2	V	√			√			√			√			√		
3	X	√				√		√			√			√		
4	F	√			√			√			√			√		
5	Q	√			√			√			√			√		
6	L	√			√			√			√			√		
7	B	√			√			√			√			√		
8	R	√			√			√				√		√		
9	A1	√				√		√			√			√		
10	D				√			√				√			√	
11	T	√			√			√			√				√	
12	N	√			√			√			√			√		
13	W		√		√			√			√			√		
14	U	√			√			√			√			√		
15	E		√			√		√			√			√		
16	Z	√				√		√			√			√		
17	H	√			√			√			√			√		
18	G	√			√			√				√		√		
19	M	√			√			√			√			√		
20	P	√			√			√			√			√		
21	C3	√			√			√			√			√		
22	K	√			√			√			√			√		
23	O	√			√			√			√			√		
24	C	√			√			√			√			√		
25	S	√			√			√			√			√		
26	A	√			√			√			√			√		
27	J	√			√			√			√			√		
28	I	√				√		√			√				√	
Jumlah		26	2	-	24	4	-	28	-	-	25	3	-	24	4	-
Persentase		92,88	7,14	-	85,71	14,28	-	100	0	-	89,28	10,71	-	85,71	14,28	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 26 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 92,88% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 2 siswa, atau sebesar 7,14% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 24 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa. Dan ada 4 siswa

yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 28 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 100% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 25 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 89,28% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 3 siswa atau sebesar 10,71% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 24 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa. Dan ada 4 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa.

Tabel 9.2 Kemampuan Menggambar Jam

No.	Nama	Menggambar jam		
		B	HB	BB
1	B3	✓		
2	V	✓		
3	X	✓		
4	F	✓		
5	Q	✓		
6	L	✓		
7	B	✓		
8	R	✓		
9	A1	✓		
10	D	✓		
11	T	✓		
12	N	✓		
13	W	✓		
14	U		✓	
15	E		✓	
16	Z	✓		
17	H	✓		
18	G	✓		
19	M	✓		
20	P	✓		
21	C3	✓		
22	K	✓		
23	O	✓		
24	C	✓		
25	S	✓		
26	A	✓		
27	J	✓		
28	I	✓		
Jumlah		26	2	
Persentase		92,88%	7,14%	0%

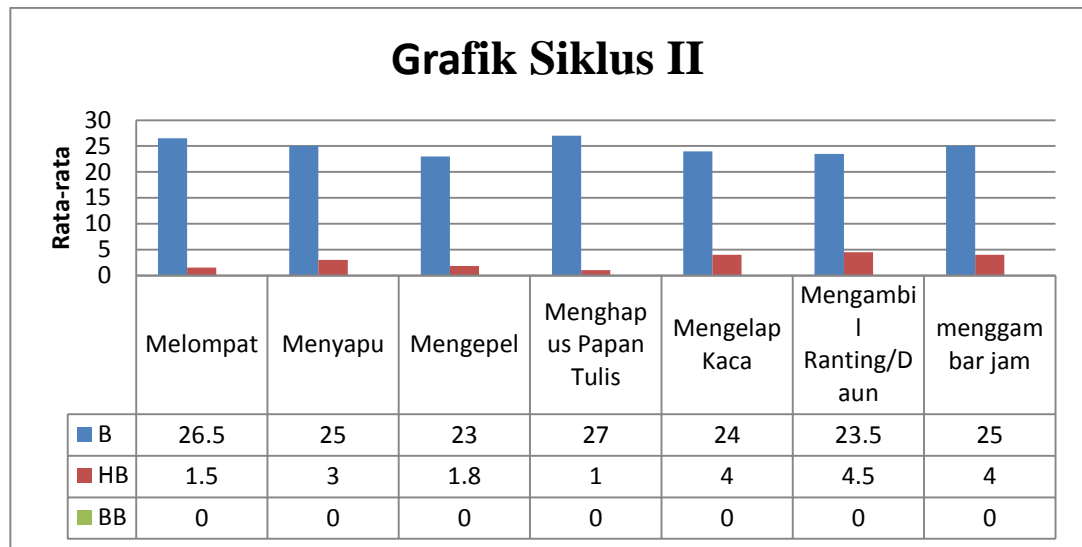
Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 26 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 92,88% dari jumlah siswa. Dan ada 2 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 7,14% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa menggambar jam dengan benar tidak ada, atau sebesar 0% dari jumlah siswa.

Peningkatan hasil pertemuan I dan II pada siklus II dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 10. Peningkatan Hasil Kegiatan pada Siklus II

No	Kegiatan	Siklus I					
		Pertemuan Ke-					
		I			II		
		B	HB	BB	B	HB	BB
1.	Melompat	19 anak	9 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32.14%	0%	71,42%	28.58%	0%
2.	Menyapu	19 anak	9 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32.14%	0%	75%	25%	0%
3.	Mengepel	20 anak	8 anak	0 anak	22 anak	6 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28.58%	0%	78,58 %	21.42%	0%
4.	Menghapus Papan Tulis	22 anak	6 anak	0 anak	23 anak	5 anak	0 anak
	Persentase (%)	78,58 %	21.42%	0%	82,14%	17,86%	0%
5.	Membersihkan Kaca	21 anak	7 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	75%	25%	0%	75%	25%	0%
6.	Mengambil Ranting/daun	20 anak	8 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28.58%	0%	71,42%	28.58%	0%
7.	Menggambar Jam	6 anak	18 anak	4 anak	7 anak	18 anak	3 anak
	Persentase (%)	21,42%	64,29%	14,28%	25%	64,29%	10,71%
No	Kegiatan	Siklus II					
		Pertemuan Ke-					
		I			II		
		B	HB	BB	B	HB	BB
1.	Melompat	25 anak	3 anak	0 anak	28 anak	0 anak	0 anak
	Persentase (%)	89.28%	10,71%	0%	100%	0%	0%
2.	Menyapu	24 anak	4 anak	0 anak	26 anak	2 anak	0 anak
	Persentase (%)	85,71%	14,28%	0%	92,88%	7,14%	0%
3.	Mengepel	22 anak	6 anak	0 anak	24 anak	4 anak	0 anak
	Persentase (%)	78,58%	21,42%	0%	85.71 %	14,28%	0%
4.	Menghapus Papan Tulis	26 anak	2 anak	0 anak	28 anak	0 anak	0 anak
	Persentase (%)	92,85 %	7,14%	0%	100%	0%	0%
5.	Membersihkan Kaca	23 anak	5 anak	0 anak	25 anak	3 anak	0 anak
	Persentase (%)	82,14%	17,85%	0%	89,28%	10,71%	0%
6.	Mengambil Ranting/daun	23 anak	5 anak	0 anak	24 anak	4 anak	0 anak
	Persentase (%)	82,14%	17,85%	0%	85,71%	14,28%	0%
7.	Menggambar Jam	24 anak	4 anak	0 anak	26 anak	2 anak	0 anak
	Persentase (%)	85,71%	14,28%	0%	92,88%	7,14%	0%

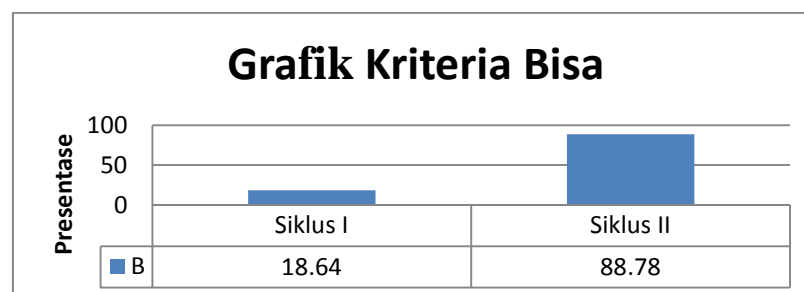
Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa terjadi penningkatan dari hasil pengamatan pada kegiatan di siklus I dan siklus II. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Rata-rata Kemampuan Motorik Siklus II

Berdasarkan grafik pengamatan pada siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari siklus I. Pada siklus II ini, data menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Yaitu rata-rata keseluruhan aspek mencapai 88,78% dari jumlah siswa. Hal itu sejalan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah anak mendapat kriteria baik.

Hasil peningkatan dari observasi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4 Grafik Presentase Peningkatan dari Siklus I dan Siklus II

d. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terlihat lebih baik dan lebih sistematis dari pelaksanaan siklus I. Guru sudah mampu mengaplikasikan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan baik.

Siswa juga terlihat lebih antusias serta lebih paham dalam melakukan permainan menggunakan model tersebut. Hasil kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis dan mengelap kaca juga meningkat dari kegiatan pada siklus I.

C. Pembahasan Hasil Tindakan

Untuk mengetahui hasil awal kecerdasan kinestetik siswa, dilakukan observasi pada kegiatan pra tindakan. Observasi tersebut dilakukan untuk mengamati kegiatan apa saja yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa pada proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat belum ada kegiatan yang memaksimalkan kecerdasan kinestetik siswa, kegiatan masih banyak didominasi oleh guru dengan bentuk pengajaran konvensional. Siswa belum banyak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam terlihat masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Kegiatan melompat siswa jarang dilakukan oleh guru dalam

pembelajaran, padahal siswa terlihat banyak berjalan-jalan sendiri bahkan berlarian kesana-kemari sehingga tidak memperhatikan pelajaran. Kegiatan siswa yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik juga tidak terlihat, padahal dalam materi yang diajarkan seharusnya bisa dimodifikasi dengan model-model yang menarik yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya belum menggunakan model pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa, sudah mulai diterapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada kegiatan tersebut. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, intensitas siswa yang asik sendiri dengan kegiatan mereka pun mulai berkurang. Namun guru masih terlihat bingung dalam menerapkan model pembelajaran aktif tersebut karena baru pertama kali menerapkan.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus I pertemuan II lebih baik dan lebih meningkat dari pertemuan I. Guru dan siswa sudah mulai terlihat berkoordinasi dengan baik, walaupun masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya seperti media yang kurang besar dan jarak tumpuan untuk melompat terlalu dekat. Hal tersebut yang mendasari dilakukan perbaikan pada siklus II.

