

**MODEL AKTIVITAS JASMANI TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS
PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN
INTERPERSONAL DAN KETERAMPILAN GERAK
DASAR MANIPULATIF BAGI SISWA
TAMAN KANAK-KANAK**



**Oleh:
DEWI KIANI CAKRAWATI
20733251005**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI PROGRAM MAGISTER
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**MODEL AKTIVITAS JASMANI TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS
PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN
INTERPERSONAL DAN KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF BAGI
SISWA TK**

**Dewi Kiani Cakrawati
NIM 20733251005**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mendapat gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Jasmani**

**Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis
Pembimbing,**



**Dr. Yudanto, M.Pd
NIP. 198107022005011001**

**Mengetahui:
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**



Dekan

**Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001**

Koordinator Program Studi



**Dr. Yudanto, M.Pd
NIP.198107022005011001**

LEMBAR PENGESAHAN

**MODEL AKTIVITAS JASMANI TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS
PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN
INTERPERSONAL DAN KETERAMPILAN GERAK
DASAR MANIPULATIF BAGI SISWA
TAMAN KANAK-KANAK**

**Dewi Kiani Cakrawati
NIM 20733251005**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Studi Magister Pendidikan Jasmani
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 25 April 2022

TIM PENGUJI

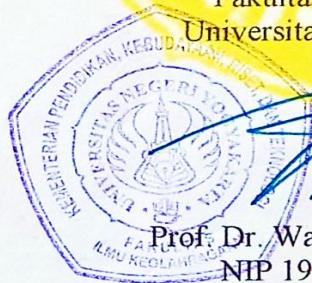
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
(Ketua/Penguji)

Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
(Sekretaris/Penguji)

Dr. Yudanto, M.Pd
(Pembimbing/Penguji)

Dr. Hari Yulianto, M.Kes
(Penguji Utama)

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 196407071988121001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dewi Kiani Cakrawati
Nomor Induk Mahasiswa : 20733251005
Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 April 2022

Yang menyatakan,



Dewi Kiani Cakrawati
NIM 20733251005

ABSTRAK

DEWI KIANI CAKRAWATI: Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif bagi Siswa Taman Kanak-Kanak. **Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistematika model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dan menghasilkan sebuah produk dalam bentuk buku panduan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa taman kanak-kanak serta mengetahui kelayakan dan keefektifan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg & Gall yang meliputi sepuluh tahapan, yaitu pengumpulan informasi, analisis informasi, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba awal (uji coba produk kelompok kecil), revisi produk awal, uji coba lapangan utama (uji coba kelompok besar), uji coba produk operasional (uji efektivitas), pembuatan produk akhir serta desiminasi dan implementasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik TK di Kecamatan Cilacap Tengah Kabupaten Cilacap. Uji coba yang dilakukan meliputi dua tahapan yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan terhadap 10 peserta didik dan uji coba skala besar yang dilakukan terhadap 20 peserta didik serta pada uji efektivitas dilakukan dengan 10 peserta didik.

Hasil penilaian dari ahli materi dan praktisi dianalisis menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR) dan didapatkan tingkat validitas permainan bertema hewan 0,91, permainan bertema tanaman 0,92, permainan bertema kendaraan 0,91 berada pada rentang 0,80-1,00 dan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, maka model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan layak digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil kecerdasan interpersonal sebesar 3,03 dengan kategori “Baik” sedangkan keterampilan gerak dasar manipulatif sebesar 13,3 dengan kategori “Rata-Rata”. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil kecerdasan interpersonal masing-masing TK sebesar 3,11 dan 3,12 dengan kategori “Baik” sedangkan keterampilan gerak dasar manipulatif masing-masing TK sebesar 15 dengan kriteria “Tinggi”. Hasil uji efektivitas dihitung menggunakan *paired sample t test* dan didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif masing-masing 0,016 dan 0,010 lebih kecil dari 0,05, maka adanya pengaruh yang signifikan dari model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan terhadap kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik TK, maka model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan efektif digunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik taman kanak-kanak.

Kata Kunci: Aktivitas Jasmani, Tematik Integratif, Permainan, Kecerdasan Interpersonal, Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

ABSTRACT

DEWI KIANI CAKRAWATI: Model Activity of Game-Based Thematic Integrated Physical Activities for Improving the Interpersonal Intelligence and Basic Manipulative Movement Skills of the Kindergarten Students. **Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program of Physical Education, Yogyakarta State University, 2022.**

This research aims to determine the systematics of the game-based thematic integrated physical activity model and produce a product in the form of a guidebook to develop the interpersonal intelligence and basic manipulative movement skills for the kindergarten students and to determine the feasibility and effectiveness of the game-based thematic integrated physical activity model.

This research was a development research using the Borg & Gall model which included ten stages: information collection, information analysis, initial product development, expert validation and revision, initial trial (small group product trial), initial product revision, field trial, main program (large group trial), operational product trial (effectiveness test), final product manufacture, and dissemination and implementation. The research subjects were the kindergarten students in Central Cilacap District, Cilacap Regency. The trials were conducted included two stages: small-scale trial conducted on 10 students and a large-scale trial conducted on 20 students and the effectiveness test was carried out with 10 students.

The results of the assessments from material experts and practitioners are analyzed by using the Content Validity Ratio (CVR) and it gains the validity level of animal-themed games at 0.91, plant-themed games at 0.92, vehicle-themed games at 0.91 in the range 0.80-1.00 and it shows a high level of validity, then the game-based thematic integrated physical activity model is feasible to use. The results of the small group trial show that interpersonal intelligence is at 3.03 in the "Good" category, while the basic manipulative movement skills are at 13.3 in the "Average" category. The results of the large group trial show that the interpersonal intelligence of each kindergarten students at 3.11 and 3.12 with the "Good" category, while the basic manipulative movement skills of each kindergarten students at 15 with the "High" category. The results of the effectiveness test are calculated by using a paired sample t test and the results show that the significance value of interpersonal intelligence and basic manipulative movement skills at 0.016 and 0.010 respectively less than 0.05, so there is a significant effect of the game-based thematic integrated physical activity model on the interpersonal intelligence and basic manipulative movement skills of the kindergarten students, the game-based thematic integrated physical activity model is effectively used to develop the interpersonal intelligence and basic manipulative movement skills of kindergarten students.

Keywords: Physical Activities, Thematic Integrated, Games, Interpersonal Intelligence, Basic Manipulative Movement Skills

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan untuk orang yang saya sayangi:

1. Orang tua, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya karena doa bapak dan ibu kepada anak tidak ada yang menghalangi dan tiada doa yang paling khusyuk selain doa yang terucap dari orang tua. Sebagai bentuk pertanggungjawaban saya kepada bapak dan ibu, ucapan terimakasih saya takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta untuk kalian, Bapak Daryono dan Ibu Herlina Aprianingsih.
2. Untuk kakak-kakak ku tersayang yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doa kalian untuk keberhasilan ini, cinta kalian memberikan kobaran semangat yang menggebu. Terimakasih untuk Teh Fitri Citraningtyas dan Mas Aris Fajar Pambudi serta Mas Buyung Kusumawardhana dan Mba Ina Shofiyatun.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir tesis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan dengan judul “Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Manipulatif bagi Siswa TK”. Penulis menyadari bahwa pembuatan tesis ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan, bantuan dan doa dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., A.I.F.O., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di perguruan tinggi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga studi penulis berjalan lancar.
3. Bapak Dr. Yudanto, S.Pd.Jas., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Tesis yang telah banyak memberikan bimbingan, semangat dan dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Tesis ini.
4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Dr. Yudanto, S.Pd.Jas., M.Pd., Ibu Arfi Mufidatus Sholihah, S.Psi dan Ibu Nani Daryanti, S.Pd., yang sudah bersedia menjadi validator dan membimbing dalam proses perbaikan produk tesis.

5. Ibu Endah Widiarti, S.Pd, Ketua Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia Kabupaten Cilacap yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis selama penyelesaian tugas akhir ini.
6. Kepala Sekolah dan Guru TK Pratiwi Ranting, TK Andaruwati, TK Puspa Indah dan TK Budiluhur yang telah memberikan izin kepada penulis dan telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Muhammad Iqbal Sulthoni yang senantiasa memberikan semangat, doa, senyum serta dukungan baik moril maupun materi bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Jasmani 2020 yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga segala bentuk bantuan kebaikan yang telah diberikan semua pihak menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap tugas akhir tesis ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 28 Februari 2022

Penulis,

Handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dewi Kiani Cakrawati' with a small 'k.c.' to the right.

Dewi Kiani Cakrawati

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan.....	14
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
G. Manfaat Pengembangan.....	15
H. Asumsi Pengembangan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17

1. Pendidikan Anak Usia Dini	17
2. Taman Kanak-Kanak.....	20
3. Pembelajaran Tematik Integratif.....	31
4. Aktivitas Jasmani	36
5. Bermain	45
6. Kecerdasan Majemuk (<i>Multiple Intelligences</i>)	55
7. Kecerdasan Interpersonal.....	62
8. Keterampilan Gerak Dasar.....	69
9. Keterampilan Gerak Manipulatif	71
10. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa TK melalui Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan	80
B. Kajian Hasil dan Penelitian yang Relevan.....	84
C. Kerangka Berpikir	87
D. Pertanyaan Penelitian.....	92
BAB III METODE PENELITIAN	93
A. Jenis Penelitian.....	93
B. Prosedur Pengembangan.....	94
C. Desain Uji Coba Produk	98
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	101
E. Teknik Analisis Data	105
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	107
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	107
B. Hasil Uji Coba Produk.....	114
C. Revisi Produk	118
D. Hasil Uji Efektivitas Produk	145
E. Diseminasi dan Implementasi	151
F. Kajian Produk Akhir.....	151
G. Keterbatasan Penelitian.....	161

BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN	162
A. Simpulan Tentang Produk.....	162
B. Implikasi	163
C. Saran Pemanfaatan Produk	165
D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	166
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Manipulatif bagi Siswa TK	91
Gambar 2. Tahap-Tahap Penelitian dan Pengembangan	98
Gambar 3. Permainan Aaumm!!.....	122
Gambar 4. Permainan Tebak Hewan	123
Gambar 5. Permainan Buah Kucing	130
Gambar 6. Permainan Bola Sayur	131
Gambar 7. Permainan Darat dan Air	138
Gambar 8. Permainan Bola Puzzle	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bentuk-Bentuk Permainan	54
Tabel 2. Unsur-Unsur Pengembangan.....	84
Tabel 3. Model Eksperimen One Group Pretest Posttest Design.....	100
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Studi Pendahuluan.....	101
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi dan Praktisi.....	102
Tabel 6. Skala Penilaian Model Aktivitas Jasmani untuk Mengembangkan Aspek Motorik dan Kognitif Berbasis Permainan.....	102
Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Kecerdasan Interpersonal.....	103
Tabel 8. Pedoman Penilaian Kecerdasan Interpersonal	103
Tabel 9. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Gerak Manipulatif.....	104
Tabel 10. Deskripsi Rating Tes Keterampilan Gerak Manipulatif.....	105
Tabel 11. Masukan Validasi Draft Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan dari Ahli dan Praktisi	113
Tabel 12. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan.....	114
Tabel 13. Hasil Uji Keterlaksanaan Kecerdasan Interpersonal Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Kecil	115
Tabel 14. Hasil Uji Keterlaksanaan Keterampilan Gerak Manipulatif Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Kecil	115
Tabel 15. Hasil Uji Keterlaksanaan Kecerdasan Interpersonal Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Besar	116
Tabel 16. Hasil Uji Keterlaksanaan Keterampilan Gerak Manipulatif Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Besar	117
Tabel 17. Hasil Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal.....	118
Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal	118

Tabel 19. Hasil Pretest Kecerdasan Interpersonal.....	146
Tabel 20. Hasil Posttest Kecerdasan Interpersonal	146
Tabel 21. Hasil Pretest Keterampilan Gerak Manipulatif	147
Tabel 22. Hasil Posttest Keterampilan Gerak Manipulatif	148
Tabel 23. Hasil Penilaian Kecerdasan Interpersonal.....	149
Tabel 24. Hasil Tes Keterampilan Gerak Manipulatif	150
Tabel 25. Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 PAUD.....	179
Lampiran 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun.....	182
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Ahli.....	189
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	134
Lampiran 5. Data Penelitian	162
Lampiran 6. Dokumentasi	175

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dan terencana yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut sehingga dapat memainkan peranan hidup dengan tepat melalui proses pengajaran pendidikan formal, nonformal, informal di sekolah dan luar sekolah. Menurut Depdiknas (2003) pendidikan nasional berfungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan dilaksanakan melalui jalur pendidikan sekolah (pendidikan formal) dan jalur pendidikan luar sekolah (pendidikan non formal).

Jalur pendidikan sekolah (pendidikan formal) terdiri dari beberapa jenjang pendidikan sekolah, yaitu Pendidikan Dasar yang meliputi SD, MI dan yang sederajat (6 tahun) dan SLTP, MTS dan sederajat (3 tahun), Pendidikan Menengah meliputi SLTA, MA dan sederajat (3 tahun) serta Pendidikan Tinggi yang meliputi Perguruan Tinggi, Politeknik, Sekolah Tinggi dan sejenisnya. Selain itu, dapat pula diselenggarakan Pendidikan Pra Sekolah (1-2 tahun) dimana pendidikan pra sekolah ini bertujuan untuk membantu peserta didik

dalam rangka pertumbuhan dan perkembangannya di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan di jalur pendidikan formal atau di jalur pendidikan informal. Bentuk satuan pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak serta pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (Depdiknas, 2003).