Hasil pengamatan siklus I menunjukkan ada peningkatan dari kegiatan pada pra tindakan, meskipun peningkatan tersebut tidak signifikan. Siswa

sudah mulai aktif, guru tidak banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Tetapi karena baru pertama kali dilakukan, siswa dan guru masih terlihat bingung dalam melaksanakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Ada beberapa hal pada kegiatan siklus I yang perlu diperbaiki di siklus II. Beberapa hal tersebut diantaranya meliputi perbaikan media dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus II pertemuan I terlihat mengalami peningkatan yang cukup banyak, guru lebih lancar dalam menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Selain itu siswa juga terlihat sudah mulai hafal dengan urutan pelaksanaan model pembelajaran tersebut. Siswa lebih mudah diatur dan lebih antusias lagi dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik juga dilakukan dengan baik oleh siswa.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus II pertemuan II meningkat sangat signifikan. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, sehingga siswa hanya mengulang dan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada pertemuan sebelumnya. Akibatnya hasil yang didapatkan menjadi lebih baik dan maksimal. Tercatat 80% lebih dari jumlah siswa mencapai kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Dari yang sebelumnya kegiatan pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik, kemudian pada siklus I sudah mulai menggunakan dan kecerdasan kinestetik siswa mulai dioptimalkan. Hingga pada kegiatan siklus II kecerdasan kinestetik siswa meningkat.

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik karena di dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut banyak sekali melibatkan fisik siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Howard Gardner (2003:36), bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelesaikan masalah atau produk mode menggunakan seluruh badan seseorang atau sebagian badan. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam prosesnya melibatkan siswa secara aktif seperti yang disampaikan oleh Melvin L. Silberman (2006: 250), bahwa *Index Card Match* atau Pencocokan Kartu Index ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti *Index Card Match* ini cocok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Salasiah pada tahun 2010 yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 7-9 Tahun Di SDN Karang Besuki 1

Malang”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pada kegiatan bermain, semua aspek kecerdasan anak semakin berkembang, salah satunya kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan kinestetik lebih menekankan pada kemampuan seseorang dalam menangkap informasi dan mengolahnya sedemikian cepat, lalu diaplikasikan dalam wujud gerak, yakni dengan menggunakan badan, kaki, dan tangan. Selain itu, hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan model permainan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik harus menyenangkan dan mudah dilakukan siswa serta diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dalam pelaksanaannya memiliki keterbatasan, keterbatasan tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang berlangsung, sehingga penerapan, modifikasi dan hasil yang didapatkan akan berbeda. Jika dalam materi yang sedang berlangsung tidak ada kegiatan yang dapat diaplikasikan dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, maka hasil yang didapatkan tidak maksimal.

2. Instrumen dan media dalam penelitian ini tidak diujikan validitasnya.

Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

3. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang apabila hasilnya belum mencapai kriteria yang diharapkan, berlanjut pada siklus berikutnya dan ini membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, sehingga membutuhkan banyak biaya, waktu dan tenaga.
4. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah lain, karena penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi bagi masalah yang terjadi di sekolah yang menjadi lokasi penelitian saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 pada tema 3 sub tema 2 Tugasku Sehari-hari di Sekolah. Pelaksanaan model pembelajaran aktif *Index Card Match* sesuai dengan langkah-langkah yang ada, namun dilakukan modifikasi agar model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Modifikasi tersebut memperhatikan dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Materi yang digunakan adalah materi pada tema 3 sub tema 2 tentang Tugasku Sehari-hari di Sekolah. Dalam materi tersebut terdapat beberapa aspek yang dapat diselaraskan dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sehingga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Aspek tersebut diantaranya adalah melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, menggelap kaca dan menggambar jam.

Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil pengamatan yang didapatkan pada saat pelaksanaan penelitian. Tercatat bahwa sebelum tindakan, kecerdasan kinestetik siswa kurang diperhatikan karena kegiatan pembelajaran bersifat konvensional dan belum menggunakan model

pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa. Sedangkan pada kegiatan siklus I dan II terjadi peningkatan pada kecerdasan kinestetik siswa, siswa mulai dapat mengembangkan kinestetik mereka karena guru menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Tercatat bahwa pada siklus I terdapat rata-rata 18,64% atau 5 siswa dari jumlah 28 siswa yang kecerdasan kinestetiknya masuk pada kriteria keberhasilan minimal. Sedangkan siklus II terdapat rata-rata 88,78% atau 24 siswa dari jumlah 28 siswa yang kecerdasan kinestetiknya masuk pada kriteria keberhasilan minimal. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 79,16% atau sebesar 19 anak yang kecerdasan kinestetiknya masuk dalam kriteria keberhasilan minimal dari hasil pengamatan pada siklus I ke siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* membutuhkan konsentrasi dan koordinasi yang baik antara siswa dengan guru. Oleh karena itu, siswa harus berkonsentrasi dengan baik agar dapat melaksanakan langkah-langkah yang ada dalam *Index Card Match* dengan baik.

2. Bagi Guru

Untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, guru harus memodifikasi dan menyesuaikan materi pembelajaran kurikulum 2013 yang berlangsung. Modifikasi dilakukan pada langkah-langkah pelaksanaan *Index Card Match*, tetapi harus tetap sesuai dengan urutan langkah-langkah tersebut. Kegiatan ini juga sebaiknya dilakukan di luar kelas agar kinestetik siswa dapat dioptimalkan dengan baik.

3. Bagi Peneliti Lain

Agar model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa, peneliti harus berkoordinasi dengan guru kelas untuk menentukan materi yang sesuai. Karena tidak semua materi dapat diaplikasikan dengan model pembelajaran tersebut. Sesuaikan materi dengan langkah-langkah dan media yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Adi W. Gunawan. (2006). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Agus Efendi.(2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning Teoridan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Armstrong, Thomas. (2002). *Setiap Anak Cerdas! “Panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya”*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bellanca, James. (2011). *Duaratus+ Startegi dan Proyek Pembelajaran Aktif untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*. Jakarta: Indeks.
- Boeree, C, George.(2009). *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- DPR dan Presiden RI.(2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari <http://riau.kemenag.go.id/file/file/produkhukum/fcpt1328331919.pdf>.pada tanggal 5 Mei 2014, Jam 09.15 WIB.
- Endang Poerwanti dan Nur Widodo. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple Intelligences*. Batam: Interaksara.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad.(2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif, Efektif Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Musa Media.
- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani& CTSD.

- Hollingsworth, Pat dan Lewis, Gina. (2008). *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Kidia. (2010). *Media dalam Kehidupan Anak (Fact Sheet)*. Diakses dari <http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/>. Pada tanggal 10 Juli 2014, Jam 17.45 WIB.
- L. Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Lwin, May dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. PT Jakarta: Indeks.
- Meler, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Muhammad Muhfy Faruq. (2007). *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- _____. *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Nuh. (2013). *Kurikulum 2013*. Diakses dari <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-mendikbud-kurikulum2013.pada> tanggal 10 Juni 2014, Jam 11.30 WIB.
- Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Rose, Colin dan J. Nicholl, Malcolm. (2006). *Accelerated Learning, Cara Belajar Cepat Abad XXI*. Bandung: Nuansa.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, Conny R. dan Alim, Djeniah. (2004). *Petunjuk Layanan dan Pembinaan Kecerdasan Anak*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Sri Joko Yunanto. (2005). *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. rev. ed. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (action research)*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Sagala. (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim. (2012). *Metode Tematik Integratif Pada Kurikulum Baru*. Diakses dari <http://www.sekolahdasar.net/2012/12/metode-tematik-integratif-pada.html>. pada tanggal 8 Juli 2014, Jam 19.00 WIB.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BumiAksara.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

LAMPIRAN



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. : **6332/UN34.11/PL/2014**
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

17 Oktober 2014

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

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

Nama : Khairul Cahyaningrum
NIM : 10108244091
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Jl. Kauman 38 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 : SD N Minomartani 6
Subyek : Siswa Kelas II
Obyek : Kecerdasan Kinestetik
Waktu : Oktober-Desember 2014
Judul : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas II SD N Minomartani 6 Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih



Dekan,
B. 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



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 21 Oktober 2014

Nomor : 070 /Kesbang/ 3269 /2014
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 6332/UN34.11/PL/2014
Tanggal : 17 Oktober 2014
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6 SLEMAN YOGYAKARTA" kepada:

Nama : Khairul Cahyaningrum
Alamat Rumah : Jl. Kauman Ngupasan Gondomanan Yogyakarta
No. Telepon : 82138507808
Universitas / Fakultas : UNY / FIP
NIM : 10108244091
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SDN Minomartani 6
Waktu : 21 Oktober 2014 - 21 Januari 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa

Drs. A R D A N I
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP 19630511 199103 1 004



BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slebankab.go.id, E-mail : bappeda@slebankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3306 / 2014