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan prasekolah untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Dalam mencapai tujuan tersebut, kurikulum di Taman Kanak-Kanak (TK) menggunakan 4 pendekatan yaitu tematik integratif, saintifik, bermain kreatif dan kecerdasan jamak. Dalam hal ini, pendekatan utama yang harus digunakan dalam pengembangan kegiatan belajar melalui bermain adalah pendekatan tematik integratif dan saintifik (Nurlailiyah & Wartini, 2013). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendekatan tematik integratif merupakan pendekatan utama yang harus digunakan dalam pengembangan belajar melalui bermain karena pembelajaran terpadu dengan berbagai bidang aspek perkembangan yang terdiri dari aspek nilai moral, agama, kognitif, sosial emosional, bahasa serta motorik dengan multidisipliner ilmu yang disebut juga sebagai pendekatan integratif. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun anak-anak yang integratif atau matang secara aspek perkembangan anak dan mampu dalam berbagai ilmu sesuai dengan kecerdasannya masing-masing. Jamaris (2016) mengatakan bahwa

pembelajaran tematik integratif yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan sebuah upaya dalam mengembangkan satu rumpun atau rumpun bidang perkembangan anak usia dini. Rumpun perkembangan anak usia dini yaitu pengembangan kecerdasan (intelekt, kreativitas, kecerdasan emosional dan sosial emosional), pengembangan sosial emosional (sikap, moral dan agama), perkembangan bahasa dan komunikasi serta perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar).

Pengembangan kecerdasan menjadi salah satu bidang pengembangan kemampuan anak. Kecerdasan menurut paradigma *multiple intelligences* merupakan kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, antara lain kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan budaya seseorang (Gardner, 2011:64). Menurut Gardner dalam Musfiroh (2008:1.12) *multiple intelligences* meliputi kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensial, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain (Amstrong dalam Pasaribu *et al.*, 2018). Kecerdasan interpersonal menuntut kemampuan untuk tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat dan hasrat orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan

mampu menjalin komunikasi yang efektif dan dapat bekerjasama dengan orang lain. Terfokusnya anak dengan kecerdasan interpersonal yang menonjol memiliki kepekaan dalam situasi yang tengah berlangsung, memahami siapa dirinya dan mampu mengendalikan diri dalam situasi sulit, anak juga mengetahui apa yang dapat dilakukan dan apa yang tidak dapat dilakukan dalam lingkungannya maka dari itu kecerdasan interpersonal perlu ditanamkan sedini mungkin dimulai dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK).

Selain kecerdasan, perkembangan fisik-motorik juga menjadi salah satu bidang pengembangan kemampuan anak dimana kemampuan gerak menjadi karakteristik utama dalam bidang ini. Pada masa Taman Kanak-Kanak (TK), keterampilan motorik kasar dan halus sangat pesat perkembangannya dan anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia yang ideal dalam mempelajari keterampilan motorik merupakan usia TK karena tubuh anak lebih lentur daripada tubuh orang dewasa sehingga anak akan lebih mudah dalam menguasai keterampilan motorik. Selain itu, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan “bertabrakan” dengan keterampilan yang baru dipelajarinya sehingga anak akan mempelajari keterampilan dengan mudah dan secara keseluruhan anak lebih berani mencoba pada saat kecil. Oleh karena itu mereka berani mencoba sesuatu yang baru sehingga menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat dilihat dari anak yang mampu untuk melakukan berbagai macam gerak lokomotor, gerak manipulatif dan keseimbangan yang benar dan terarah (Lukmawati *et al*, 2019). Pendidik atau guru di Taman Kanak-Kanak

harus lebih memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan fisik motorik.

Salah satu muatan pembelajaran fisik-motorik dalam Taman Kanak-Kanak (TK) diantaranya adalah menggerakkan anggota gerak tubuh untuk melatih keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar merupakan kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar (Hadi & Setyawan, 2017). Keterampilan gerak dasar dibagi menjadi 3 (tiga), salah satunya adalah keterampilan gerak dasar manipulatif. Aktivitas gerak manipulatif menurut Wetton dalam (Sumantri & Endrawati, 2013) sangat dianjurkan sejak usia dini karena sebagai pondasi pengembangan fisik motorik saat anak dewasa. Selain itu, aktivitas gerak manipulatif juga memiliki peran penting terutama dalam pengembangan kognitif, bahasa dan sosial emosional jika aktivitas dilakukan dalam bentuk berkelompok. Menurut Miller dan Pound dalam (Sumantri & Endrawati, 2013) potensi keterampilan gerak dasar manipulatif ini penting untuk dikembangkan secara maksimal agar dapat mencapai tugas perkembangan motoriknya secara optimal. Menurut Nawang (2011) keterampilan gerak manipulatif memiliki manfaat secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik dan motorik anak akan mempengaruhi persepsi anak tentang dirinya dan orang lain, yang akan memberikan pengaruh terhadap pola penyesuaian diri anak secara umum, misalnya anak yang kurang terampil menendang bola akan cepat menyadari

bahwa dirinya tidak dapat mengikuti permainan sepak bola seperti yang dilakukan teman sebayanya. Hal itu menyebabkan anak menarik diri dari lingkungan teman-temannya.

Salah satu rangsangan yang diberikan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif dapat berupa aktivitas jasmani. Hasil penelitian Kyriaki, *et al* (2012) menyatakan bahwa melakukan peningkatan aktivitas fisik akan mendorong dan berdampak positif pada perkembangan motorik. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu dalam aktivitas fisik cenderung memiliki kemampuan motorik yang lebih tinggi dan tingkat aktivitas fisik pada usia prasekolah berkontribusi positif terhadap perkembangan motorik anak. Penelitian ini senada dengan Cools, *et al* (2009) mengatakan bahwa gerak pada usia dini adalah penting untuk perkembangan fisik, kognitif dan sosial. Pengalaman gerak yang dilakukan penting untuk pengembangan kemampuan gerak dasar dan mendorong gaya hidup aktif. Lebih lanjut William, *et al* (2008) dalam penelitiannya mengatakan bahwa anak-anak yang memiliki kemampuan motorik yang lebih maju merasa lebih mudah untuk aktif dan terlibat dalam aktivitas fisik lebih banyak daripada mereka yang memiliki kemampuan motorik kurang berkembang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2018) penerapan aktivitas fisik dalam pembelajaran di TK dapat meningkatkan aspek kecerdasan interpersonal seperti toleransi, persepsi, empati dan aktivitas fisik dapat meningkatkan konsentrasi anak yang cenderung lebih singkat dan mudah jenuh. Melalui aktivitas jasmani dalam bentuk permainan, kecerdasan interpersonal anak akan berkembang pada saat

anak-anak bergerak bersama. Mereka belajar bekerjasama dalam menjalankan permainan dengan lancar, anak terlihat aktif dan interaktif dengan guru dan teman sebayanya (Pratiwi dan Ayriza, 2018).

Aktivitas jasmani mengacu pada semua energi yang dikeluarkan oleh gerakan dan didefinisikan sebagai setiap gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang menghasilkan pengeluaran energi di atas tingkat istirahat (Manz & Krug, 2013). Definisi ini mencakup semua jenis aktivitas seperti berjalan kaki, bersepeda, berbelanja, bermain, olahraga yang disengaja dan aktivitas kehidupan sehari-hari atau aktivitas rekreasi lainnya. Dengan membiasakan anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas jasmani sejak usia dini akan membuat mereka lebih aktif melakukan aktivitas jasmani di kemudian hari. Melalui aktivitas jasmani, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dilakukan di sekolah disamping dapat mengembangkan aspek psikomotor dan kognitif dapat pula mengembangkan aspek afektif. Dalam hal ini guru mempunyai peran utama sebagai aktor intelektual. Guru sebagai panutan nilai yang selalu diteladani oleh peserta didik dan bahkan pada tingkat Taman Kanak-Kanak serta sekolah dasar kelas bawah apa yang dikatakan oleh guru dianggap paling benar dan lebih dipercaya daripada orangtuanya. Pendidikan melalui aktivitas jasmani mengandung nilai pendidikan terletak pada keyakinan filosofis yang mendasari

sistem pendidikan sedangkan secara khusus mengandung asumsi yang meliputi kenyataan, kebenaran, tata nilai, etika dan moral.

Salah satu aktivitas jasmani yang dapat diberikan kepada anak usia dini yaitu bermain. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Menurut Wiyani dan Barnawi (2014:93) menyatakan istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitasnya. Catron dan Allen (1999:148) menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik.

Di dalam bermain dibutuhkan suatu media yang disebut permainan. Santrock dalam Fadillah (2014) menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Permainan merupakan hal yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak karena permainan

memberikan beragam pilihan dan memudahkan anak untuk beralih kepermainan berikutnya yang mereka sukai untuk dimainkan. Oleh karena itu, kegiatan bermain tidak pernah membuat anak menjadi jenuh atau bosan tetapi sebaliknya sangat menyenangkan.

Paramitha dan Anggara (2018) menyatakan beberapa permasalahan pada pendidikan usia dini mengalami banyak kendala untuk diterapkan di Indonesia. Mulai dari aspek pembelajaran, fasilitas, keadaan sosial hingga peraturan pemerintah yang kurang memberikan perhatian pada pendidikan anak usia dini. Susanti (2014) menyatakan bahwa disadari atau tidak, banyak orang tua masa kini menekankan anak agar berprestasi secara akademik di sekolah dan menganggap bahwa sukses di sekolah adalah kunci kesuksesan di masa depan dengan mengesampingkan tahapan perkembangan fisik anak. Padahal fungsi kognitif dapat dipengaruhi oleh aktivitas fisik. Hal ini diperkuat oleh Hosseini *et al* (2011) yang menyebutkan bahwa keterampilan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh aktivitas jasmani yang terprogram dalam periode tertentu. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa tingginya tuntutan untuk menyiapkan anak untuk siap masuk Sekolah Dasar (SD) menjadi dilema tersendiri, namun pemberian pembelajaran aktivitas jasmani juga perlu diterapkan. Pengalaman gerak yang minim serta peletakan dasar untuk pengembangan pola pikir dan kepribadian anak akan sangat ditentukan oleh pengalaman belajar yang dialami oleh anak.

Menurut Triyana (2017) anak-anak di TK merasa tidak tertarik dan kurang aktif terhadap materi pembelajaran fisik-motorik. Hal ini disebabkan karena

beberapa faktor diantaranya faktor dari dalam diri anak itu sendiri yang malas bergerak, faktor dari gurunya terkait penyampaian kegiatan aktivitas jasmani terlalu monoton, faktor dari orangtua dan keluarga yang tidak mengulangi kegiatan motorik kasar yang telah diajarkan dan kurangnya alokasi waktu karena materi yang disampaikan lebih ke pengembangan akademik. Salah satu kesulitan dalam pembelajaran materi fisik-motorik adalah keterampilan gerak dasar manipulatif. Menurut Yunia (2013) anak-anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar manipulatif seperti melempar dan menangkap. Saat kegiatan melempar, bola yang dilepas tidak sepenuhnya melambung akan tetapi jatuh terlebih dahulu dan memantul lalu ditangkap anak. Beberapa anak melempar bola tidak mengarah ke teman yang di depannya akan tetapi melambung ke atas. Bola yang dilempar anak banyak yang terlalu keras dan terlalu lemah sehingga tidak sampai ke sasaran. Pada kegiatan menangkap, sebagian besar anak sudah dapat menangkap akan tetapi bola lepas lagi dari penguasaannya, ada pula anak yang sengaja menghindari bola. Anak kurang konsentrasi dan melamun sehingga saat diberi bola sering tidak menyadari dan tidak dapat menangkap dengan baik bola yang datang ke arahnya. Keterampilan gerak dasar manipulatif ini belum optimal disebabkan oleh ketidakmampuan anak untuk menggunakan sejumlah tenaga dari tubuh untuk menyokong kekuatan tangan sehingga jarak lemparan yang dihasilkan terlalu dekat ataupun terlalu jauh, ketidakmampuan anak untuk kontak dengan bola atau kehilangan bola secara keseluruhan dan kontrol bola yang kurang baik dari anak. Metode dan teknik pengajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat dan monoton saat

melakukan kegiatan ini. Selain keterampilan motorik yang masih kurang, kecerdasan interpersonal pada anak pun masih belum optimal. Hal ini diperkuat oleh Anggraini (2018:9) menyatakan bahwa kemampuan anak-anak TK dalam berhubungan sosial dengan teman sebaya masih kurang, masih ada anak yang tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya dan bahkan ada anak yang bermain sendiri tanpa mempedulikan teman yang disekitarnya. Aziz (2018:4) mengatakan bahwa anak-anak di TK ingin menang sendiri, tidak sabar menunggu giliran bila sedang bermain bersama dan banyak anak-anak yang hanya bermain secara individu tanpa adanya kerjasama dengan teman yang lain, begitupun ketika ada teman yang ingin meminjam mainan, anak masih belum ingin berbagi mainan dengan teman lainnya.

Hal ini sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan di TK Kabupaten Cilacap. Studi awal dilakukan dengan pengisian angket kepada guru-guru TK terkait dengan penerapan aktivitas jasmani, fisik-motorik dan kecerdasan interpersonal disetiap pembelajaran diperoleh informasi sebagai berikut: (1) kurikulum yang di desain lebih dominan pada pengembangan prestasi akademik seperti mengajarkan anak membaca, menulis dan menghitung sedangkan untuk pemberian materi terkait aktivitas jasmani porsi hanya sebatas jalan kaki mengelilingi area perkampungan yang ada di sekitar TK atau senam bersama (2) guru TK sudah memahami terkait konsep dasar aktivitas jasmani dan aktivitas jasmani yang sesuai untuk anak-anak tetapi belum memahami pengembangan jenis-jenis aktivitas jasmani untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif, (3) tidak dimilikinya

guru TK yang berlatar belakang guru PJOK sehingga memungkinkan terjadinya keterbatasan dalam pengembangan dan penyampaian aktivitas jasmani (4) perlunya model aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar anak.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas adalah dengan melakukan pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif yang berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan kemampuan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK melalui aktivitas jasmani yang bertematik integratif berbasis permainan. Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan di beberapa Taman Kanak-Kanak (TK) untuk memperoleh masukan informasi dan digunakan untuk merancang beberapa alternatif model mengajar yang efektif dan terukur. Hasil produk tersebut akan dikemas dalam bentuk buku panduan sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurikulum yang di desain belum menuju ke ranah yang terkait aktivitas jasmani.
2. Aktivitas jasmani di sekolah porsinya sedikit.
3. Keterampilan gerak dasar manipulatif siswa TK masih kurang.