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/3269/2014
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 21 Oktober 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : KHAIRUL CAHYANINGRUM
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10108244091
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Surakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Jl. Kauman Ngupasan, Gondomanan Yogyakarta
No. Telp / HP : 082138507808
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTIK MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH PADA SISWA KELAS
II SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6 SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : SD Negeri Minomartani, Ngaglik, Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 21 Oktober 2014 s/d 21 Januari 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 21 Oktober 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

ERNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a
NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Ngaglik
5. Ka. SD Negeri Minomartani, Ngaglik, Sleman
6. Dekan FIP - UNY
7. Yang Bersangkutan

HASIL WAWANCARA

- Peneliti : “ada berapa jumlah siswa kelas II pak?”
- Guru : “ada 28 siswa”
- Peneliti : “apakah Bapak pernah menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran?”
- Guru : “belum pernah kalau *Index Card Match*, tapi kalau model permainan sering. Seperti *TGT*(*Team Game Tournament*) gitu”
- Peneliti : “bagaimana situasi kelas dan kondisi siswa ketika Bapak menggunakan model *TGT*? Apakah siswa aktif mengikuti kegiatan tersebut?”
- Guru : “ada siswa yang aktif, tapi masih banyak juga yang tidak aktif. Kadang aktifnya hanya awal-awal saja, kemudian siswa asyik dengan kegiatan mereka sendiri”
- Peneliti : “bagaimana Bapak mengatasi siswa yang belum aktif dalam pembelajaran?”
- Guru : “mungkin ya hanya menerapkan model-model pembelajaran yang menarik saja”
- Peneliti : “dalam kegiatan pembelajaran, apakah Bapak sering mengajak siswa melakukan kegiatan di luar kelas?”
- Guru : “jarang, biasanya tergantung materi pembelajarannya. siswa kelas II kalau diajak keluar kelas menkondisikannya susah, jadi saya jarang mengajak mereka keluar kelas”

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Siklus I Pertemuan I

Satuan Pendidikan : SD Negeri Minomartani 6
Kelas/Semester : 2/1
Tema/Topik : 3/Tugasku Sehari-hari
Sub Tema : 2/Tugasku Sehari-hari Di Sekolah
Pembelajaran ke : 2
Alokasi Waktu : Satu hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PJOK

- 3.8 Memahami cara menjaga kebersihan kelas (seperti: piket membersihkan lingkungan kelas, papan tulis) dan lingkungan sekolah (halaman sekolah).

2. Matematika

- 3.5 Mengenal satuan waktu dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

3. PPKn

- 3.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang “Garuda Pancasila”.

4. Bahasa Indonesia

- 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

C. INDIKATOR

1. PJOK

- Mengidentifikasi berbagai cara menjaga kebersihan kelas.

2. Matematika

- Membaca waktu yang ditunjukkan jarum jam.
- Menggambar jam pada waktu tertentu.

3. PPKn

- Memberi contoh sikap yang mencerminkan nilai Pancasila.

4. Bahasa Indonesia

- Membacakan cerita narasi yang telah ditulis.

D. TUJUAN

- Setelah tanya jawab dan pengamatan gambar tentang kegiatan tugas piket siswa, siswa dapat mengidentifikasi berbagai cara menjaga kebersihan kelas dengan cermat.
- Setelah mengamati gambar, siswa dapat membaca waktu yang ditunjukkan jarum jam dengan cermat.
- Setelah pengamatan gambar dan lembar kerja, siswa dapat menggambar jam yang menunjukkan suatu waktu dengan cermat, percaya diri, dan penuh kedisiplinan.
- Setelah mengamati gambar siswa sedang mengerjakan tugas piket di kelas, siswa dapat memberikan contoh sikap yang mencerminkan nilai Pancasila dengan percaya diri.
- Setelah dibimbing guru, siswa dapat menceritakan berbagai tugas di lingkungan sekolah dengan penuh percaya diri.

E. MATERI POKOK

- PJOK : kebersihan kelas dan lingkungan
- Matematika : waktu
- PPKn : Pancasila
- Bahasa Indonesia : membaca cerita

F. SUMBER DAN MEDIA

- Sumber : Buku guru kelas II semester 1 tema 3”**Tugasku Sehari-hari**”
- Media :
 - Gambar kegiatan piket siswa di kelas di pagi hari
 - Gambar siswa sedang mengerjakan tugas piket di kelas
 - *Index card* (kartu indeks) berpasangan
 - Lembar Kerja Siswa
 - Teks cerita tentang kegiatan piket siswa di kelas di pagi hari
 - Contoh jam analog

G. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Model : *Active Learning*
- Metode : *Index Card Match*, penugasan, tanya jawab, diskusi, ceramah

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dan guru berdoa bersama.2. Siswa dipresensi oleh guru.3. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa mengamati gambar kegiatan piket siswa di kelas. kemudian menanyakan kegiatan apa saja yang dilakukan siswa pada waktu piket di pagi hari. Dilanjutkan dengan bertanya menunjukkan sila keberapa dalam Pancasila kegiatan piket tersebut. Lalu menanyakan jam berapa biasanya siswa melakukan piket.4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “Tugasku Sehari-hari”.5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.	Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengamati gambar tentang aktivitas siswa di kelas pada pagi hari (<i>mengamati</i>).2. Siswa membaca teks bacaan tentang kegiatan piket siswa di kelas pada pagi hari (<i>mengamati</i>).3. Siswa memperhatikan gerakan menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, dan mengambil ranting/daun yang diperagakan guru (<i>mengamati</i>).4. Siswa mengamati lambang Pancasila dan isi Pancasila	Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	<p>(mengamati).</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa memperhatikan cara menggambar jam analog (mengamati). 6. Siswa bertanya tentang kegiatan piket di sekolah (menanya). 7. Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam teks bacaan (menalar). 8. Siswa mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan Pancasila di Lingkungan sekolah (menalar). 9. Siswa menggambar jam (mencoba). 10. Siswa menceritakan pada teman sebangku kegiatan yang dilakukan pada waktu yang sesuai dengan yang ditunjukkan jam yang digambar (mencoba). <p>Index Card Match</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Siswa memperhatikan aturan permainan. 12. Guru mempersiapkan kartu menjadi dua bagian. Sebagian kartu berwarna hijau berisi pertanyaan, dan sebagian kartu berwarna kuning berisi jawaban. 13. Siswa dibagikan kartu yang telah diacak kemudian siswa diajak keluar kelas. 14. Siswa yang mendapat kartu soal diminta menempatkan posisi dengan melompat pada tumpuan-tumpuan. 15. Siswa yang mendapat kartu jawaban diminta menemukan pasangannya dengan melompat pada tumpuan-tumpuan. 16. Siswa yang telah mendapatkan pasangannya diminta mengecek kembali apakah pasangannya sudah sesuai dengan kartu yang dibawa. 17. Siswa kembali ke dalam kelas dengan cara mengikuti alur dan melakukan tugas pada tiap-tiap pos. 18. Siswa bersama pasangannya menuju pos pertama dengan menirukan gerakan menyapu, kemudian menyebutkan sila pertama Pancasila di pos pertama (menalar dan mencoba). 19. Siswa bersama pasangannya menuju pos kedua dengan menirukan gerakan mengepel, kemudian menyebutkan sila kedua Pancasila di pos kedua (menalar dan mencoba). 20. Siswa bersama pasangannya menuju pos ketiga dengan menirukan gerakan menghapus papan tulis, kemudian menyebutkan sila ketiga Pancasila di pos ketiga (menalar 	

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	<p><i>dan mencoba).</i></p> <p>21. Siswa bersama pasangannya menuju pos keempat dengan menirukan gerakan menggelap kaca, kemudian menyebutkan sila keempat Pancasila di pos keempat (<i>menalar dan mencoba).</i></p> <p>22. Siswa bersama pasangannya menuju pos kelima dengan menirukan gerakan mengambil ranting/daun, kemudian menyebutkan sila kelima Pancasila di pos kelima (<i>menalar dan mencoba).</i></p> <p>23. Siswa masuk ke kelas dan duduk bersama pasangannya.</p> <p>24. Siswa bersama pasangannya mengerjakan LKS. (<i>menalar</i>)</p> <p>25. Siswa mempresentasikan hasil LKS. (<i>mengomunikasikan</i>)</p>	
Penutup	<p>1. Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas.</p> <p>2. Siswa dan guru bersama-sama mengulang kembali apa saja yang telah dipelajari. (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>3. Salah satu siswa diminta menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>4. Siswa dan guru berdoa bersama-sama untuk menutup pembelajaran.</p>	Menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap : rasa ingin tahu, percaya diri, bekerjasama
- Penilaian pengetahuan : tes tertulis
- Penilaian keterampilan : menggambar jam, melakukan gerakan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, menggelap kaca, mengambil ranting/daun

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- Penilaian Pengetahuan (Soal terlampir)

Penilaian pengetahuan dengan menggunakan *post test*. Setiap soal yang dijawab benar mendapat skor 2, dan soal yang dijawab salah mendapat skor 0.

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

b. Penilaian Keterampilan

1) Menggambar jam analog

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Ketepatan dalam pengukuran	Jarak angka pada jam analog dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat tetapi dikerjakan dengan bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang kurang tepat walaupun telah dibimbing guru.
2	Ketepatan jawaban	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta dengan bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angkadengan tepat namun kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan kurang tepat dan kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan walaupun dengan bimbingan guru

2) Menirukan berbagai gerakan

Penilaian: observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Menirukan Dan Melakukan Berbagai Gerakan

No.	Kriteria	Telihat (✓)	Belum Terlihat (✓)
1.	Keterampilan koordinasi gerakan melompat		
2.	Keterampilan koordinasi gerakan menyapu		
3.	Keterampilan koordinasi gerakan mengepel		
4.	Keterampilan koordinasi gerakan menghapus papan tulis		
5.	Keterampilan koordinasi gerakan mengelap		

	kaca		
6.	Keterampilan koordinasi gerakan mengambil ranting/daun		

J. Kriteria Keberhasilan

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai minimal 70 saat *post test*

<p>Mengetahui Guru Kelas II</p> <p>(_____)</p> <p>.....</p>		<p>Yogyakarta,</p> <p>(_____)</p> <p>.....</p>
---	--	---

LAMPIRAN

A. Materi

1. Gambar dan teks kegiatan piket siswa di pagi hari



Hari ini adalah hari Selasa.

Beni, Siti, Edo, Lani, dayu dan Udin tiba di sekolah pukul 06.30.

Ibu guru mengajak siswa membersihkan kelas.

Mereka membagi pekerjaan dengan bermusyawarah.

Setiap siswa memperoleh tugas masing-masing secara adil.






Hasil kesepakatan dijalankan dengan tanggungjawab.

2. Lambang Pancasila dan isi Pancasila



Keterangan:

PANCASILA

-  1. Ketuhanan Yang Maha Esa
-  2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
-  3. Persatuan Indonesia
-  4. Kerakyatan yang dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
-  5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

3. Contoh jam analog



Nama :
:

A. Judul : Tugasku Sehari-hari di Sekolah

B. Alat dan bahan:

1. Alat tulis
2. Kartu berpasangan

C. Langkah kerja

1. Tempelkan kartu yang kalian bawa pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaannya dengan benar.
3. Kerjakan bersama dengan pasanganmu.

Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Tempelkan kartu yang kalian bawa pada tabel di bawah ini!

Gambar	Keterangan

2. Dibaca pukul berapakah jam analog yang kalian bawa?

Jawab:

3. Ada berapa sila dalam Pancasila?

Jawab:

4. Kegiatan piket termasuk dalam sila yang ke berapa?

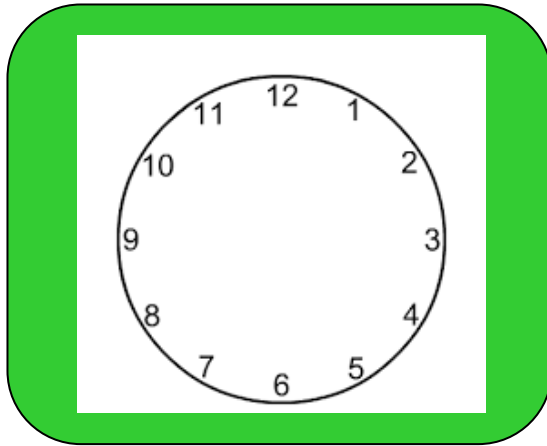
Jawab:
.....

5. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam mengerjakan piket?

Jawab:
.....
.....

Media Index Card Match

Contoh:



Kartu hijau berisi pertanyaan



kartu kuning berisi jawaban

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Siklus I Pertemuan II

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Minomartani 6
Kelas/Semester	: 2/1
Tema/Topik	: 3/Tugasku Sehari-hari
Sub Tema	: 2/Tugasku Sehari-hari Di Sekolah
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi Waktu	: Satu hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PJOK

- 4.8 Mempraktikkan cara menjaga kebersihan kelas (seperti: piket membersihkan lingkungan kelas, papan tulis) dan lingkungan sekolah (halaman sekolah).

2. Matematika

- 4.5 Memecahkan masalah nyata secara efektif yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, waktu, panjang, berat benda, dan uang, selanjutnya memeriksa kebenaran jawabannya.

3. PPKn

- 4.1 Mengamati dan meneritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkannya dengan pengenalannya terhadap beberapa simbol sila Pancasila.

4. Bahasa Indonesia

- 4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

C. INDIKATOR

1. PJOK

- Mendemonstrasikan cara membersihkan sesuatu.
- Melakukan piket membersihkan lingkungan kelas.

2. Matematika

- Menggambar jam pada waktu tertentu.

3. PPKn

- Membuat tabel tentang perilaku yang menunjukkan perilaku di sekitar sekolah yang sesuai dengan sila Pancasila.

4. Bahasa Indonesia

- Menceritakan berbagai tugas di lingkungan sekolah.

D. TUJUAN

- Setelah petunjuk sederhana, siswa dapat mendemonstrasikan cara membersihkan papan tulis dengan penuh percaya diri.
- Setelah mendemonstrasikan cara membersihkan papan tulis, siswa dapat melakukan piket membersihkan lingkungan kelas dengan penuh kedisiplinan.
- Setelah pengamatan gambar dan lembar kerja, siswa dapat menggambar jam yang menunjukkan suatu waktu dengan cermat, percaya diri, dan penuh kedisiplinan.
- Setelah mengerjakan tugas, siswa dapat membuat tabel tentang perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila dengan penuh kedisiplinan.
- Setelah mengerjakan tugas, siswa dapat menceritakan berbagai tugas di lingkungan sekolah dengan cermat dan penuh percaya diri.

E. MATERI POKOK

- PJOK : kebersihan kelas dan lingkungan
- Matematika : waktu

- PPKn : Pancasila
- Bahasa Indonesia : membaca cerita

F. SUMBER DAN MEDIA

- Sumber : Buku guru kelas II semester 1 tema 3”**Tugasku Sehari-hari**”
- Media :
 - Gambar kegiatan piket siswa di kelas di pagi hari
 - Gambar siswa sedang mengerjakan tugas piket di kelas
 - *Index card* (kartu indeks) berpasangan
 - Lembar Kerja Siswa
 - Teks cerita tentang kegiatan piket siswa di kelas di pagi hari
 - Contoh jam analog

G. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Model : *Active Learning*
- Metode : *Index Card Match*, penugasan, tanya jawab, diskusi, ceramah

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
Pendahuluan	1. Siswa dan guru berdoa bersama. 2. Siswa dipresensi oleh guru. 3. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali materi sebelumnya. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “Tugasku Sehari-hari”. 5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.	Menit
Inti	1. Siswa mengamati gambar tentang aktivitas siswa di kelas pada pagi hari (<i>mengamati</i>). 2. Siswa memperhatikan gerakan menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, dan mengambil ranting/daun yang diperagakan guru (<i>mengamati</i>). 3. Siswa memperhatikan cara menggambar jam analog (<i>mengamati</i>). 4. Siswa bertanya tentang kegiatan piket di sekolah (<i>menanya</i>). 5. Siswa mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan	Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	<p>Pancasila di Lingkungan sekolah (<i>menalar</i>).</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa menggambar jam (<i>mencoba</i>). 7. Siswa menceritakan pada teman sebangku kegiatan yang dilakukan pada waktu yang sesuai dengan yang ditunjukkan jam yang digambar (<i>mencoba</i>). 8. Siswa bersama-sama mendemonstrasikan gerakan menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca dan membersihkan debu (<i>mencoba</i>). <p>Index Card Match</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Siswa memperhatikan aturan permainan. 10. Guru mempersiapkan kartu menjadi dua bagian. Sebagian kartu berwarna hijau berisi pertanyaan, dan sebagian kartu berwarna kuning berisi jawaban. 11. Siswa dibagikan kartu yang telah diacak kemudian siswa diajak keluar kelas. 12. Siswa yang mendapat kartu soal diminta menempatkan posisi dengan melompat pada tumpuan-tumpuan. 13. Siswa yang mendapat kartu jawaban diminta menemukan pasangannya dengan melompat pada tumpuan-tumpuan. 14. Siswa yang telah mendapatkan pasangannya diminta mengecek kembali apakah pasangannya sudah sesuai dengan kartu yang dibawa. 15. Siswa kembali kedalam kelas dengan cara mengikuti alur dan melakukan tugas pada tiap-tiap pos. 16. Siswa bersama pasangannya menuju pos pertama dengan menirukan gerakan menyapu, kemudian menyebutkan sila pertama Pancasila di pos pertama (<i>menalar dan mencoba</i>). 17. Siswa bersama pasangannya menuju pos kedua dengan menirukan gerakan mengepel, kemudian menyebutkan sila kedua Pancasila di pos kedua (<i>menalar dan mencoba</i>). 18. Siswa bersama pasangannya menuju pos ketiga dengan menirukan gerakan menghapus papan tulis, kemudian menyebutkan sila ketiga Pancasila di pos ketiga (<i>menalar dan mencoba</i>). 19. Siswa bersama pasangannya menuju pos keempat 	

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	<p>dengan menirukan gerakan mengelap kaca, kemudian menyebutkan sila keempat Pancasila di pos keempat (<i>menalar dan mencoba</i>).</p> <p>20. Siswa bersama pasangannya menuju pos kelima dengan menirukan gerakan mengambil ranting/daun, kemudian menyebutkan sila kelima Pancasila di pos kelima (<i>menalar dan mencoba</i>)</p> <p>21. Siswa masuk ke kelas dan duduk bersama pasangannya.</p> <p>22. Siswa bersama pasangannya mengerjakan LKS. (<i>menalar</i>)</p> <p>23. Siswa mempresentasikan hasil LKS. (<i>mengomunikasikan</i>)</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. 2. Siswa dan guru bersama-sama mengulang kembali apa saja yang telah dipelajari. (<i>mengomunikasikan</i>) 3. Salah satu siswa diminta menyimpulkan pembelajaran. 4. Siswa diberi soal evaluasi. 5. Siswa dan guru berdoa bersama-sama untuk menutup pembelajaran. 	Menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : rasa ingin tahu, percayadiri, bekerjasama
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis
- c. Penilaian keterampilan : menggambar jam, melakukan gerakan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan (Soal terlampir)

Penilaian pengetahuan dengan menggunakan *post test*. Setiap soal yang dijawab benar mendapat skor 2, dan soal yang dijawab salah mendapat skor 0.