4. Kecerdasan interpersonal siswa TK masih belum optimal.
5. Guru TK belum memahami jenis pengembangan aktivitas jasmani untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif.
6. Tidak dimilikinya guru TK yang berlatar belakang PJOK.
7. Perlunya pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan ini dimaksudkan agar kajian lebih fokus dan terarah pada kesamaan persepsi yang luas dan dalam yang terkait dengan penelitian ini. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak yang dikemas dalam bentuk buku panduan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistematika model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan

interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak?

3. Bagaimana keefektifan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam tesis ini adalah:

1. Mengetahui sistematika model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak.
2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak.
3. Mengetahui keefektifan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk berupa model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak yang dikemas dalam bentuk buku panduan sebagai implementasi model yang berfungsi sebagai penjelas bagi para pengguna agar

menerima gambaran yang lebih komprehensif tentang model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan model aktivitas jasmani tematik berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah kekayaan pengetahuan informasi terkait dengan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah pengalaman bagi guru TK dalam mengembangkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK.
- b. Memicu kreativitas guru TK dalam mengembangkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan

kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK. Produk ini ditujukan untuk siswa TK dengan usia 5-6 tahun atau siswa TK kelas B. Hal yang mendasari asumsi ini adalah peserta didik pada usia ini memiliki kemampuan motorik yang sudah baik dan pemahaman tentang aturan main yang diberikan sudah dapat diterapkan walaupun masih sederhana. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu atau dapat digunakan oleh guru TK dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa TK kelas B.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Konsep dan Jenis Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan segala sesuatu atau bentuk yang menggunakan atau menyediakan fasilitas untuk perkembangan anak, intervensi awal dengan tujuan dan maksud tertentu dan segala sesuatu yang mendukung pembelajaran dan perkembangan anak dalam tahun pertama kehidupannya sampai usia wajib masuk sekolah (New dan Cochran, 2007). *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak dengan rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD (NAEYC 1992 dalam Masitoh dkk, 2011:1.6).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas 2003). Lebih lanjut dijelaskan pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.

Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Bentuk atau jenis pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2003) meliputi:

- 1) Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan layanan pendidikan anak usia dini yang terdapat di jalur pendidikan sekolah atau pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik dan Raudatul Athfal (RA) yang menyelenggarakan pendidikan keagamaan islam yang menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri seperti pada taman kanak-kanak atau bentuk lain yang sederajat.
- 2) Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA) yang terdapat di jalur pendidikan luar sekolah atau non formal serta bentuk pendidikan lain yang sederajat.
- 3) Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan yang terdapat di jalur pendidikan informal.

b. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum merupakan pengalaman dan kegiatan yang direncanakan oleh sekolah dengan tujuan untuk memodifikasi perilaku siswa menuju perilaku yang diharapkan (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Muatan kurikulum pendidikan anak usia dini berisi program-program pengembangan yang diarahkan pada:

- 1) Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
- 2) Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
- 3) Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
- 4) Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
- 5) Program pengembangan sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- 6) Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Kurikulum pendidikan anak usia dini terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kompetensi inti pendidikan anak usia dini merupakan gambaran pencapaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan pendidikan anak usia 6 tahun sedangkan kompetensi dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran dan pengalaman belajar yang

mengacu pada kompetensi inti. Uraian dari setiap kompetensi dasar untuk setiap kompetensi inti dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Taman Kanak-Kanak

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan TK memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Dengan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, taman kanak-kanak akan mampu menjadi landasan yang kokoh bagi anak untuk mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang memadai serta mendorong pemerolehan pengetahuan, kemampuan baru seperti mereka memperolehnya sebelum usia lima tahun dan sebelum memasuki proses pendidikan di TK. Pendidikan untuk anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik (Whitebread, 2015).

a. Karakteristik Siswa Taman Kanak-Kanak

Penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan suatu kegiatan untuk mengelola dan menjalankan operasional komponen sistem pendidikan di TK agar memperoleh hasil yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan, guru perlu memahami karakteristik siswa taman kanak-kanak (Suherman dkk, 2015:9). Lebih lanjut dijelaskan bahwa secara umum, karakteristik siswa TK dibagi menjadi tiga yaitu usia, pertumbuhan dan

perkembangan, rombongan belajar. Ketiga kategori tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1) Usia Peserta Didik

Usia anak yang diperbolehkan masuk TK telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah mensyaratkan bahwa anak didik TK adalah usia 4-6 tahun dan lama pendidikan di TK 1 atau 2 tahun. Kegiatan belajar anak TK dikelompokkan menjadi dua yaitu kelompok A untuk usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk usia 5-6 tahun.

2) Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

a) Perkembangan Fisik

Pada saat anak mencapai usia tahapan prasekolah yaitu usia 2-6 tahun terdapat ciri yang jelas berbeda antara anak usia bayi dan anak prasekolah. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat, tinggi badan dan keterampilan yang mereka miliki. Contohnya pada anak usia prasekolah yang telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang dan memungkinkan anak melakukan berbagai keterampilan. Ketika anak semakin bertambah umurnya, terdapat keseimbangan yang ada di bawah tungkai bagian bawah. Postur tubuh anak pada masa kanak-kanak awal ada yang berbentuk gemuk, berotot dan ada juga yang relatif kurus (Izzaty, 2008:86).

Gerakan anak usia prasekolah lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola seperti pada menegakkan tubuh dalam posisi berdiri dan tangan dapat terjuntai secara santai dan mampu melangkahakan kaki. Dalam pengamatan perkembangan jasmaninya, anak usia pertumbuhannya bersifat *cephalo-caudal*

(mulai dari kepala menuju bagian tulang ekor) dan *proximo-distal* (mulai dari tengah ke arah tepi tubuh). Gerak kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakan otot halus. Pengendalian otot kepala dan lengan lebih dahulu berkembang daripada pengendalian otot kaki. Otot-otot besar pada anak usia prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari tangan. Anak-anak lebih dahulu mampu mengendalikan otot-otot lengan, setelah itu baru otot tangan yang dipergunakan untuk menulis dan memotong atau menggunting sesuatu. Dari segi fisiologis, pada anak usia prasekolah ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif dan fungsional dari sistem kerja hayati seperti kontradiksi otot, peredaran darah dan pernapasan, persyarafan, produksi kelenjar dan pencernaan. Pada anak prasekolah otot berfungsi sebagai pengontrol motorik (Santoso, 2002:10).

Anak-anak pada usia yang sama dapat berbeda dalam tingkat fisik pertumbuhannya (Manna, 2014). Pada umumnya, kegiatan gerakan yang dilakukan oleh anak laki-laki lebih aktif daripada anak perempuan dari segala usia (Sherar et al, 2007). Gerakan merupakan aktivitas fisik dan peningkatan minat antara keterampilan gerak dasar dan keterampilan dengan aktivitas fisik (Malina, 2012). Tidak hanya pada tampilan kompetensi kognitif dasar tetapi juga pada kompetensi lain yang terkait dengan manajemen informasi, kreativitas dan pemecahan masalah (Quijano dan Alvarez, 2016).

b) Perkembangan Motorik

Perkembangan keterampilan motorik pada anak merupakan proses yang sangat penting untuk perkembangan motorik dan mental emosionalnya dan

aktivitas jasmani merupakan faktor penting untuk perkembangan fisik dan mental yang sehat (Dubbart, 2002:526). Pada anak usia prasekolah secara alamiah perkembangan motorik telah dimilikinya. Perkembangan motorik menurut Mahendra (2006:1.3-1.4) adalah suatu perubahan dalam perilaku gerak yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Menurut Santoso (2002:11) anak pra sekolah sudah memiliki keterampilan motorik kasar dan halus. Motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar seperti berjalan sedangkan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot kecil seperti menulis, menggunting dan lain sebagainya.

Kemampuan anak dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan otot besar termasuk kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini berguna untuk meningkatkan kualitas hidup. Gerak dasar merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak dapat melaksanakan dengan tangkas dan lancar. Bagi anak-anak normal kebanyakan keterampilan dan kematangannya selalu berkaitan dengan gerak dasar.

Menurut Saputra (2001:14) anak pada usia 2-7 tahun termasuk dalam periode perkembangan gerak dasar. Pada fase perkembangan gerak dasar usia

2-7 tahun, anak mulai belajar berjalan pada saat mereka berusia kira-kira dua tahun dan bentuk-bentuk lain gerak lokomotor. Anak berusia 2-7 tahun pada dasarnya sedang menjalani masa pertumbuhan, mengalami bertambahnya pengalaman, mereka bergantung pada instruksi dan meniru yang lain. Mereka menjadi lebih terampil dalam menguasai keterampilan gerak dasar. Pada fase ini anak sudah siap untuk menerima informasi dari guru. Guru sudah dapat memberikan keterampilan persepsi motorik, keterampilan gerak dasar, keterampilan multilateral dan keterampilan terpadu.

Kemampuan gerak dasar pada anak prasekolah dibagi menjadi tiga yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas, contoh: berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan gallop. Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh: menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, serta melipat dan memutar. Sedangkan kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak sedang menguasai bermacam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan anggota badan tangan dan kaki, tetapi bagian tubuh yang lain juga digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata kaki dan mata tangan. Koordinasi itu cukup penting untuk proses berjalan dalam ruang dan gerak. Contoh kemampuan manipulatif: menerima, menangkap, menghentikan, melempar, memantulkan, dan menyepak.

Pada usia tiga tahun anak pada umumnya dapat berjalan mengikuti garis yang lurus dan pada umumnya sudah berjalan mundur, berjalan dengan cara berjinjit dan lari, serta mampu melempar bola dan mampu menangkap bola dengan kedua tangan diluruskan ke depan. Pada usai empat tahun dapat berjalan mengikuti garis yang berbentuk sebuah lingkaran. Anak setelah usia lima tahun mampu lari kuat kencang dengan gaya seperti orang dewasa dan dapat meloncat dengan mempertahankan keseimbangannya. Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Anak laki-laki lebih besar, sedangkan anak perempuan lebih terampil dalam khususnya dalam motorik halus.

c) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berada pada tahap pra operasional ditandai dengan kemampuan operasional yang kacau dan belum terorganisir, ditandai dengan semakin berkembangnya fungsi simbolis, tingkah laku imitasi langsung maupun tertunda, cara berpikirnya egosentris, *centralized* atau terpusat pada satu dimensi saja, cara berpikir yang tidak dapat dibalik dan terarah statis (Izzaty, 2008:99). Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan

dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak usia prasekolah juga memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap lingkungan sekitarnya, hal ini ditandai dengan anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya.

d) Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat sosial untuk mengenalkan anak kepada masyarakat. Anak akan kesulitan bersosialisasi bila tidak memiliki kemampuan bahasa. Dengan demikian, orang tua dan sekolah harus bertanggungjawab untuk menyediakan kesempatan optimal bagi pemerolehan bahasa. Selain mengalami peningkatan morfologi, anak juga mengalami percepatan penambahan pengetahuan semantik atau makna. Kosakata anak usia 6 tahun berkisar antara 8.000 – 14.000 kata. Dengan asumsi bahwa kata dipelajari anak sejak usia 12 bulan, maka anak akan menguasai 5-8 kata baru setiap harinya. Setelah 5 tahun belajar kata, anak usia 6 tahun tidak mengalami perlambatan penguasaan kata. Menurut Santrock dalam Suherman, dkk (2015:12) menyatakan bahwa perbedaan paling mencolok antara kemampuan berbahasa anak usia 2 tahun dan kemampuan berbahasa anak usia 6 tahun adalah kemampuan pragmatikanya. Anak usia 6 tahun jauh lebih lancar berbicara ketimbang anak usia 2 tahun.

Beberapa perubahan dalam aspek pragmatik terjadi pada masa usia pra sekolah. pada usia 3 tahun, anak mengalami peningkatan kemampuan untuk berbicara tentang sesuatu yang tidak hadir secara fisik di hadapannya. Kemajuan dalam berbahasa di masa kanak-kanak akan memberikan landasan yang kokoh bagi keberlanjutan perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia sekolah dasar.

e) **Perkembangan Psikososial**

Oswalt dalam Suherman, dkk (2015:13) menyatakan bahwa setelah melewati masa bayi (usia 1 sampai 3 tahun) yang berada dalam tahapan otonomi versus malu dan ragu-ragu, anak memasuki tahapan *initiative versus guilt* (usia 3 sampai 6 tahun), anak-anak mengalami perkembangan semangat yang sehat untuk mengatasi tugas baru, ikut serta dalam kegiatan dengan teman sebaya dan mencoba sesuatu tanpa bantuan orangtua atau mereka mengalami perkembangan pengontrolan diri dan merasa bersalah yang berlebihan atas tindakannya dan pendekatan keragu-raguan dan ketakutan. Pada tahapan *industry versus inferiority* (usia 6 sampai 11 tahun) anak-anak mengalami peningkatan rasa percaya diri terhadap kemampuan untuk melakukan tugas di sekolah atau dengan teman sebaya atau mereka merasa tidak nyaman pada berbagai lingkungan termasuk sekolah, keluarga dan teman sebaya.