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

b. Penilaian Keterampilan

1) Menggambar jam analog

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Ketepatan dalam pengukuran	Jarak angka pada jam analog dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat tetapi dikerjakan dengan bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang kurang tepat walaupun telah dibimbing guru.
2	Ketepatan jawaban	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta dengan bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angkadengan tepat namun kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan kurang tepat dan kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan walaupun dengan bimbingan guru

2) Menirukan berbagai gerakan

Penilaian: observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Menirukan Dan Melakukan Berbagai Gerakan

No.	Kriteria	Telihat (✓)	Belum Terlihat (✓)
1.	Keterampilan koordinasi gerakan melompat		
2.	Keterampilan koordinasi gerakan menyapu		
3.	Keterampilan koordinasi gerakan mengepel		
4.	Keterampilan koordinasi gerakan menghapus papan tulis		
5.	Keterampilan koordinasi gerakan		

	mengelap kaca		
6.	Keterampilan koordinasi gerakan mengambil ranting/daun		

J. Kriteria Keberhasilan

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai minimal 70 saat *post test*

<p>Mengetahui Guru Kelas II</p> <p>(_____)</p> <p>.....</p>		<p>Yogyakarta,</p> <p>(_____)</p> <p>.....</p>
---	--	---

LAMPIRAN

A. Materi

1. Gambar dan teks kegiatan piket siswa di pagi hari



Hari ini adalah hari Selasa.

Beni, Siti, Edo, Lani, dayu dan Udin tiba di sekolah pukul 06.30.

Ibu guru mengajak siswa membersihkan kelas.

Mereka membagi pekerjaan dengan bermusyawarah.

Setiap siswa memperoleh tugas masing-masing secara adil.






Hasil kesepakatan dijalankan dengan tanggungjawab.

2. Lambang Pancasila dan isi Pancasila



Keterangan:

PANCASILA

-  1. Ketuhanan Yang Maha Esa
-  2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
-  3. Persatuan Indonesia
-  4. Kerakyatan yang dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
-  5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

3. Contoh jam analog



Nama :
 :

A. Judul : Tugasku Sehari-hari di Sekolah

B. Alat dan bahan:

1. Alat tulis
2. Kartu berpasangan

C. Langkah kerja

1. Tempelkan kartu yang kalian bawa pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaannya dengan benar.
3. Kerjakan bersama dengan pasanganmu.

Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Tempelkan kartu yang kalian bawa pada tabel di bawah ini!

Gambar	Keterangan

2. Dibaca pukul berapakah jam analog yang kalian bawa?

Jawab:

3. Ada berapa sila dalam Pancasila?

Jawab:

4. Kegiatan piket termasuk dalam sila yang ke berapa?

Jawab:

5. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam mengerjakan piket?

Jawab:

Nama :

Soal Evaluasi

1. Apa saja yang dilakukan ketika melakukan kegiatan piket?

Jawab:

.....
.....

2. Gambarlah jam analog pada kolom di bawah ini dengan tepat, kemudian tulislah kegiatan apa yang kalian lakukan pada jam tersebut di kolom sebelahnya!

Gambar	Kegiatan

3. Ada berapa sila dalam Pancasila?

Jawab:

.....

4. Tulislah satu contoh sikap yang mencerminkan Pancasila dan satu contoh sikap yang tidak mencerminkan Pancasila!

Sikap yang mencerminkan Pancasila	Sikap yang tidak mencerminkan Pancasila

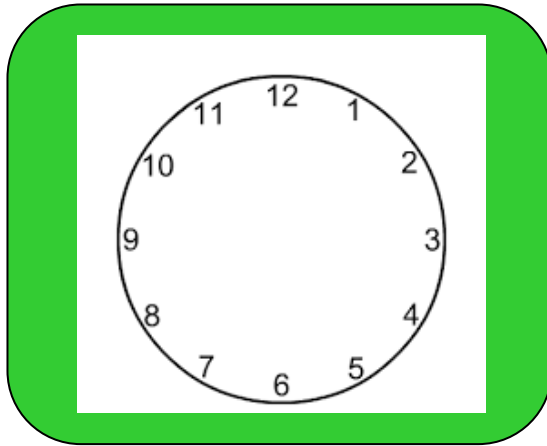
5. Tulislah tugas apa saja yang kamu lakukan di lingkungan sekolah?

Jawab:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Media Index Card Match

Contoh:



Kartu hijau berisi pertanyaan



kartu kuning berisi jawaban

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Siklus II Pertemuan I

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Minomartani 6
Kelas/Semester	: 2/1
Tema/Topik	: 3/Tugasku Sehari-hari
Sub Tema	: 2/Tugasku Sehari-hari Di Sekolah
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi Waktu	: Satu hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PJOK

- 4.8 Memahami cara menjaga kebersihan kelas (seperti: piket membersihkan lingkungan kelas, papan tulis) dan lingkungan sekolah (halaman sekolah).

2. PPKn

- 5.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang “Garuda Pancasila”.

3. Bahasa Indonesia

- 5.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

C. INDIKATOR

1. PJOK

- Menulis langkah kerja kegiatan menjaga kebersihan kelas.

2. PPKn

- Mengelompokkan berbagai kegiatan yang mencerminkan nilai Pancasila.

3. Bahasa Indonesia

- Membaca lancar teks bacaan.

D. TUJUAN

- Dengan mengamati gambar, siswa dapat menuliskan langkah kerja kegiatan menjaga kebersihan kelas dengan cermat.
- Dengan mengamati gambar berbagai perilaku yang ditemui di sekolah, siswa dapat mengelompokkan berbagai kegiatan yang mencerminkan nilai Pancasila dengan cermat.
- Dengan teks bacaan tentang aktivitas siswa membersihkan kelas, siswa dapat membaca lancar teks bacaan dengan cermat.

E. MATERI POKOK

- PJOK : kebersihan kelas dan lingkungan
- PPKn : Pancasila
- Bahasa Indonesia : membaca cerita

F. SUMBER DAN MEDIA

- Sumber : Buku guru kelas II semester 1 tema 3 "Tugasku Sehari-hari"
- Media :
 - Gambar siswa membersihkan kelas
 - Gambar berbagai perilaku siswa di sekolah
 - *Index card* (kartu indeks) berpasangan
 - Lembar Kerja Siswa

G. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Model : *Active Learning*
- Metode : *Index Card Match*, penugasan, tanya jawab, diskusi, ceramah

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru berdoa bersama. 2. Siswa dipresensi oleh guru. 3. Guru melakukan apersepsi dengan meminta siswa memperhatikan 2 gambar yang berbeda, kemudian meminta siswa menebak gambar manakah yang sesuai dengan perilaku Pancasila dan mana yang tidak sesuai dengan perilaku Pancasila. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “Tugasku Sehari-hari”. 5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran. 	Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar tentang kegiatan siswa membersihkan kelasnya. (<i>mengamati</i>) 2. Siswa membaca teks bacaan tentang kegiatan hari Jumat bersih (<i>mengamati</i>) 3. Siswa mengamati gambar Beni menghapus papan tulis. (<i>mengamati</i>) 4. Siswa membuat pertanyaan berkaitan dengan tugas siswa menjaga kebersihan sekolah (<i>menanya</i>) 5. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks bacaan (<i>menalar</i>) <p>Index Card Match</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa memperhatikan aturan permainan. 7. Guru mempersiapkan kartu menjadi dua bagian. Sebagian kartu berwarna hijau berisi pertanyaan, dan sebagian kartu berwarna kuning berisi jawaban. 8. Siswa dibagikan kartu yang telah diacak kemudian siswa diajak keluar kelas. 9. Siswa yang mendapat kartu soal diminta mencari pasangan kartu yang mereka bawa. 10. Siswa yang telah mendapatkan pasangannya diminta mengecek kembali apakah pasangannya sudah sesuai dengan kartu yang dibawa. 11. Siswa kembali ke dalam kelas dengan cara mengikuti alur dan melakukan tugas pada tiap-tiap pos. 12. Siswa bersama pasangannya menuju pos pertama sampai pos kelima dengan melompat pada tumpuan-tumpuan. 	Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	13. Pada pos pertama, siswa diminta melakukan gerakan menyapu. (<i>mencoba</i>) 14. Pada pos kedua, siswa diminta melakukan gerakan mengepel. (<i>mencoba</i>) 15. Pada pos ketiga, siswa diminta melakukan gerakan menghapus papan tulis. (<i>mencoba</i>) 16. Pada pos keempat, siswa diminta melakukan gerakan mengelap kaca. (<i>mencoba</i>) 17. Pada pos kelima, siswa diminta melakukan gerakan mengambil ranting/daun. (<i>mencoba</i>) 18. Siswa masuk ke kelas dan duduk bersama pasangannya. 19. Siswa bersama pasangannya mengerjakan LKS. (<i>menalar</i>) 20. Siswa mempresentasikan hasil LKS. (<i>mengomunikasikan</i>)	
Penutup	1. Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. 2. Siswa dan guru bersama-sama mengulang kembali apa saja yang telah dipelajari. (<i>mengomunikasikan</i>) 3. Salah satu siswa diminta menyimpulkan pembelajaran. 4. Siswa dan guru berdoa bersama-sama untuk menutup pembelajaran.	Menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap : percaya diri, bekerjasama
- Penilaian pengetahuan : tes tertulis
- Penilaian keterampilan : menggambar jam, melakukan gerakan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan (Soal terlampir)

Penilaian pengetahuan dengan menggunakan *post test*. Setiap soal yang dijawab benar mendapat skor 2, dan soal yang dijawab salah mendapat skor 0.