Rentang usia 2-7 tahun merupakan masa yang penting dalam perkembangan anak manakala perkembangan akan dikaitkan dengan pengaruh lingkungan dan budaya. Bronfenbrenner dalam Suherman, dkk (2015:14) menjelaskan bahwa faktor genetika anak yang dipengaruhi secara biologis oleh sifat-sifat

kepribadian berinteraksi dengan faktor lingkungan akan mempengaruhi seberapa jauh anak-anak berkembang. Semakin banyak dorongan dan pengasuhan lingkungan akan semakin mengoptimalkan penyusunan profil kedewasaan seseorang. Selain itu, bagaimana anak bertindak atau bereaksi terhadap lingkungan anak mempengaruhi bagaimana orang lain memperlakukan anak tersebut.

f) Perkembangan Sosial-Emosional

Perkembangan sosial emosional terintegrasi dengan perkembangan kognitif dan perkembangan motorik. Adapun ciri-cirinya menurut Izzaty (2008:99) sebagai berikut:

- (1) Dalam bermain anak mengalami perubahan dari permainan solitair, paralel sampai ke permainan asosiatif. Dari bermain anak belajar sejumlah peraturan.
- (2) Anak pada masa prasekolah menurut pakar perkembangan psikososial Erikson berada pada tahap perkembangan otonomi vs rasa malu dan ragu-ragu serta perkembangan inisiatif vs rasa bersalah.
- (3) Perkembangan *self* diawali dari perasaan diri sendiri secara fisik seperti “saya adalah laki-laki”, “saya berambut pendek” kemudian berkembang menjadi perasaan diri yang lebih bersifat psikologis seperti “saya pandai menyanyi”, “saya disenangi orang banyak”. Perkembangan *self* yang baik akan meningkatkan *self esteem* yang positif. Anak yang memiliki *self esteem* positif akan lebih berprestasi, lebih percaya diri, lebih mandiri dan ramah.

- (4) Anak yang populer terbukti memiliki keterampilan sosial lebih tinggi dibanding dengan anak yang kurang populer. Anak yang populer akan sering terlibat dalam hubungan dengan teman sebaya yang lebih kompleks dan hal ini lebih menguntungkan dan meningkatkan lagi bagi perkembangan kognitifnya.
- (5) Anak-anak yang mengalami konflik dan tidak mampu menyatakan secara verbal akan mencoba menyelesaikan konfliknya dengan kekuatan fisik. Oleh karena itu, belajar menyatakan perasaannya untuk menyelesaikan konflik secara verbal menjadi hal sangat penting bagi anak.
- (6) Perilaku prasosial dapat berkembang apabila anak diajarkan untuk berpikir dengan cara sudut pandang orang lain, hal ini dapat diperoleh melalui permainan peran.
- (7) Anak-anak mengalami perkembangan emosi dari senang, marah dan susah menjadi malu, kecewa dan sebagainya. Pada masa ini anak tidak hanya perlu belajar bagaimana cara mengekspresikan emosinya tetapi juga perlu belajar mengendalikannya.
- (8) Pada anak masa prasekolah sering mengembangkan stereotipi tentang gender yang salah seperti anak perempuan tidak boleh menjadi tentara. Pendidik mempunyai peranan penting untuk mengajarkan anak sadar akan gendernya sendiri, menentang berkembangnya stereotipi tentang gender yang salah serta mendorong anak-anak bermain secara lintas gender.

g) Perkembangan Moral

Berkaitan dengan perkembangan moral, anak-anak mengalami perkembangan nilai-nilai keagamaan. Mansur dalam Suherman, dkk (2015:15) menyatakan bahwa dalam diri anak belum terlihat adanya tindak keagamaan karena kebelumsempurnaan beberapa fungsi kejiwaan yang menopang kematangan keberfungsian insting tersebut. Dengan demikian, pendidikan agama perlu diperkenalkan kepada anak jauh sebelum anak-anak berusia 7 tahun. Nilai-nilai keagamaan dapat berupa perbuatan yang menunjukkan hubungan antar Tuhan dan manusia atau hubungan antar sesama manusia.

Perkembangan agama anak dapat dilihat melalui beberapa tahapan yaitu 1) *the fairy take stage* (tahapan keajaiban) pada tahap ini anak usia 3-4 tahun mengenal konsep Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi, 2) *the realistic stage* (tahap realistis) pada masa ini ide ketuhanan anak sudah mencerminkan konsep-konsep yang berdasarkan kepada kenyataan. Ide keagamaan anak didasarkan atas dorongan emosional sehingga anak-anak dapat melahikan Tuhan yang formalis, 3) *the individual stage* (tahapan perorangan) anak pada tingkat ini memiliki kepekaan emosi yang paling tinggi sejalan dengan perkembangan usia mereka.

3) Rombongan Belajar

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mengatur rombongan belajar TK yaitu jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar di PAUD jalur pendidikan formal atau TK/RA

sebanyak 20 peserta didik dengan satu orang guru TK/RA dan satu guru pendamping.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak sebagaimana yang dimaksud merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional serta seni. Perkembangan tersebut merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun dapat dilihat pada lampiran 2.

3. Pembelajaran Tematik Integratif

a. Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif

Jamaris (2008) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema tertentu. Pembelajaran tematik-integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Kemendikbud, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat Khadijah (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai aspek kemampuan yang meliputi nilai fisik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan agama yang memungkinkan siswa aktif mencari, menggali dan menemukan konsep ilmiah secara holistik, bermakna, otentik dan terencana. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai aspek kemampuan dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema yang memungkinkan siswa aktif mencari, menggali dan menemukan konsep ilmiah secara holistik, bermakna, otentik dan terencana.

Majid (2014:89) menjelaskan beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait
- 3) Pembelajaran tematik integratif harus sejalan dengan tujuan kurikulum yang berlaku
- 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal
- 5) Materi pelajaran yang dipadukan tidak perlu dipaksakan. Tema yang dijadikan menjadi pemersatu materi merupakan tema yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Penentuan tema yang tepat akan berdampak pada pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi sehingga memerlukan pertimbangan yang matang.

Pada pendidikan anak usia dini, pendekatan tematik integratif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang

pengembangan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan ini dapat dilihat dari segi proses, waktu atau kurikulum dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik integratif diberikan kepada siswa karena pada umumnya anak masih melihat segala sesuatu sebagai keutuhan (*holistic*) karena perkembangan fisiknya yang tidak pernah dapat dipisahkan dengan perkembangan anak usia dini seperti perkembangan nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional dan motorik (Sujiono & Sujiono, 2010:75)

Pada pendidikan anak usia dini, tematik lebih populer digunakan dari pada pendekatan yang lainnya karena pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara langsung mengaitkan beberapa aspek baik dalam satu konsep pembelajaran atau antar konsep pembelajaran ke dalam satu tema. Adanya satu tema bertujuan untuk menyatukan kurikulum dalam kesatuan yang utuh, memperkaya pengetahuan dan melibatkan beberapa kegiatan belajar untuk memperoleh pengalaman yang bermakna bagi anak. Integratif dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari aspek waktu, kurikulum dan aspek belajar mengajar.

Lake menambahkan (dalam Khadijah, 2011) bahwa pembelajaran tematik terlibat sebagai pendekatan pembelajaran berdasarkan pendekatan “inkuiri” di mana anak dilibatkan dalam perencanaan, eksplorasi dan ide. Anak-anak juga didorong untuk berkolaborasi dengan teman dan merefleksikan pembelajaran dengan cara mereka sendiri. Anak-anak diberdayakan sebagai pembelajar dan mereka diharapkan dapat mengejar kebutuhan belajar mereka sendiri melalui

tema-tema yang dirancang secara signifikan. Anak-anak akan menemukan cara belajar. Penerapan pembelajaran tematik berimplikasi pada beberapa pihak dan komponen dalam proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Rusman (2011) bahwa penggunaan model tematik berimplikasi pada penciptaan situasi belajar dan pembelajaran seperti berikut:

- 1) Dampak bagi guru, penerapan model pembelajaran tematik di sekolah menuntut guru untuk kreatif dan inovatif agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh.
- 2) Dampak bagi peserta didik, dalam penerapan model pembelajaran tematik peserta didik terlebih dahulu disadarkan akan pentingnya pengaitan materi/isi kurikulum pada masing-masing pembelajaran.
- 3) Implikasi terhadap buku ajar, dituntut tersedianya buku ajar yang mengintegrasikan antarsatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, dan dengan kehidupan.
- 4) Implikasi terhadap media pembelajaran, dibutuhkan ketersediaan media yang dapat mendukung proses pembelajaran tematik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik secara utuh (Suraya, 2014:13). Alasannya adalah karena pada pembelajaran tematik, guru mengaitkan suatu materi dengan tema yang ada di lingkungan sekitar. Guru dan siswa harus selalu mengembangkan proses pembelajaran agar siswa lebih berkesan yaitu dengan cara memberikan pengalaman secara langsung. Majid (2014:89-90) menjelaskan tentang

karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut, 1) berpusat pada siswa, yaitu siswa sebagai subjek belajar, 2) memberikan pengalaman langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas dengan memfokuskan pada tema, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel dan mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran tematik yang dapat memberikan pengalaman bermakna secara utuh menurut Hosnan (2014:366) yaitu:

- 1) Pembelajaran tematik menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar
- 2) Peserta didik dihadapkan langsung pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak
- 3) Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sesuai dengan kurikulum
- 4) Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 5) Pembelajaran tematik bersifat luwes, dimana pendidik dapat mengaitkan mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain maupun dengan kehidupan peserta didik dan lingkungannya
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya

7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Pendidik lebih banyak menggunakan teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

4. Aktivitas Jasmani

a. Prinsip Aktivitas Jasmani

Aktivitas jasmani atau aktivitas fisik merupakan aneka gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka dan gerak yang mengeluarkan energi (Claude *et al*, 2007). Trudeau dan Shephard (2010) mengatakan bahwa aktivitas jasmani merupakan segala bentuk gerakan yang terkait dengan peningkatan pengeluaran energi termasuk aktivitas jasmani secara spontan dan bentuk aktivitas jasmani yang teratur seperti latihan, pendidikan jasmani dan olahraga. Aktivitas jasmani mengacu pada semua energi yang dikeluarkan oleh gerakan dan didefinisikan sebagai setiap gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang menghasilkan pengeluaran energi di atas tingkat istirahat (Manz & Krug, 2013). Definisi ini mencakup semua jenis aktivitas seperti pekerjaan rumah tangga dan luar ruangan, berjalan kaki, bersepeda, berbelanja, olahraga yang disengaja dan aktivitas kehidupan sehari-hari atau aktivitas rekreasi lainnya. Caspersen, *et al* (2014) mendefinisikan aktivitas jasmani sebagai gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang menghasilkan pengeluaran energi. Berdasarkan beberapa pendapat tentang aktivitas fisik di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas fisik merupakan suatu kegiatan yang dihasilkan oleh otot rangka dan yang menghasilkan pengeluaran energi termasuk kegiatan sehari-hari.

International Charter of Physical Education, Physical Activity and Sport yang dikeluarkan oleh UNESCO yang berisi kebijakan yang mendorong perkembangan pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga di semua negara. Kebijakan tersebut berupa prinsip yang berisi 13 butir dan pasal-pasal yang berjumlah 12. Dalam setiap pasal berisi butir-butir. Lebih lanjut dijelaskan Sugiyono (2018) sesuai dengan pasal-pasal dalam dokumen tersebut, hal-hal penting yang harus disadari dan dilakukan sebagai langkah strategis adalah sebagai berikut:

- 1) Praktek pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga adalah hak fundamental bagi semua.
- 2) Pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga dapat memberikan berbagai manfaat bagi individu, komunitas dan masyarakat luas.
- 3) Semua pemangku kepentingan harus berpartisipasi dalam menciptakan visi strategis dan mengembangkan kebijakan pilihan dan prioritas.
- 4) Program pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga harus menginspirasi partisipasi sepanjang hidup.
- 5) Semua pemangku kepentingan harus memastikan bahwa kegiatan mereka secara ekonomi, sosial dan lingkungan dapat berlangsung.
- 6) Penelitian, bukti dan evaluasi merupakan komponen yang diperlukan untuk pengembangan pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga.
- 7) Pengajaran, pelatihan dan administrasi pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga harus dilakukan oleh personel yang berkualifikasi.

- 8) Mementingkan adanya ruang yang memadai dan aman, fasilitas dan peralatan yang memadai untuk pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga yang berkualitas.
- 9) Keamanan dan manajemen resiko merupakan kondisi penting dari persyaratan kualitas.
- 10) Perlindungan dan promosi nilai-nilai integritas dan etika pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga harus terus menjadi perhatian bagi semua.
- 11) Pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga dapat memainkan peran penting dalam realisasi tujuan pembangunan, perdamaian, pasca-konflik dan pasca-bencana.

Melakukan kerjasama internasional merupakan prasyarat untuk meningkatkan cakupan dan dampak dari pendidikan jasmani, aktivitas fisik dan olahraga.

b. Tingkatan Aktivitas Jasmani

World Health Organization (WHO) merekomendasikan tingkat aktivitas jasmani yang secara garis besar sebagai berikut:

1) Aktivitas Fisik untuk usia 0-5 Tahun

Sebagai pengakuan atas manfaat jangka pendek dan jangka panjang dari aktivitas fisik pada anak-anak, WHO telah mengeluarkan pedoman aktivitas dan gerakan fisik untuk anak dari lahir sampai 5 tahun (Willumsen, 2020). Pedoman aktivitas fisik untuk anak di bawah 5 tahun menurut WHO dalam Chomistek et al (2012), yaitu 30 menit aktivitas harian untuk usia 0-1 tahun,

180 menit setiap hari selama 1-2 tahun dan 180 menit setiap hari selama 3-4 tahun dimana 60 menit sedang (3-<6 ekuivalen metabolik (METS)) hingga kuat (6 METS).

2) Aktivitas Fisik untuk Usia 5-17 Tahun

Bagi anak-anak dan remaja, aktivitas fisik dapat dilakukan sebagai bagian dari rekreasi dan waktu luang (bermain, permainan, olahraga atau latihan yang direncanakan), pendidikan jasmani, transportasi (bersepeda, berjalan kaki, dan bersepeda) atau pekerjaan rumah tangga, dalam konteks pendidikan, rumah, dan pengaturan komunitas. Pada anak-anak dan remaja, aktivitas fisik memberikan manfaat untuk hasil kesehatan berikut: peningkatan kebugaran fisik (kardiorespirasi dan kebugaran otot), kesehatan kardiometabolik (tekanan darah, dislipidemia, glukosa, dan resistensi insulin), kesehatan tulang, hasil kognitif (kinerja akademik, eksekutif fungsi), kesehatan mental (mengurangi gejala depresi) dan mengurangi adipositas dan direkomendasikan:

- a) Anak-anak dan remaja yang berusia 5-17 tahun melakukan aktivitas fisik setidaknya 60 menit perhari dengan intensitas sedang setiap minggu.
- b) Sebagian besar aktivitas harus bersifat aerobik. Aktivitas aerobik yang berintensitas tinggi termasuk yang memperkuat otot dan tulang harus dilakukan setidaknya 3 kali dalam seminggu.
- c) Dengan melakukan aktivitas fisik anak mendapatkan kesehatan tambahan.

3) Aktivitas Fisik untuk Usia 18-64 Tahun

Untuk orang dewasa usia 18-64 tahun, aktivitas fisik mencakup rekreasi atau waktu luang misalnya berjalan atau bersepeda, pekerjaan rumah tangga,

bermain, permainan, olahraga atau latihan yang direncanakan dalam konteks sehari-hari, keluarga dan kegiatan komunitas. Untuk meningkatkan kebugaran kardiorespirasi dan otot, kesehatan tulang dan mengurangi resiko NCDs dan depresi, direkomendasikan:

- a) Orang dewasa yang berusia 18-64 tahun harus melakukan aktivitas fisik aerobik dengan intensitas sedang setidaknya 150 menit setiap minggu atau aktivitas aerobik dengan intensitas tinggi setidaknya 75 menit setiap minggu.
- b) Aktivitas aerobik harus dilakukan dalam durasi minimal 10 menit.
- c) Dalam manfaat kesehatan tambahan, harus meningkatkan aktivitas fisik aerobik intensitas sedang hingga 300 menit per minggu atau terlibat dalam 150 menit aktivitas fisik aerobik intensitas tinggi per minggu atau kombinasi yang setara dari aktivitas intensitas sedang dan kuat.
- d) Kegiatan penguatan otot harus dilakukan dengan melibatkan kelompok otot besar selama 2 hari atau lebih dalam seminggu.

4) Aktivitas Fisik untuk Usia 65 Ke Atas

Untuk orang dewasa usia 65 ke atas, aktivitas fisik termasuk aktivitas fisik rekreasi atau waktu luang misalnya berjalan atau bersepeda, pekerjaan pekerjaan rumah tangga, bermain, permainan, olahraga atau latihan yang direncanakan dalam konteks sehari-hari, keluarga dan kegiatan komunitas. Untuk meningkatkan kebugaran kardiorespirasi dan otot, kesehatan tulang dan mengurangi resiko NCDs, depresi dan penurunan kognitif, direkomendasikan:

- a) Orang dewasa berusia 65 tahun ke atas harus melakukan setidaknya 150 menit aktivitas fisik aerobik intensitas sedang setiap minggu atau melakukan setidaknya 75 menit aktivitas aerobik intensitas tinggi sepanjang minggu atau kombinasi setara dengan moderat – dan aktivitas intensitas kuat.
- b) Aktivitas aerobik harus dilakukan dalam durasi minimal 10 menit.
- c) Dalam manfaat kesehatan tambahan, harus meningkatkan aktivitas fisik aerobik intensitas sedang hingga 300 menit per minggu atau terlibat dalam 150 menit aktivitas fisik aerobik intensitas tinggi per minggu atau kombinasi yang setara dari aktivitas intensitas sedang dan kuat.
- d) Orang dewasa usia 65 ke atas memiliki mobilitas yang buruk sehingga perlu melakukan aktivitas fisik pada 3 kali seminggu atau lebih untuk meningkatkan keseimbangan dan mencegah jatuh.
- e) Kegiatan penguatan otot harus dilakukan dengan melibatkan kelompok otot besar selama 2 hari atau lebih dalam seminggu.
- f) Ketika orang dewasa usia 65 tahun tidak dapat melakukan jumlah aktivitas fisik yang disarankan karena kondisi kesehatan, maka harus aktif secara fisik seperti yang dimungkinkan oleh kemampuan dan kondisi mereka.

c. Aktivitas Jasmani pada Siswa Taman Kanak-Kanak

Aktivitas jasmani mempunyai peran yang sangat penting bagi anak usia dini. Tumbuh dan kembang anak akan menjadi optimal baik dari segi fisik, mental dan emosional. Selain itu, aktivitas jasmani yang diberikan secara optimal akan menyeimbangkan kerja otak agar anak tidak merasa bosan dan

menaruh perhatian pada kegiatan akademik lebih baik terutama dalam konsentrasi. Aktivitas jasmani membentuk perilaku gerakan yang dikaitkan dengan kesehatan secara keseluruhan (Chaput et al, 2014) serta meningkatkan keterampilan motorik, perkembangan kognitif dan kesehatan tulang (Carson et al, 2017, Timmons et al, 2012). Rata-rata anak-anak terlibat dalam aktivitas fisik jauh lebih banyak dibandingkan dengan orang dewasa, tingkat aktivitas fisik mereka secara keseluruhan masih kurang dari pedoman kesehatan internasional (Hnatiuk et al 2014, Vanderloo et al, 2014). Pembinaan gerak untuk anak sejak dini dapat pula memunculkan olahragawan muda yang memiliki kemampuan fisik dan mental untuk menjadi juara. Pembinaan olahraga untuk anak tidak hanya menargetkan menjadi juara, namun juga untuk melatih mental untuk percaya diri bahwa anak mampu menunjukkan keterampilannya selama berlatih.

Namun bukan berarti anak harus melakukan senam jasmani setiap hari seperti halnya orang dewasa. Aktivitas jasmani untuk anak harus diberikan dalam bentuk permainan karena dengan suasana bermain anak dapat mengikuti kegiatan dengan riang dan senang (Ismoko dan Putro, 2016). Pembelajaran dengan bermain meningkatkan motivasi pada anak untuk belajar gerak dan mengoptimalkan fungsi ototnya. Aktivitas jasmani mencakup lingkup yang luas, yang lazim dilakukan dalam berbagai jenis pekerjaan, kegiatan pengisi waktu senggang dan kegiatan rutin sehari-hari. Aktivitas jasmani seperti bersepeda, bermain lompat tali dan berlari-larian sudah merupakan latihan jasmani bagi anak dan mendukung anak untuk mengeksplorasi gerak agar

menjadi lebih baik. Selain itu, aktivitas Jasmani memberikan dampak positif pada anak usia dini, seperti kesehatan, kebugaran, pertumbuhan, perkembangan kecerdasan dan psikologis.

Hubungan antara aktivitas jasmani dan kompetensi keterampilan motorik menjadi lebih signifikan dan akan lebih penting. Level kompetensi yang lebih tinggi pada keterampilan motorik menampilkan gerak yang lebih kompleks dan memungkinkan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas jasmani, olahraga dan permainan. Dengan memberikan aktivitas jasmani pada anak, memungkinkan dapat mendorong pengembangan kompetensi keterampilan motorik. Anak-anak yang mengembangkan kompetensi motorik dalam berbagai macam keterampilan dan situasi gerak akan lebih mungkin menjadi sukses karena mereka mencoba keterampilan di kemudian hari. Kompetensi keterampilan gerak dasar didefinisikan dalam istilah umum *fundamental movement skill*, khususnya keterampilan manipulatif dan pola keterampilan lokomotor (Gallahue *et al*, 2012).

Kyriaki, *et al* (2012:19-20) menyatakan bahwa peningkatan tingkat aktivitas fisik anak mendorong dan berdampak positif pada perkembangan motorik. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu dalam aktivitas fisik cenderung memiliki kemampuan motorik yang lebih tinggi dan tingkat aktivitas fisik pada usia prasekolah berkontribusi positif terhadap perkembangan motorik anak. Cools, *et al* (2009:154) menyatakan bahwa gerak pada anak usia dini adalah penting untuk perkembangan fisik, kognitif dan sosial. Pengalaman gerak yang dilakukan penting untuk pengembangan

kemampuan gerak dasar dan mendorong gaya hidup yang aktif. Lebih lanjut William, *et al* (2008:1421) dalam penelitiannya bahwa anak-anak yang memiliki kemampuan motorik yang lebih maju merasa lebih mudah untuk aktif dan terlibat dalam aktivitas fisik lebih banyak daripada mereka yang memiliki kemampuan motorik kurang berkembang.

Anak yang aktif secara fisik akan belajar lebih efektif ketika di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Anak yang aktif akan merasa gembira dan percaya diri serta memiliki pola tidur yang baik (Peachey *et al*, 2015). Aktivitas fisik yang dilakukan sejak dini dapat membentuk anak menjadi seorang dewasa dengan gaya hidup aktif (Amstrong *et al*, 2009). Dampak lainnya pula adalah anak mempunyai sikap percaya diri yang baik dan keterampilan sosialnya menjadi lebih baik. Pada masa kanak-kanak, anak selalu ingin mencari pengakuan akan pada orang dewasa, pujian yang diberikan pada anak akan memberikan dampak positif. Dampak psikologis yang baik untuk anak antara lain seperti perasaan percaya diri, gembira, harga diri, pengalaman merasakan mencapai tujuan dan pengakuan dari teman-teman sebaya akan kemampuannya. Oleh karena itu aktivitas jasmani sangat berperan penting bagi anak usia dini untuk mengembangkan aspek sosial, emosional dan kejiwaannya untuk membentuk karakternya sejak usia dini. Anak usia dini yang aktif melakukan aktivitas olahraga akan memiliki kualitas hidup yang lebih baik dibanding anak-anak yang tidak aktif. Daya tahan terhadap penyakit, daya tahan terhadap kelelahan, laju pertumbuhan dan perkembangan, bahkan tingkat intelektual akan lebih baik dibanding dengan anak yang tidak aktif (Paiman, 2009:270-

281). Dengan membiasakan anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas fisik sejak usia dini akan membuat mereka lebih aktif melakukan aktivitas fisik di kemudian hari. Hastuti (2010:7) bahwa melalui pendidikan jasmani anak dapat memperoleh dan mengembangkan kecerdasan emosional karena terlibat langsung dalam pembelajaran. Pendapat senada juga dinyatakan Komarudin, (2014:54) menjelaskan bahwa melalui aktivitas jasmani kecerdasan emosional dapat dibentuk.

5. Bermain

a. Konsep Dasar Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitasnya (Wiyani dan Barnawi, 2014:93). Lebih lanjut dijelaskan terdapat lima pengertian bermain, yaitu 1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak, 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik, 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) melibatkan peran serta aktif keikutsertaan anak dan 5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Mulyasa (2012:168) mengatakan bahwa bermain bukanlah bekerja dan bukan kegiatan produktif yang dilakukan dengan sungguh-sungguh. Sebaliknya bekerja dapat diartikan bermain sementara bermain kadang-kadang dapat dialami sebagai bekerja. Demikian halnya anak yang sedang bermain, mereka dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan bermain dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, bersifat spontan dan sukarela baik itu mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang dapat mengembangkan perkembangan sosial, bahasa dan mengasah kreativitas anak.

b. Teori Bermain

1) Teori Hall

Hall yang banyak mendasari teorinya pada J.J Rousseau dan Darwin, memandang permainan berdasarkan teori rekapitulasi yaitu sebagai ulangan bentuk-bentuk aktivitas yang dalam perkembangan jenis manusia pernah memegang peranan yang dominan. Menurut teori rekapitulasi maka perkembangan individu (ontogenesis) adalah ulangan perkembangan jenis manusia (filogenesis). Menurut Hall permainan merupakan sisa- sisa priode

perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. Artinya permainan ialah merupakan warisan kebudayaan orang-orang terdahulu yang dimainkan dari generasi kegenerasi hingga pada saat ini. Namun sejalan dengan perkembangan peradapan manusia yang semakin menuju dunia modernisasi, maka bentuk permainanpun mengalami pergeseran atau perubahan secara perlahan (Khadijah & Armanila, 2017).

2) Teori Schaller

Schaller berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Permainan adalah kebalikan dari bekerja artinya permainan dapat membuat seseorang bahagia dan senang sehingga dapat mengurangi kesedihan atau beban masalah yang sedang dihadapinya, dengan kata lain dapat menetralkan emosi negatif menjadi emosi positif. Di Taman Kanak-kanak pada masa pertama masuk sekolah, semua anak-anak diantar oleh orang tua atau pengasuh mereka masing-masing. Hari pertama masuk sekolah merupakan hal yang menakutkan, memecahkan dan membuat anak menjadi khawatir, saat ditinggal oleh orang tua atau pengasuh mereka, sehingga suasana sekolahpun menjadi ribut dengan tangisan dan teriakan serta suasana yang kurang kondusif di hari itu. Peristiwa ini adalah hal yang alamiah terjadi pada anak, karena sebelumnya mereka tidak pernah berpisah dan ketergantungan kepada orang tua atau pengasuh masih sangat kuat. Untuk menghilangkan rasa takut, cemas dan khawatir dalam diri anak yang mengakibatkan munculnya persepsi-persepsi yang negatif terhadap

lingkungan baru. Maka para guru berusaha semaksimal mungkin untuk menetralkan keadaan dengan cara memberikan sapaan dan wajah yang ramah tamah kepada anak, bersikap tenang terhadap perilaku mereka, dan hal yang paling penting ialah guru harus membawa anak kepada suasana nyaman dan bahagia agar mereka betah di sekolah hingga waktu pulang sekolah. Dengan cara mengajak mereka bermain, baik bermain dengan menggunakan benda/alat permainan maupun tidak, tetapi tetap dalam esensi belajar artinya bermain sambil belajar. Akhirnya kegiatan ini mampu mengurangi/menghilangkan rasa takut, cemas dan khawatir anak. Secara perlahan sikap mandiri akan mulai tertanam, hal ini terlihat dihari-hari selanjutnya anak tidak menangis lagi ketika ditinggal oleh orang tua/pengasuh. Inilah yang dikatakan bahwa bermain memberikan kelonggaran dan mempunyai sifat membersihkan (Khadijah & Armanila, 2017).