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

b. Penilaian Keterampilan

1) Menggambar jam analog

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Ketepatan dalam pengukuran	Jarak angka pada jam analog dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat tetapi dikerjakan dengan bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang kurang tepat walaupun telah dibimbing guru.
2	Ketepatan jawaban	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta dengan bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angkadengan tepat namun kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan kurang tepat dan kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan walaupun dengan bimbingan guru

2) Menirukan berbagai gerakan

Penilaian: observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Menirukan Dan Melakukan Berbagai Gerakan

No.	Kriteria	Telihat (✓)	Belum Terlihat (✓)
1.	Keterampilan koordinasi gerakan melompat		
2.	Keterampilan koordinasi gerakan menyapu		
3.	Keterampilan koordinasi gerakan mengepel		
4.	Keterampilan koordinasi gerakan menghapus papan tulis		
5.	Keterampilan koordinasi gerakan mengelap		

	kaca		
6.	Keterampilan koordinasi gerakan mengambil ranting/daun		

J. Kriteria Keberhasilan

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai minimal 70 saat *post test*

<p>Mengetahui Guru Kelas II</p> <p>(_____)</p> <p>.....</p>		<p>Yogyakarta,</p> <p>(_____)</p> <p>.....</p>
---	--	---

LAMPIRAN

A. Materi

5 Pembelajaran

Hari Jumat Bersih

Setiap kelas berlomba-lomba membersihkan kelas. Di kelas Beni, semua siswa membersihkan kelas dengan semangat.

Guru telah mengajarkan siswa cara menghapus papan tulis dan cara membersihkan lingkungan kelas. Siswa membagi tugas mereka masing-masing secara mandiri. Menjaga kebersihan lingkungan kelas adalah tugas siswa.

Ayo Mengamati

Amati gambar berikut dengan cermat!



Jawablah pertanyaan berikut dengan percaya diri!

- Adakah kamu temukan tugas siswa berdasarkan cerita di atas?
- Adakah siswa yang tidak mau mengikuti aturan sekolah?

3. Pernahkan kamu membersihkan kelas?

Setelah kamu mengamati, buatlah pertanyaan tentang tugas siswa menjaga kebersihan sekolah!

Ayo Menanya

Buatlah pertanyaan tentang tugas siswa membersihkan kelas! Sampaikan kepada gurumu dan teman-temanmu!

Pertanyaan: _____

Ayo Mengamati

Beni membersihkan papan tulis. Ia mengambil penghapus, kemudian menggosokkan di papan tulis. Beni siswa yang terampil.



Tuliskan cara Beni membersihkan papan tulis!

Sekarang kamu praktikkan menghapus papan tulis, membersihkan kaca, dan menyapu tanpa bantuan gurumu! Setelah selesai semua siswa mengecek kembali hasilnya. Jika belum bersih maka dibersihkan secara bersama-sama.

Setelah kegiatan Jumat bersih selesai, ibu guru sangat bangga terhadap semua siswa. Ibu guru memuji kerja Beni dan teman-teman. Semua siswa kembali belajar di kelas. Beni dan teman-teman menulis contoh perilaku siswa hari ini.

Ibu guru mengajarkan siswa menulis cerita.

Udin seorang siswa SD kelas 2. Pagi tadi Anton kehilangan pensil pada saat membersihkan kelas. Udin meminjamkan pensilnya. Udin suka menolong.








Ayo Menulis

Tuliskan cerita pengalamanmu di sekolah tentang sikap menolong!

Salah satu tugas siswa di sekolah adalah menjaga kebersihan. Berikut ini adalah perilaku yang ditemui di sekitar sekolah.

Ayo Berlatih

Berilah tanda centang ☒ untuk gambar perilaku yang sesuai sila Pancasila dan tanda silang ☐ untuk gambar perilaku yang tidak sesuai sila Pancasila.

			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ketika membersihkan kelas Siti berpacapan dengan ibu Guru. Menyapa guru dengan sopan merupakan perilaku yang baik.


Ayo Beraktivitas

Coba kamu tunjukkan bagaimana menyapa Guru dengan sopan!

Ayo lakukan di depan teman-temanmu!

Belajar Bersama Orang Tua

Membuat cerita narasi tentang perilaku di rumah



Nama :
:

- A. Judul : Tugasku Sehari-hari di Sekolah
- B. Alat dan bahan:
1. Alat tulis, kartu berpasangan
- C. Langkah kerja
1. Amati kartu berpasangan kalian.
 2. Jawablah pertanyaan-pertanyaannya dengan benar.
 3. Kerjakan bersama dengan pasanganmu.

**Lembar Kerja Siswa
(LKS)**

1. Tulislah cerita tentang sikap yang ada pada kartu yang kalian bawa!

Jawab:

.....
.....
.....

Alat apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan bersih-bersih kelas?

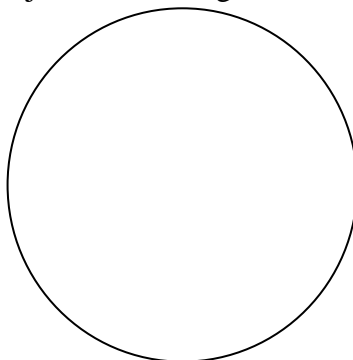
Jawab:

2. Coba lihat jam yang ada di kelas kalian, pukul berapakah sekarang?

Jawab:

3. Gambarlah jam sesuai dengan soal nomor 3!

Jawab:



4. Pada pos ke satu sampai pos ke lima, kegiatan apa yang kalian lakukan? Kegiatan tersebut mencerminkan sikap yang sesuai Pancasila atau tidak?

Jawab:

.....
.....

Media Index Card Match

Contoh:

**Membuang
sampah pada
tempatnya**

**Sikap yang
mencerminkan
Pancasila**

Mencontek

**Sikap yang
tidak
mencerminkan
Pancasila**

Kartu hijau berisi pertanyaan

kartu kuning berisi jawaban

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Siklus II Pertemuan II

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Minomartani 6
Kelas/Semester	: 2/1
Tema/Topik	: 3/Tugasku Sehari-hari
Sub Tema	: 2/Tugasku Sehari-hari Di Sekolah
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi Waktu	: Satu hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PJOK

- 4.8 Mempraktikkan cara menjaga kebersihan kelas (seperti: piket membersihkan lingkungan kelas, papan tulis) dan lingkungan sekolah (halaman sekolah).

2. PPKn

- 6.1 Mengamati dan meneritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkannya dengan pengenalannya terhadap beberapa simbol sila Pancasila.

3. Bahasa Indonesia

- 6.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

C. INDIKATOR

1. PJOK

- Mendemonstrasikan berbagai kegiatan dalam menjaga kebersihan kelas.

2. PPKn

- Memberikan alasan pengelompokan suatu perilaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
- Menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

3. Bahasa Indonesia

- Menulis cerita tentang perilaku berdasarkan nilai Pancasila.

D. TUJUAN

- Dengan menuliskan langkah kerja kegiatan menjaga kebersihan kelas, siswa dapat mendemonstrasikan berbagai kegiatan dalam menjaga kebersihan kelas dengan percaya diri.
- Dengan mengelompokkan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, siswa dapat memberikan alasan pengelompokan suatu perilaku dengan percaya diri.
- Dengan memberikan alasan pengelompokan suatu perilaku, siswa dapat menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dengan penuh kedisiplinan.
- Dengan penugasan, siswa dapat menulis cerita tentang perilaku yang ditemui di sekolah dengan cermat dan penuh kedisiplinan.