3) Teori Herbert Spencer

Menurut teori Herbert Spencer bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya. Bagi anak usia dini energi yang mereka miliki dalam bermain sangat besar, apabila energi ini tidak mereka keluarkan, maka anak akan menjadi sedih, lesu/tidak bersemangat dan seakan-akan selalu merasa letih. Namun sebaliknya mereka akan merasa ceria, lebih bersemangat

dan tidak mengenal letih ketika mereka telah mengeluarkan energinya. Oleh karena itu, pada Taman Kanak-kanak banyak para guru menerapkan teori ini dalam pembelajaran di kelas. Untuk mengajak anak kepada pembahasan tema, membaca iqro dan sebagainya, biasanya diiringi sejenak dengan kegiatan bermain agar anak dapat duduk dengan tenang. Permainan yang dimainkanpun harus beresensikan pada tema yang di pelajari pada hari itu. Jadi, tidak boleh ke luar dari tema, disinilah kreativitas guru sangat dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Khadijah & Armanila, 2017).

c. Permainan untuk Siswa Taman Kanak-Kanak

Bagi siswa Taman Kanak-Kanak, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Artinya siswa Taman Kanak-Kanak melaksanakan proses belajar dalam suasana bermain agar mereka tidak merasa terpaksa dan melakukannya dengan sukarela dan senang hati sehingga mereka belajar segala sesuatu yang diperlukan untuk kehidupan selanjutnya dalam konteks bermain (Suherman dkk, 2015:117). Bermain dapat dirancang sebagai ukuran kompetensi dan sebagai pedoman dalam menentukan tujuan pembelajaran (Xiaojuan, 2022).

Keuntungan bermain yang berisi aktivitas fisik bagi anak-anak diantaranya membuat ekstra energi, mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot dan organ-organ, meningkatkan nafsu makan, mengontrol diri, berkembangnya keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya, meningkatkan daya kreativitas, mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada di sekitarnya, merupakan cara mengatasi kemarahan,

kekuatan diri, iri hati dan kedukaan, belajar bergaul dengan anak lain, kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah maupun menang di dalam bermain, belajar mengikuti aturan dan mengembangkan kemampuan intelektualnya (Gusril, 2004:48). Bermain dapat mempromosikan output dan penguasaan pengetahuan akademik dan dapat merangsang berbagai keterampilan anak-anak (Xiaojuan, 2022).

Ginsburg (2007) mengatakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak karena dengan bermain dapat memberikan kontribusi pada kognitif, fisik, sosial dan emosional serta kesejahteraan. Eberle (2011) juga menyebutkan bahwa bermain dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan mental, fisik dan keterampilan sosial bahkan bermain dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kecerdasan pada anak. Potensi aktivitas fisik seperti koordinasi, kekuatan dan kepercayaan diri akan di dapat dengan mudah ketika anak-anak terlibat secara langsung dalam kegiatan fisik yang menyenangkan (Charles *et al.*, 2017). Melalui aktivitas bermain, guru dapat mengamati anak-anak dan merekan prestasi akademik mereka yang relevan seperti calistung, interaksi anak-anak dengan orang lain, berpikir kritis, perhatian dan keterampilan interpersonal juga dapat diamati selama proses ini (Xiaojuan, 2022).

Pamela Minett dalam GTK DIKDAS (2021:57-58) mengelompokkan bermain menjadi 6 kegiatan, yaitu

- 1) Kegiatan bermain penemuan (*discovery play*) merupakan suatu kegiatan bermain yang memungkinkan anak dalam menemukan sesuatu yang mereka

sukai misalnya tekstur, bentuk, ukuran dan warna, bagaimana mainan itu dibuat, bagaimana mainan tersebut digunakan. Dalam bermain penemuan ini, anak akan mencoba memahami mengapa suatu benda dapat saja rusak, berubah bentuk, mempunyai warna yang beragam dsb.

- 2) Kegiatan bermain fisik (*physically play*) terjadi ketika anak secara aktif bergerak dan berpindah. Kegiatan bermain ini dicirikan dengan kegiatan yang dilakukan oleh anak menggunakan otot-otot besar seperti berlari, melompat, melempar, merayap, bergerak perlahan, berdiri di atas papan keseimbangan atau berenang.
- 3) Kegiatan bermain kreatif (*creative play*) terjadi ketika anak mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara orisinal atau dalam membuat sesuatu secara natural seperti kegiatan menggambar, melukis atau membuat hewan dengan *playdough*.
- 4) Kegiatan bermain imajinatif (*imaginative play*) merupakan bermain pura-pura atau fantasi. Anak mewujudkan imajinasi menjadi seolah-olah seperti sebuah tindakan nyata dalam kegiatan bermain.
- 5) Kegiatan bermain manipulatif (*manipulative play*) merupakan kegiatan bermain dengan melibatkan kemampuan tangan. Selama kegiatan bermain manipulatif, anak akan menggunakan tangan, mata dan otak yang secara terkoordinasi agar terlatih secara halus.
- 6) Kegiatan bermain sosial (*social play*) terjadi ketika anak sudah mulai bermain bersama-sama dan terlibat antara satu dengan yang lainnya.

Kegiatan bermain ini akan memberikan pengalaman kepada anak untuk bekerjasama, berbagi dan bersikap jujur.

Di dalam bermain dibutuhkan suatu media yang disebut permainan. Santrock dalam Fadillah (2014) menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Menurut penelitian Hong *et al.*, (2016) menggunakan permainan untuk tujuan pendidikan merupakan upaya untuk mengkonseptualisasikan pembelajaran formal sebagai aktivitas yang memotivasi secara instrinsik. Permainan merupakan salah satu cara atau strategi sebagai pengajaran oleh guru dalam meningkatkan motorik kasar anak (Hayati, *et al.*, 2017). Permainan akan membantu anak dalam mengembangkan perilakunya. Pada usia prasekolah (4-6 tahun), anak-anak melakukan permainan kreatif dimana anak-anak menjadi terlibat dalam memimpin kegiatan (Tojnazarovna, 2022). Lebih lanjut dijelaskan permainan anak usia TK memiliki makna sosial yang tinggi, seiring dengan fakta bahwa hal tersebut merupakan senjata pengetahuan tentang apa yang ada di lingkungan sekitar. Dengan kata lain, permainan adalah senjata pelatihan yang kuat. Melalui permainan, anak-anak dimungkinkan untuk mendidik dalam berguna secara sosial.

Paul Henry Mussen dalam Fadillah (2014) menyebutkan beberapa kriteria tentang bermain, yaitu:

- 1) Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan

- 2) Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis
- 3) Permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela yang dipilih secara bebas oleh pemain
- 4) Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain

Permainan memiliki banyak bentuk sehingga memiliki beragam variasi pula. Tetapi dengan banyaknya bentuk permainan tersebut, tidak membuat anak kebingungan dalam memainkannya. Namun ini adalah hal sangat menarik dan menyenangkan bagi mereka. Karena memberikan beragam pilihan dan memudahkan anak untuk beralih kepermainan berikutnya yang mereka sukai untuk dimainkan. Oleh karena itu, kegiatan bermain tidak pernah membuat anak menjadi jenuh atau bosan tetapi sangat menyenangkan. Adapun berbagai bentuk-bentuk permainan menurut para ahli dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Bentuk-Bentuk Permainan

Nama Tokoh	Bentuk Permainan
Buhler	<ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan gerak dan permainan fungsi (dari lahir sampai usia \pm 3 tahun), berbagai macam aktivitas motorik, vokal dan penginderaan. 2) Permainan peran, permainan fantasi dan permainan fiksi (usia 2 sampai 5 tahun), semua aktivitas fisik mempunyai sifat “seakan-akan”. 3) Permainan reseptif (ada sesudah tahun ke-2, tidak ada puncak yang terikat pada usia tertentu) terbuka untuk dan dapat meresapkan kesan-kesan baru. 4) Permainan konstruksi (sudah ada mulai usia 2 tahun dan meningkat terutama mulai usia 5 tahun) misalnya membuat sesuatu.
Parten	<ol style="list-style-type: none"> 1) Gerakan yang terarah: tak berbuat apa-apa, jalan-jalan, melihat kesana kemari, bermain-main dengan badan sendiri. 2) Tingkahlaku pengamat (<i>onlooker behavior</i>), melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu. 3) Permainan <i>solitaire</i>: bermain sendiri mencari kesibukan sendiri. 4) Permainan <i>parallel</i>: bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi. 5) Permainan asosiatif: anak-anak bermain bersama-sama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat-alat permainan. 6) Permainan koperatif: kerjasama dan koordinasi dalam alatalat dan peranan-peranan, ada perjanjian dan pembagian ”tugas-tugas”
Piaget	<ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan latihan (terutama selama 2 tahun pertama), latihan memperlakukan benda-benda untuk mengerti sifat-sifatnya, memperluas pengetahuannya. 2) Permainan simbolis (terutama sesudah tahun ke 2), banyak persamaan dengan permainan fiksi Buhler; anak belajar untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhannya dan keinginan-keinginannya pada kenyataan (bandingkan asimilasi) 3) Permainan aturan (terutama antara 7 dan 11 tahun), mengerti aturan-aturan yaitu aturan-aturan objektif lepas dari waktu dan orang-orang tertentu. Dipelajari melalui aktivitas-aktivitas permainan.
Caillos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Agon (Yunani=permainan kompetisi), setiap orang mempunyai kebutuhan untuk menonjol dalam suatu bidang tertentu, pertandingan memberikan kesempatan untuk hal ini. 2) Alea (Latih=dadu), tidak tergantung kekuatan sendiri tetapi karena sifat kebetulan, main kartu, mengadu nasib dan ingin menguasai. 3) Mimicry (Yunani=menirukan), lepas dari diri sendiri dengan menjadi orang lain, berbuat seakan-akan untuk melebihi keterbatasan sendiri. 4) Ilin (Yunani= pusaran), permainan yang mengandung bahaya dan resiko, misalnya <i>autocross</i>, naik gunung (menaklukkan puncak gunung)

6. Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*)

a. Konsep Dasar Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*)

Yaumi (2013:9-10) mengatakan bahwa kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami ide-ide yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat, belajar dari pengalaman dan kemampuan untuk memahami hubungan. Kecerdasan menurut Bandler dan Grinder dalam (Hasanah, 2017) kecerdasan merupakan sebuah ungkapan dan cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar. Hampir setiap orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaram, pemrosesan dan komunikasi. Sedangkan menurut Markova dalam (Hasanah, 2017) seseorang tidak hanya cenderung pada satu modalitas saja tetapi juga memanfaatkan kombinasi tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan alami tertentu. Modalitas tersebut yaitu modalitas auditorial, modalitas kinestetika dan modalitas visual.

Kecerdasan menurut tokoh pengukuran intelegensi yaitu Alfred Binet mengatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan yang terdiri dari tiga komponen yaitu, 1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, 2) kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, 3) kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri (Musrifoh, 2008:1.3). Sedangkan menurut Gardner (2011:64) merupakan kemampuan yang memiliki tiga

komponen utama, yaitu: 1) kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di kehidupan nyata sehari-hari, 2) kemampuan dalam menghasilkan persoalan-persoalan baru yang di hadapi untuk diselesaikan, 3) kemampuan dalam menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang. Kecerdasan dapat dilihat dari kebiasaan seseorang dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dan kebiasaan seseorang dalam menciptakan produk-produk baru yang punya nilai budaya.

Berdasarkan pandangan tentang kecerdasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan, kemampuan untuk menilai dan mengevaluasi diri sendiri maupun orang lain, kemampuan dalam berpikir produktif, kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan kemampuan dalam menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa kepada orang lain.

Teori kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* dibagi dalam roda domain kecerdasan jamak dalam memvisualisasikan tiga domain, yaitu: 1) domain interaktif untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi lingkungan, contohnya kecerdasan verbal, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan kinestetik, 2) domain analitik untuk menganalisis data dan pengetahuan, contohnya kecerdasan musik, kecerdasan logis dan kecerdasan naturalistik, 3) domain instropektif mempunyai komponen afektif dan memerlukan keterlibatan seseorang untuk melihat sesuatu lebih dalam sekedar memandang melainkan mampu membuat hubungan emosional antara yang mereka pelajari

dengan pengalaman masa lalu, contohnya kecerdasan ekstensial, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan visual (Yaumi, 2012:12-14).

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2008:1.12) mengklasifikasikan 9 kecerdasan dalam kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* yaitu kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial. Berikut ini penjelasan masing-masing kecerdasan dalam *multiple intelligences*:

1) Kecerdasan Verbal-Lingustik (*Verbal-Linguistic Intelligences*)

Kecerdasan verbal-lingustik menurut Lwin (2008:11) megatakan kecerdasan linguistik verbal mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca, dan menulis. Sedangkan Armstrong (2009:6) menyatakan bahwa kecerdasan verbal lingustik merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kata secara efektif baik dalam lisan maupun tulisan. Kecerdasan linguistik diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahasa secara efektif baik lisan maupun tertulis.

2) Kecerdasan Visual-Spasial (*Visual-Spatial Intelligences*)

Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan seseorang dalam mempersepsikan dunia spasial visual secara akurat dan mentransformasikan

persepsi dunia spasial visual tersebut (Armstrong, 2009:7). Yaumi dan Ibrahim (2013:83) mengatakan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan untuk memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk kemampuan mengintegrasikan dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Sedangkan menurut Prasetyo dan Andriani (2009:2) mengatakan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak.

3) Kecerdasan Logika-Matematika (*Logical-Mathematical Intelligence*)

Kecerdasan logika-matematika merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu dengan angka atau penalaran (Musfiroh, 2008:3.11). Diperkuat oleh Armstrong (2009:6) yang mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan angka secara baik dan memberikan alasan yang baik. Sedangkan menurut Lwin (2008:43) kecerdasan logika-matematika diartikan sebagai kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah

4) Kecerdasan Musik (*Musical Intelligences*)

Kecerdasan musik merupakan kemampuan seseorang dalam menangani bentuk-bentuk musikan dengan cara mempersepsi, membedakan, mengubah dan mengekspresikan. Kecerdasan musik merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap suara-suara non verbal yang berada di sekelilingnya termasuk nada dan irama (Armstrong, 2009:7). Sedangkan menurut Yaumi dan

Ibrahim (2013:17) mengatakan bahwa kecerdasan musik merupakan kapasitas berpikir seseorang dalam musik untuk mampu mendengarkan pola-pola dan mengenal serta mungkin memanipulasinya.

5) Kecerdasan Kinestetik (*Kinesthetic Intelligences*)

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan dalam membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh sehingga memungkinkan untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan (Lwin, 2008:167). Sedangkan menurut Armstrong (2009:7) mendefinisikan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide atau perasaan dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu.

6) Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligences*)

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang-orang di sekitar dirinya (Lwin, 2008:197). Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan individu dalam mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud dan perasaan orang lain (Armstrong, 2009:7) dan diperkuat oleh pendapat Prawira (2014:156) yang menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain.

7) Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligences*)

Surya (2007:3) mengatakan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk menganalisis dan menyadari kekuatan serta kelemahan diri sendiri. Sedangkan menurut Armstrong (2009:7) menyatakan bahwa

kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan dalam memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut atau dengan kata lain kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan individu untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri. Diperkuat oleh teori dari Jasmine (2012:27) yang menyatakan bahwa kecerdasan intrapersonal diartikan sebagai kemampuan dalam memahami diri sendiri, kemampuan dan pilihannya sendiri.

8) Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligences*)

Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan dalam mengenali dan mengklasifikasikan spesies flora dan fauna di lingkungan sekitar (Armstrong, 2009). Lebih lanjut Prasetyo dan Andriani (2009:2) kecerdasan naturalis adalah kapasitas untuk mengenali dan mengelompokkan fitur tertentu di lingkungan fisik sekitarnya seperti binatang, tumbuhan dan kondisi cuaca. Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan dalam melakukan ketgorisasi dan membuat hieraki terhadap organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan alam (Yaumi dan Ibrahim, 2013:21).

9) Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial merupakan kemampuan individu menempatkan diri dalam jangkauan alam semesta dan dalam diri manusiawi yang paling eksistensial dengan makna hidup, makna kematian, nasib dunia jasmani rohani dan dengan makna pengalaman mendalam (Armstrong dalam Musrifoh 2008:9.34). Sedangkan menurut Yaumi dan Ibrahim (2013:23) kecerdasan eksistensial merupakan kapasitas hidup manusia yang bersumber dari hati yang

paling dalam yang terilhami dalam bentuk kodrat untuk dikembangkan dalam mengatasi segala kesulitan hidup.

b. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan

1) Faktor Genetik

Genetika atau keturunan merupakan faktor yang ada dalam kecerdasan karena berkaitan dengan saraf di organ otak. Kecepatan otak memproses atau memproses umpan balik yang diperoleh sangat bergantung pada kondisi dan kematangan otak. Jika organ dalam kondisi baik, maka proses pengobatan apapun yang diterima otak akan ditangkap dengan baik dan dijalankan sesuai perintah otak. Hal ini diperkuat dengan pendapat Mangoenprasodjo dan Hidayati (2005) bahwa kecerdasan atau daya tangkap sangat dipengaruhi oleh garis keturunan genetik atau dibawa dari keluarga ayah dan ibu.

1) Faktor Lingkungan

Selain faktor genetik bawaan sejak lahir, lingkungan menyebabkan perubahan yang berarti bagi perkembangan kecerdasan individu, sebagaimana dikemukakan oleh Mangoenprasodjo dan Hidayati (2005) bahwa generasi yang unggul tidak akan tumbuh dengan sendirinya, mereka sangat membutuhkan lingkungan yang subur yang sengaja diciptakan untuk itu memungkinkan potensi mereka berkembang secara optimal. Empat faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan potensi kecerdasan interpersonal peserta didik, yaitu: lingkungan rumah (pengasuhan, stimulasi, dll), artinya lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama, karena sejak anak dalam kandungan sampai dengan kelahiran berada dalam keluarga.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Santoso (2002) bahwa keluarga sangat penting dalam proses pendidikan untuk membentuk manusia seutuhnya. Lingkungan sekolah merupakan salah satu lingkungan yang juga menumbuhkan potensi penuh kecerdasan interpersonal anak. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan pengelolaan lingkungan belajar yang mampu merangsang seluruh potensinya, sebagaimana dikemukakan oleh Mariyana (2005) bahwa Lingkungan belajar merupakan sarana dimana siswa dapat mengabdikan dirinya untuk bergerak, termasuk melakukan berbagai manipulasi menciptakan banyak hal hingga dapat berupa sejumlah perilaku baru dari aktivitas tersebut. Salah satu faktor gizi sebagaimana dikemukakan oleh Mangoenprasodjo dan Hidayati (2005) bahwa gizi yang baik sangat penting untuk pertumbuhan sel-sel otak yaitu pada saat sel-sel otak sedang berkembang pesat.

7. Kecerdasan Interpersonal

a. Konsep Dasar Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan bekerjasama dengan orang lain yang berada di sekitarnya (Armstrong, 2005). Lwin (2008) mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Kecerdasan interpersonal merupakan kapasitas untuk memahami maksud, motivasi dan keinginan orang lain (Prasetyo dan Andriani, 2009:2). Yaumi dan Ibrahim (2013) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan dalam memahami pikiran, sikap dan perilaku orang

lain. Lebih lanjut Prawira (2014) mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan individu dalam memahami pikiran, sikap, perasaan dan perilaku orang lain serta mampu berhubungan dan bekerjasama dengan lingkungan di sekitarnya.

Komponen inti dari kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain. Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi, ia memiliki kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat, kemampuan membedakan berbagai tanda interpersonal dan kemampuan menanggapi secara efektif tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu (Armstrong, 2009).

Indikator kecerdasan interpersonal menurut Armstrong adalah kemampuan bekerjasama, keterampilan berempati dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Safaria (2005) mengungkapkan bahwa ada tiga dimensi dalam kecerdasan interpersonal yaitu kepekaan sosial (*social sensivity*), pemahaman sosial (*social insight*) dan komunikasi sosial (*social communication*). Beberapa dimensi tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa indikator, yaitu:

- 1) Empati, dapat dilihat melalui kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain, mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman
- 2) Sikap prososial, dapat dilihat melalui kemampuan seorang anak dalam bermain dengan semua teman tanpa memihak, membantu teman berbagi dengan orang lain dan bersikap kooperatif

- 3) Kesadaran diri, dapat dilihat melalui kemampuan seorang anak dalam bertanggung jawab memenuhi kewajibannya
- 4) Pemahaman nilai-nilai sosial, dapat dilihat melalui kemampuan menerapkan tata krama dan budi pekerti
- 5) *Problem solving*, dapat dilihat melalui kemampuan menggunakan masalah sosial yang mampu menjadi penengah dan meminta maaf jika merasa salah
- 6) Komunikasi sosial, dapat dilihat melalui kemampuan berbicara dan mendengarkan dengan baik

Sedangkan menurut Musfiroh (2008:7.6-7.7) indikator kecerdasan interpersonal pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Anak terlihat paling populer, paling sering diajak berkomunikasi oleh teman sebaya dan memiliki lebih banyak teman daripada anak yang lain (usia 2-3 tahun, KB, TK)
- 2) Anak terlihat mudah bersosialisasi di lembaga (TPA, KB, TK), tampak tidak takut terhadap orang baru, terlihat lebih ramah (anak usia KB dan TK)
- 3) Anak dapat menjawab dengan lebih terperinci dan tepat mengenai hal-hal yang menimpa teman sebayanya (anak usia KB dan TK)
- 4) Anak banyak terlibat dalam kegiatan bersama atau berkelompok, bermain di halaman dengan peran-peran tertentu, beraktivitas di kelas bersama-sama dan hampir tidak pernah menyendiri (anak usia 2-3 tahun, KB dan TK)
- 5) Anak lebih di dengar oleh teman-temannya dan secara alami mengambil peran yang cukup diperhitungkan. Keputusan bersama diambil berdasarkan

saran anak tersebut sehingga anak terdorong memimpin teman-temannya (anak usia KB dan TK)

- 6) Anak memiliki perhatian yang besar pada teman sebaya, mendekati teman yang mendapat kasus (dinakali teman, ditegur guru, ditinggal pulang orang tua dan kangen orang tua) dan menghiburnya (anak usia 2-3 tahun, KB dan TK)
- 7) Anak terlihat lebih banyak menyentuh teman ketika berbicara, pandangan mata tampak lebih fokus dan memandangi ke arah teman atau orang yang diajak bicara dan tidak malu (anak usia KB dan TK)
- 8) Anak terlihat sering mengajari teman sebaya seperti mengajari menulis, mewarnai, menggambar dan memberi saran dalam pengambilan keputusan (anak usia KB dan TK)
- 9) Anak tampak menikmati ketika dilibatkan dalam kegiatan sosial mengambil bagian sebagai pembawa bingkisan ketika menengok teman yang sakit dan bersemangat dalam kegiatan sosial lain seperti membersihkan tempat ibadah (anak usia KB dan TK)
- 10) Anak cenderung berbicara kepada teman sebaya atau pendidik ketika mengalami masalah, berani meminta pendapat, meminta tolong sekaligus suka menolong teman yang mengalami kesulitan (usia KB dan TK).

b. Kecerdasan Interpersonal Siswa Taman Kanak-Kanak

Menurut penyampaian Buhrmester (1988) bahwa jika seseorang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi maka ia juga akan memiliki kemampuan yang tinggi dalam berinteraksi sehingga selanjutnya dapat digunakan dalam

mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan. Kecerdasan interpersonal dibangun atas kemampuan inti untuk mengenali perbedaan yang di dalamnya memuat sikap peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak dan tempramen orang lain (Putra & Asnawi, 2021). Lebih lanjut dijelaskan, kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang paling penting untuk ditanamkan sejak usia dini karena kecerdasan inilah yang nantinya akan digunakan dalam membangun, membina dan menjalin hubungan sosial dengan orang-orang disekitarnya baik itu keluarga, guru, teman sebaya maupun orang-orang yang baru saja dikenal.

Permendikbud nomor 137 tahun 2017 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menjelaskan tingkat pencapaian kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun, diantaranya menunjukkan kemampuannya sendiri dalam menyesuaikan diri dengan situasi, bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan teman-temannya, berbagi hartanya, menghormati hak orang lain, memecahkan masalah, menjadi kooperatif, toleran, mengekspresikan emosinya dan tahu sopan-santun.

Armanila (2019) menyatakan kecerdasan interpersonal anak akan lebih menonjol ketika ia berusia 5-6 tahun. Karena pada usia ini anak telah tumbuh dan berkembang dengan berbagai pengalaman sehingga ia mampu menunjukan sistem komunikasi sosialnya. Anak usia 5-6 tahun yang memiliki kecerdasan interpersonal, capaian perkembangannya telah mampu menunjukkan sikap bergantian ketika bermain, berangkat ke sekolah diantar oleh orang tua atau pengasuh, merapikan alat bermain dan memainkan sesuai dengan fungsinya,

tertib dan dapat menunggu giliran dalam segala kegiatan, memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggung jawab, dapat menjadi pemimpin kelompok bermain (antara 4-8 orang) serta terampil memecahkan masalah sederhana dan hal-hal lain yang sifatnya berhubungan dengan orang lain. Putra & Asnawi (2021) mengatakan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat akan mendorong anak mampu bekerja sama dengan orang lain, memiliki kematangan dan kedewasaan, tidak mudah frustrasi, memiliki keluwesan, inisiatif, optimisme serta menghormati perbedaan.

Ciri-ciri anak usia dini usia 5-6 tahun yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi menurut Gardner yang dikutip oleh Suyadi (2010) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui cara menunggu giliran saat bermain
- 2) Berani sekolah tanpa pindah sekolah. Pada anak-anak usia ini, anak sudah berani pergi ke sekolah tanpa didampingi oleh orang tua atau walinya tetapi hanya pada anak-anak di dekat rumahnya di sekolah, untuk itu masih merupakan keberanian sederhana
- 3) Melakukan mainan dengan menggunakan alat atau benda sesuai fungsinya. Anak mampu menggunakan alat musik tradisional untuk bermain sesuai dengan kegunaannya
- 4) Tertib dan terbiasa menunggu giliran. Anak mampu memahami aturan atau disiplin sehingga tertib dalam mengikuti aturan yang telah ditentukan dan mampu bersabar dalam menunggu giliran dalam segala kegiatan yang dilakukan

- 5) Mampu memimpin kelompok yang lebih besar (antara 4-8 orang). Secara sederhana, kepemimpinan adalah istilah yang menunjukkan kemampuan memerintah dan tegas mengatur semuanya. Pada dasarnya, setiap anak memiliki potensi untuk menjadi seorang pemimpin. Dengan keterampilan kepemimpinan, anak dapat memahami tanggung jawab, ketekunan, disiplin dan empati terhadap orang lain. Keterampilan ini diperlukan bagi siapa saja yang ingin mencapai kesuksesan di bidangnya sendiri
- 6) Memiliki keterampilan memecahkan masalah yang sederhana. Dalam menghadapi konflik interpersonal, diperlukan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, semakin banyak hasil positif yang akan diperoleh dari penyelesaian konflik interpersonal

Yaumi dan Ibrahim (2013:134) menjelaskan strategi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan interpersonal, antara lain jigsaw, mengajar teman sebaya, bekerja tim, mengidentifikasi kerja kelompok dan tim, jenis kerja sama, diskusi kelompok, praktik empati, memberi umpan balik, simulasi, membuat dan melakukan wawancara, membuat dan melakukan observasi dan menebak karakter orang lain. Musfiroh (2008:7.41) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal pada anak akan dikembangkan melalui kegiatan bermain, bercakap-cakap, proyek, bercerita (bercerita, melanjutkan cerita), stimulasi, teka-teki dan permainan yang menggunakan imajinasi.