E. MATERI POKOK

- PJOK : kebersihan kelas dan lingkungan
- PPKn : Pancasila
- Bahasa Indonesia : membaca cerita

F. SUMBER DAN MEDIA

- Sumber : Buku guru kelas II semester 1 tema 3 **”Tugasku Sehari-hari”**
- Media :
 - Gambar siswa membersihkan kelas
 - Gambar berbagai perilaku siswa di sekolah
 - *Index card* (kartu indeks) berpasangan
 - Lembar Kerja Siswa

G. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Model : *Active Learning*
- Metode : *Index Card Match*, penugasan, tanya jawab, diskusi, ceramah

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dan guru berdoa bersama.2. Siswa dipresensi oleh guru.3. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan pembelajaran sebelumnya.4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “Tugasku Sehari-hari”.5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.	Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengamati gambar tentang kegiatan siswa membersihkan kelasnya. (<i>mengamati</i>)2. Siswa membaca teks bacaan tentang kegiatan Beni pada hari Jumat bersih. (<i>mengamati</i>)3. Siswa mengamati gambar Beni menghapus papan tulis. (<i>mengamati</i>)4. Siswa membaca bacaan yang berisi perintah melakukan kegiatan menjaga kebersihan kelas seperti:<ul style="list-style-type: none">• Menghapus papan tulis• Membersihkan kaca• Menyapu (<i>mengamati</i>)5. Siswa membuat pertanyaan berkaitan dengan tugas siswa menjaga kebersihan sekolah. (<i>menanya</i>)6. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks bacaan. (<i>menalar</i>)7. Siswa menulis cerita tentang perilaku di sekolah. (<i>mencoba</i>)8. Siswa mendemonstrasikan kegiatan Jumat bersih. (<i>mencoba</i>) <p>Index Card Match</p> <ol style="list-style-type: none">9. Siswa memperhatikan aturan permainan.10. Guru mempersiapkan kartu menjadi dua bagian. Sebagian kartu berwarna hijau berisi pertanyaan, dan sebagian kartu berwarna kuning berisi jawaban.	Menit

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi
	11. Siswa dibagikan kartu yang telah diacak kemudian siswa diajak keluar kelas. 12. Siswa yang mendapat kartu soal diminta mencari pasangan kartu yang mereka bawa. 13. Siswa yang telah mendapatkan pasangannya diminta mengecek kembali apakah pasangannya sudah sesuai dengan kartu yang dibawa. 14. Siswa kembali ke dalam kelas dengan cara mengikuti alur dan melakukan tugas pada tiap-tiap pos. 15. Siswa bersama pasangannya menuju pos pertama sampai pos kelima dengan melompat pada tumpuan-tumpuan. 16. Pada pos pertama, siswa diminta melakukan gerakan menyapu. (<i>mencoba</i>) 17. Pada pos kedua, siswa diminta melakukan gerakan mengepel. (<i>mencoba</i>) 18. Pada pos ketiga, siswa diminta melakukan gerakan menghapus papan tulis. (<i>mencoba</i>) 19. Pada pos keempat, siswa diminta melakukan gerakan mengelap kaca. (<i>mencoba</i>) 20. Pada pos kelima, siswa diminta melakukan gerakan mengambil ranting/daun. (<i>mencoba</i>) 21. Siswa masuk ke kelas dan duduk bersama pasangannya. 22. Siswa bersama pasangannya mengerjakan LKS. (<i>menalar</i>) 23. Siswa mempresentasikan hasil LKS. (<i>mengomunikasikan</i>)	
Penutup	1. Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. 2. Siswa dan guru bersama-sama mengulang kembali apa saja yang telah dipelajari. (<i>mengomunikasikan</i>) 3. Salah satu siswa diminta menyimpulkan pembelajaran. 4. Siswa diberi soal evaluasi. 5. Siswa dan guru berdoa bersama-sama untuk menutup pembelajaran.	Menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap : percaya diri, bekerjasama
- Penilaian pengetahuan : tes tertulis

- c. Penilaian keterampilan : menggambar jam, melakukan gerakan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan (Soal terlampir)

Penilaian pengetahuan dengan menggunakan *post test*. Setiap soal yang dijawab benar mendapat skor 2, dan soal yang dijawab salah mendapat skor 0.

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

b. Penilaian Keterampilan

1) Menggambar jam analog

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Ketepatan dalam pengukuran	Jarak angka pada jam analog dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dikerjakan tanpa bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat tetapi dikerjakan dengan bimbingan guru.	Jarak angka pada jam analog kurang tepat dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang kurang tepat walaupun telah dibimbing guru.
2	Ketepatan jawaban	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan tepat dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta dengan bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angkadengan tepat namun kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan serta tanpa bimbingan guru	Membuat gambar yang menunjukkan angka dengan kurang tepat dan kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan walaupun dengan bimbingan guru

2) Menirukan berbagai gerakan

Penilaian: observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Menirukan Dan Melakukan Berbagai Gerakan

No.	Kriteria	Telihat (✓)	Belum Terlihat (✓)
1.	Keterampilan koordinasi gerakan melompat		
2.	Keterampilan koordinasi gerakan menyapu		
3.	Keterampilan koordinasi gerakan mengepel		
4.	Keterampilan koordinasi gerakan menghapus papan tulis		
5.	Keterampilan koordinasi gerakan mengelap kaca		
6.	Keterampilan koordinasi gerakan mengambil ranting/daun		

J. Kriteria Keberhasilan

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai minimal 70 saat *post test*

<p>Mengetahui Guru Kelas II</p> <p>(_____)</p>		<p>Yogyakarta,</p> <p>(_____)</p>
--	--	--

LAMPIRAN

A. Materi

5 Pembelajaran

Hari Jumat Bersih

Setiap kelas berlomba-lomba membersihkan kelas. Di kelas Beni, semua siswa membersihkan kelas dengan semangat.

Guru telah mengajarkan siswa cara menghapus papan tulis dan cara membersihkan lingkungan kelas. Siswa membagi tugas mereka masing-masing secara mandiri. Menjaga kebersihan lingkungan kelas adalah tugas siswa.

Ayo Mengamati

Amati gambar berikut dengan cermat!



Jawablah pertanyaan berikut dengan percaya diri!

- Adakah kamu temukan tugas siswa berdasarkan cerita di atas?
- Adakah siswa yang tidak mau mengikuti aturan sekolah?

3. Pernahkan kamu membersihkan kelas?

Setelah kamu mengamati, buatlah pertanyaan tentang tugas siswa menjaga kebersihan sekolah!

Ayo Menanya

Buatlah pertanyaan tentang tugas siswa membersihkan kelas! Sampaikan kepada gurumu dan teman-temanmu!

Pertanyaan: _____

Ayo Mengamati

Beni membersihkan papan tulis. Ia mengambil penghapus, kemudian menggosokkan di papan tulis. Beni siswa yang terampil.



Tuliskan cara Beni membersihkan papan tulis!

Sekarang kamu praktikkan menghapus papan tulis, membersihkan kaca, dan menyapu tanpa bantuan gurumu! Setelah selesai semua siswa mengecek kembali hasilnya. Jika belum bersih maka dibersihkan secara bersama-sama.

Setelah kegiatan Jumat bersih selesai, ibu guru sangat bangga terhadap semua siswa. Ibu guru memuji kerja Beni dan teman-teman. Semua siswa kembali belajar di kelas. Beni dan teman-teman menulis contoh perilaku siswa hari ini.

Ibu guru mengajarkan siswa menulis cerita.

Udin seorang siswa SD kelas 2. Pagi tadi Anton kehilangan pensil pada saat membersihkan kelas. Udin meminjamkan pensilnya. Udin suka menolong.

Ayo Menulis

Tuliskan cerita pengalamanmu di sekolah tentang sikap menolong!

Salah satu tugas siswa di sekolah adalah menjaga kebersihan. Berikut ini adalah perilaku yang ditemui di sekitar sekolah.

Ayo Berlatih

Berilah tanda centang ☒ untuk gambar perilaku yang sesuai sila Pancasila dan tanda silang ☐ untuk gambar perilaku yang tidak sesuai sila Pancasila.

			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Ketika membersihkan kelas Siti berpacapan dengan ibu Guru. Menyapa guru dengan sopan merupakan perilaku yang baik.

Ayo Beraktivitas

Coba kamu tunjukkan bagaimana menyapa Guru dengan sopan!

Ayo lakukan di depan teman-temanmu!

Belajar Bersama Orang Tua

Membuat cerita narasi tentang perilaku di rumah

Nama :
:

- A. Judul : Tugasku Sehari-hari di Sekolah
- B. Alat dan bahan:
1. Alat tulis, kartu berpasangan
- C. Langkah kerja
1. Amati kartu berpasangan kalian.
 2. Jawablah pertanyaan-pertanyaannya dengan benar.
 3. Kerjakan bersama dengan pasanganmu.

**Lembar Kerja Siswa
(LKS)**

1. Tulislah cerita tentang sikap yang ada pada kartu yang kalian bawa!

Jawab:

.....
.....
.....

Alat apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan bersih-bersih kelas?

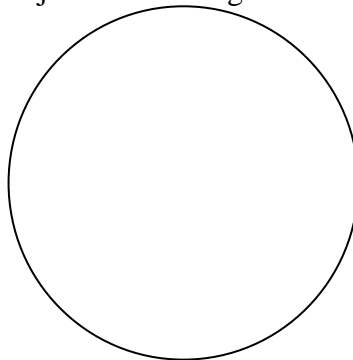
Jawab:.....

2. Coba lihat jam yang ada di kelas kalian, pukul berapakah sekarang?

Jawab:

3. Gambarlah jam sesuai dengan soal nomor 3!

Jawab:



4. Pada pos ke satu sampai pos ke lima, kegiatan apa yang kalian lakukan? Kegiatan tersebut mencerminkan sikap yang sesuai Pancasila atau tidak?

Jawab:

.....
.....

Nama :

Soal Evaluasi

1. Kelompokkanlah sikap-sikap di bawah ini dan berilah tanda (✓)

Sikap	Mencerminkan Pancasila	Tidak Mencerminkan Pancasila
Menghormati guru		
Mengambil barang milik orang lain tanpa ijin		
Mengganggu teman yang sedang beribadah		
Membuang sampah pada tempatnya		
Tidak memilih-milih teman		
Memperhatikan pelajaran dengan baik		

2. Gambarlah jam analog pada kolom di bawah ini dengan tepat, kemudian tulislah kegiatan apa yang kalian lakukan pada jam tersebut di kolom sebelahnya!

Gambar	Dibaca pukul

3. Ada berapa kegiatan piket yang kalian pelajari hari ini? Sebutkan!

Jawab:

.....

4. Apa saja alat-alat yang digunakan untuk membersihkan lingkungan sekolah?

Jawab:

.....

5. Bagaimanakah sikapmu apabila ada temanmu yang memiliki sikap yang tidak mencerminkan Pancasila?

Jawab:

.....

Media Index Card Match

Contoh:

**Membuang
sampah pada
tempatnya**

**Sikap yang
mencerminkan
Pancasila**

Mencontek

**Sikap yang
tidak
mencerminkan
Pancasila**

Kartu hijau berisi pertanyaan

kartu kuning berisi jawaban

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Nama	Melompat			Menyapu			Mengepel			Menghapus papantulis			Mengelapkaca			Mengambil ranting/daun			Menggambar jam		
		B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	BB
1	T	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
2	L		✓		✓			✓			✓			✓			✓				✓	
3	E	✓			✓				✓		✓			✓			✓				✓	
4	C		✓		✓			✓			✓			✓			✓					✓
5	A ₁	✓				✓		✓				✓			✓			✓			✓	
6	B	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
7	S	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
8	Z		✓		✓			✓			✓				✓		✓				✓	
9	B ₂	✓				✓			✓		✓			✓			✓					✓
10	C ₃		✓			✓			✓		✓				✓			✓			✓	
11	M	✓			✓			✓			✓			✓				✓			✓	
12	Q	✓			✓			✓				✓			✓		✓				✓	
13	R		✓			✓		✓				✓		✓			✓			✓		
14	O		✓		✓			✓				✓		✓			✓				✓	
15	Y	✓				✓			✓		✓			✓			✓				✓	
16	M	✓			✓				✓		✓			✓			✓					✓
17	O		✓		✓			✓			✓				✓		✓				✓	
18	J	✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓	
19	P	✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓	
20	V	✓			✓			✓			✓				✓		✓				✓	
21	H		✓		✓				✓			✓		✓			✓				✓	
22	K	✓				✓		✓				✓		✓			✓			✓		
23	F	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
24	N		✓		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
25	W	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
26	A	✓				✓		✓			✓			✓			✓					✓
27	I	✓				✓		✓			✓			✓			✓				✓	
28	Q	✓				✓			✓		✓			✓				✓			✓	
Jumlah		19	9		19	9		20	8		22	6		21	7		20	8		6	18	4
Presentase		67,86	32,14		67,86	32,14		71,42	28,58		78,58	21,42		75	25		71,42	28,58		21,42	64,29	14,28

Observer: Nisrina Ningtyas

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Nama	Melompat			Menyapu			Mengepel			Menghapus papantulis			Mengelap kaca			Mengambil ranting/daun			Menggambar jam		
		B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	BB
1	T	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
2	L		✓		✓			✓			✓			✓			✓				✓	
3	E	✓			✓				✓		✓			✓			✓				✓	
4	C		✓		✓			✓			✓			✓			✓					✓
5	A ₁	✓				✓		✓				✓			✓			✓			✓	
6	B	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
7	S	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
8	Z		✓		✓			✓			✓				✓		✓				✓	
9	B ₂	✓				✓			✓		✓			✓			✓					✓
10	C ₃		✓			✓			✓		✓				✓			✓			✓	
11	M	✓			✓			✓			✓			✓				✓			✓	
12	Q	✓			✓			✓				✓			✓		✓				✓	
13	R		✓			✓		✓			✓			✓			✓			✓		
14	Q		✓		✓			✓				✓		✓			✓				✓	
15	Y	✓				✓			✓		✓			✓			✓				✓	
16	M	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
17	D	✓	✓		✓			✓			✓				✓		✓				✓	
18	J	✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓	
19	P	✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓	
20	V	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
21	H		✓		✓			✓				✓		✓			✓				✓	
22	K	✓				✓		✓				✓		✓			✓			✓		
23	F	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
24	N	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
25	W	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
26	A	✓				✓		✓			✓			✓			✓					✓
27	I	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
28	G	✓			✓				✓		✓			✓				✓			✓	
Jumlah		20	8		21	7		22	6		23	5		24	7		20	8		7	18	3
Presentase		71,43	28,57		75	25		78,57	21,42		82,14	17,86		75	25		71,42	28,58		25	64,29	10,71

Observer: Riska

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Nama	Melompat			Menyapu			Mengepel			Menghapus papantulis			Mengelapkaca			Mengambil ranting/daun			Menggambar jam		
		B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	BB
1	B ₃	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
2	✓		✓		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
3	X	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓		
4	F	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
5	Q	✓				✓		✓				✓			✓			✓				
6	L	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
7	B	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
8	R	✓			✓			✓			✓				✓		✓			✓		
9	A ₁	✓			✓				✓		✓			✓			✓				✓	
10	D		✓			✓			✓		✓			✓			✓			✓		
11	T	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
12	N	✓			✓			✓			✓				✓		✓				✓	
13	W	✓			✓			✓				✓		✓			✓			✓		
14	U	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
15	E	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
16	Z	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
17	H	✓			✓			✓			✓				✓		✓			✓		
18	E	✓			✓			✓			✓				✓			✓		✓		
19	M	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
20	P	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
21	C ₃	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
22	K	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓		
23	Q	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
24	C		✓		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
25	S	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
26	A	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
27	J	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
28	I	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
Jumlah		25	3		24	4		22	6		26	2		23	5		23	5		24	4	
Presentase		89,28	10,71		85,71	14,28		78,58	21,42		92,85	7,14		82,14	17,85		82,14	17,85		85,71	14,28	

Observer: Dara Prisma

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Nama	Melompat			Menyapu			Mengepel			Menghapus papantulis			Mengelap kaca			Mengambil ranting/daun			Menggambar jam		
		B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	B B	B	HB	BB
1	B3	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
2	✓	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
3	X	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
4	F	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
5	Q	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
6	L	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
7	B	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
8	R	✓			✓			✓			✓				✓		✓			✓		
9	A1	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
10	D	✓			✓			✓			✓				✓			✓		✓		
11	T	✓			✓			✓			✓			✓				✓		✓		
12	N	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
13	W	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓		
14	U	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	
15	E	✓				✓			✓		✓			✓			✓				✓	
16	Z	✓			✓				✓		✓			✓			✓			✓		
17	H	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
18	G	✓			✓			✓			✓				✓		✓			✓		
19	M	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
20	P	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
21	C3	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
22	K	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
23	O	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
24	C	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
25	S	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
26	A	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
27	J	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
28	I	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Jumlah		28			26	2		24	4		28			25	3		24	3		26	2	
Presentase		100			92,88	7,14		85,71	14,28		100			89,28	10,71		85,71	14,28		92,88	7,14	

Observer: Arista Wulandani



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI MINOMARTANI 6**

**Alamat : Jl. Kakap XI Minomartani, Ngaglik, Sleman 55581 Tlp. (0274 8353303)
Email : sdnminomartanienam@yahoo.co.id**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 01/SDNM6/SKT/XII/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muryani, S.Pd.SD
NIP : 19651216 198610 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : Khairul Cahyaningrum
NIM : 10108244091
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian uji Skripsi di SD Negeri Minomartani 6, Ngaglik dengan judul penelitian "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Model Pembelajaran Aktif Tipe Indeks Card Match Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 22 November 2014

Kepala Sekolah,



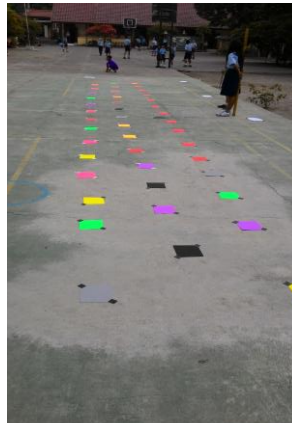
Muryani, S.Pd.SD

NIP 19651216 198610 2 004

DOKUMENTASI PENELITIAN



Observasi kegiatan piket siswa



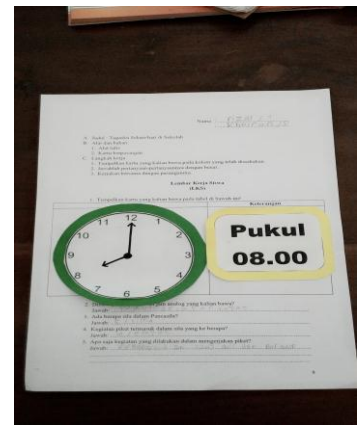
Media tumpuan lompatan



Kegiatan Melompat Siklus I Pertemuan I



Kegiatan *Index Card Match* Siklus I Pertemuan I



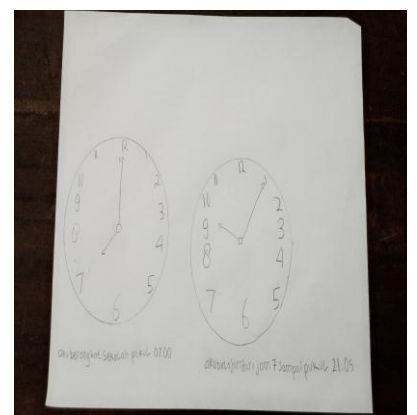
Kegiatan *Menggambar Jam* Siklus I Pertemuan I



Kegiatan Melompat Siklus I Pertemuan II



Kegiatan *Index Card Match* Siklus I Pertemuan II



Kegiatan Menggambar Jam Siklus I Pertemuan II



Kegiatan Melompat Siklus II Pertemuan I



Kegiatan *Index Card Match* Siklus II Pertemuan I



Kegiatan Menggambar Jam Siklus II Pertemuan I



Kegiatan Melompat Siklus II Pertemuan II



Kegiatan *Index Card Match* Siklus II Pertemuan II



Kegiatan Menggambar Jam Siklus II Pertemuan II