8. Keterampilan Gerak Dasar

a. Prinsip dan Jenis Keterampilan Gerak Dasar

Hadi *et al.*, (2017) mengatakan bahwa gerak dasar adalah kemampuan melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat dan lempar. Gerak atau motor sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak atau motor ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Keterampilan motorik dasar merupakan dasar dari keterampilan olahraga tingkat lanjut. Selain mempengaruhi pada olahraga dan pertumbuhan keterampilan khusus, keterampilan ini juga mengarah pada efisiensi gerakan dalam kehidupan rutin dan harus dipertimbangkan dalam periode prasekolah (Galahoo dalam Nasrin *et al* 2014). Gerakan-gerakan dasar pada awalnya tidak efektif kemudian secara bertahap mulai secara sukarela dari otot-otot yang lebih besar ke otot yang lebih kecil. Perkembangan model gerak dasar hingga tahap lanjut bergantung pada berbagai faktor empiris seperti latihan, dorongan dan pelatihan dalam lingkungan yang baik untuk belajar (Malina dan Bochrud dalam Nasril *et al* 2014).

Keterampilan gerak dasar dapat dibagi menjadi 3, yaitu: keterampilan gerak lokomotor, keterampilan gerak non lokomotor dan keterampilan gerak manipulatif. Penjelasan keterampilan gerak dasar menurut Samsudin (2008), sebagai berikut:

1) Keterampilan Gerak Lokomotor

Keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan lokomotor diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruang atau dari satu tempat ke tempat lain. Gerakan lokomotor ini terdiri dari berlari, berjalan, melompat, meloncat dan lain sebagainya.

2) Keterampilan Gerak Non Lokomotor

Keterampilan non lokomotor dalam istilah lain disebut dengan keterampilan stabilitas yaitu gerakan yang dilakukan dengan meminimalkan atau tanpa mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat dan mendarat.

3) Keterampilan Gerak Manipulatif

Keterampilan manipulatif terdiri dari dua klasifikasi yaitu *receptive* dan *propulsive*. Keterampilan *receptive* merupakan suatu keterampilan dalam menerima objek seperti menangkap sedangkan keterampilan *propulsive* merupakan keterampilan yang ditandai dengan penerapan gaya terhadap suatu objek seperti melempar, memukul, memantul, menendang, menangkap dan menghentikan. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan dalam keterampilan gerak dasar ini. Manipulasi objek jauh lebih unggul dari koordinasi mata-kaki dan tangan-mata.

Keterampilan gerak dasar penting dikembangkan karena sejalan dengan pengembangan keterampilan gerak dasar dan dapat juga berperan dalam

mengembangkan kemampuan lain seperti perkembangan fisiologis, perkembangan sosial-emosional dan perkembangan kognitif. Dari segi fisiologis, pentingnya anak bergerak atau berolahraga akan meningkatkan kekuatan otot, kelentukan, keseimbangan dan koordinasi tubuh, meningkatkan kerja visual, mengembangkan gerakan yang lebih kompleks seperti berlari, melompat dan melempar. Selain itu, dapat menjaga jantung agar tidak mendapat masalah, karena sering dan rutinnya bergerak maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya. Dari segi sosial dan emosional, seseorang yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar, mendorong untuk bekerjasama, mendorong jalinan persahabatan, meningkatkan pembelajaran tentang konsekuensi dari tingkah laku, membangun kepercayaan diri, meningkatkan rasa keberhasilan, mengatasi rasa cemas dan depresi, meningkatkan kemampuan mengatasi tekanan dan meningkatkan disiplin diri dan kontrol diri. Dari segi kognitif, adanya kemampuan motorik akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan koneksi otak dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi dan mampu mengemukakan ide.

9. Keterampilan Gerak Manipulatif

a. Konsep Dasar Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif merupakan aktivitas yang dilakukan oleh tubuh dengan bantuan alat (Sujiono, 2007:124). Gerak manipulatif adalah gerak memainkan

benda atau alat tertentu seperti bola, raket atau kayu pemukul (Pramono dkk, 2010:9). Gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek (Hidayat, 2017:23). Keterampilan gerak manipulatif merupakan suatu gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitarnya atau aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat (Suyantini, 2013:3). Keterampilan gerak manipulatif merupakan keterampilan gerak dasar yang berkaitan dengan keterampilan memanipulasi objek tertentu melalui koordinasi tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya. Bentuk keterampilan terdiri atas gerakan mendorong dan menerima objek (Mirawati & Rahmawati, 2017).

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak sedang menguasai bermacam-macam objek, kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan anggota badan tangan dan kaki, tetapi bagian tubuh yang lain juga digunakan. Keterampilan manipulatif memiliki dua klasifikasi yakni keterampilan manipulatif *receptive* dan *propulsive*. Keterampilan *receptive* adalah keterampilan menerima sesuatu seperti menangkap, sedangkan keterampilan *propulsive* ditandai dengan penerapan gaya/pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek seperti melempar, memukul, menangkap, menahan, memantul, menendang (Samsudin, 2008:103).

b. Jenis Keterampilan Manipulatif

1) Melempar

Melempar merupakan pola gerak dasar yang dimaksudkan untuk melepaskan suatu objek menjauhi tubuh pelempar. Gaya melempar meliputi

lemparan atas, lemparan bawah, dan lemparan samping. Pola dasarnya tetap konsisten yaitu objek dipegang oleh satu atau dua tangan, di dalam masa persiapan dibangun momentum untuk lemparan, terjadinya pelepasan objek dan adanya fase gerak lanjutan agar tubuh dapat dipelihara keseimbangannya saat momentum lemparan (Mahendra, 2000:48). Sukamti (2007:31) mengatakan bahwa gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan, dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan, misalnya antara ayunan dengan lengan gerakan jari-jari yang harus melepaskan benda yang dipegang pada saat yang tepat. Agar dapat melakukannya dengan baik perlu juga koordinasi gerak yang baik dengan gerakan bahu, togok, dan kaki. Melempar tergantung dari beberapa faktor (ukuran tubuh anak, ukuran benda), lemparan dapat dilakukan di bawah tangan, di atas kepala, melampaui kepala, di atas lengan, atau di samping (Samsudin, 2008: 106). Tingkat penguasaan keterampilan melempar menurut Mahendra (2000: 48) yaitu:

a) Tahap Pra Kontrol.

Tahap ini dicirikan anak belum mampu melempar bola dengan baik, belum mampu melakukannya lebih dari satu kali, menggunakan tenaga yang berlebihan dan lebih dikontrol oleh objek. Tahap pra kontrol meliputi melempar ke udara dan menangkap kembali, melempar ke target yang besar dan melempar ke tembok.

b) Tahap Kontrol

Tahap ini dicirikan dengan berubahnya keadaan menjadi lebih baik. Tahap kontrol meliputi melempar cepat/melempar lambat, melempar pada jarak yang

bervariasi, melempar atas dan bawah bergantian, melempar objek pada target, melempar bola ke hula hoop dan melempar bola ke keranjang.

c) Tahap Penerapan.

Dicirikan dengan gerakan yang dikuasai secara otomatis, yaitu melempar secara akurat sambil berlari, melempar pada target yang berlari berkelok-kelok, melempar pada target sambil melayang dan melempar bola ke target sambil bergerak.

Anak usia TK baru dapat melakukan pola melempar tahap pra kontrol dan tahap kontrol saja karena pada tahap penerapan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang tinggi. Pada tahap penerapan sudah masuk ke dalam permainan yang membutuhkan keterampilan yang tinggi. Melempar dapat dilakukan dengan dua tangan dari atas kepala yang digunakan untuk melempar bola besar. Pola melempar yang sudah matang, merupakan keterampilan yang rumit dan memerlukan koordinasi anggota badan. Dalam perkembangannya, anak-anak telah menunjukkan berbagai macam pola melempar. Pada usia 4 sampai 8 tahun anak sudah dapat melemparkan bola dalam dua tingkat keterampilan, yaitu dasar dan matang (Sujiono, 2005:434). Karakteristik melempar tingkat dasar meliputi: lemparan menggunakan dua tangan di bawah maupun di atas lengan. Gerakan maju pada saat melempar akan bersamaan dengan badan membungkuk ke depan sebagai akibat pemindahan berat badan pada saat melangkah yang dilakukan pada sisi tungkai yang sama dengan tangan yang melempar. Gerakan lanjutannya adalah ke depan dan ke belakang (Sujiono, 2005:434). Karakteristik melempar tingkat matang meliputi kedua kaki sedikit terbuka dengan kaki kiri

dilangkahkan ke depan (bila tangan kanan yang melempar), badan akan berputar ke sisi lempar dan berat badan dipindahkan ke kaki belakang, sudah ada putaran badan yang lebih nyata melalui pinggul, punggung dan bahu, perpindahan berat badan dengan melangkahkan kaki ke depan sebelum bola dilepaskan, ada pelurusan siku sebelum bola dilepaskan dan gerakan badan terus berlanjut ke depan (Sujiono, 2005: 4.35).

2) Menangkap

Menurut Samsudin (2008: 108-109) menangkap merupakan gerak dasar manipulatif yang melibatkan penghentian momentum suatu benda dan mengendalikannya dengan kedua tangannya. Karakteristik gerakan menangkap adalah dengan cara menempatkan tangan pada posisi yang efektif saat menerima bola yang melayang dipegang dengan kedua tangan. Bola datang dapat dari arah yang berbeda-beda, dengan kekuatan yang bermacam-macam, mungkin bola yang mengarah kepada anak datang dari kiri, kanan, atas-depan, atas-kiri, atas-kanan, bawah dengan kekuatan keras, sedang, melemah, keras berputar, sehingga menangkap perlu adanya pengenalan agar nantinya anak benar-benar memiliki keterampilan menangkap bola dengan baik (Susanto, 2005: 31). Tingkat keberhasilan menangkap bola menurut Susanto (2005: 32) meliputi menangkap bola dengan sempurna menggunakan kedua tangannya, berhasil menangkap bola dengan kedua tangannya juga dengan bantuan dada dan perut (mendekap bola), berhasil menangkap bola tetapi kemudian lepas lagi dari penguasaannya. Dari beberapa keberhasilan kemampuan menangkap bola kiranya untuk anak usia Taman Kanak-Kanak belum dapat menangkap dengan

sempurna menggunakan kedua tangannya. Penekanan dalam menangkap bola ini hanya pada penguasaan bola yang datang pada anak dan tidak jatuh terlepas lagi. Tahapan penguasaan keterampilan menangkap menurut Mahendra (2000: 48-50) terdapat 3 tahap yaitu:

a) Tahap Pra Kontrol

Melempar sendiri ke atas dan menangkapnya kembali, melempar ke tembok kemudian menangkap kembali, menangkap bola yang dilempar dengan pelan ke arahnya.

b) Tahap Kontrol

Menangkap pada tempat yang berbeda-beda di sekitar tubuhnya, menangkap objek yang dilempar ke arah dan tingkat yang berbeda, bergerak satu kaki ke berbagai arah untuk menangkap bola.

c) Tahap Penerapan

Menangkap bola yang dilempar sambil bergerak, menangkap bola yang dilempar keras, menangkap bola yang dipantulkan.

3) Menggelinding

Mengelinding merupakan gerakan yang menerapkan gaya terhadap suatu benda dan benda dimaksud harus tetap menyentuh landasannya. Gerakan menggelinding merupakan gerakan manipulatif yang paling mendasar yang dapat dilakukan oleh anak untuk mengontrol kecepatan dan arah suatu benda (Samsudin, 2008:103). Menggelinding meliputi pengerahan gaya atau tenaga terhadap suatu objek mempertahankan kontakannya dengan permukaan tempat benda tersebut bergerak. Badannya akan menempatkan diri dalam posisi

duduk atau berdiri. Apabila berdiri, lutut dan pinggulnya akan membengkok, kepala ditengadahkan dan badannya dicondongkan ke depan. Dengan demikian kedua tangan maupun bola akan sangat dekat dengan lantai sewaktu mengayun (Sujiono, 2005:4.31).

c. Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa Taman Kanak-Kanak

Perkembangan keterampilan mulai dapat terlihat pada usia 12 bulan yaitu keterampilan anak dalam menendang bola. Pada usia 3 tahun anak sudah mulai menguasai keterampilan manipulatif yang lain seperti berjalan mundur, berjalan dengan cara berjinjit dan lari serta mampu melempar bola, memukul bola dan menangkap bola. Pada usia 4 tahun anak dapat berjalan mengikuti garis yang berbentuk sebuah lingkaran. Anak usia setelah 5 tahun mampu lari kuat kencang dengan gaya seperti orang dewasa dan dapat meloncat dengan mempertahankan keseimbangannya. Anak usia 5-6 tahun adalah anak yang sedang membutuhkan upaya pembinaan, bimbingan dan latihan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan termasuk perkembangan motorik.

Potensi keterampilan gerak dasar manipulatif ini penting untuk dikembangkan secara maksimal agar anak dapat mencapai tugas perkembangan motoriknya secara optimal. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik dan motorik anak akan mempengaruhi persepsi anak tentang dirinya dan orang lain yang akan memberikan pengaruh terhadap pola penyesuaian diri anak secara umum. Molanoruzi et al (2011) mengatakan bahwa pemberian latihan gerak

manipulatif pada anak usia 4-6 tahun memiliki banyak pengaruh positif pada keterampilan gerak manipulatifnya.

Menurut Miller dan Pound (2011) aktivitas gerak manipulatif dapat dilakukan dengan berbantuan alat bantu seperti aneka bentuk dan ukuran bola-bola, untuk aktivitas lempar tangkap, mendorong simpai hula hop, meja, kursi, atau objek sejenisnya. Aktivitas anak dalam gerak manipulatif secara berkelompok dapat mengembangkan sosialisasinya. Menurut Mahendra (2000) keterampilan manipulatif berhubungan dengan cara anak memperlakukan objek:

1) Konsep Tubuh

Dalam keterampilan manipulatif tubuh digunakan sebagai alat untuk menguasai sebuah objek dalam berbagai cara.

a) Bentuk

Perubahan dalam bentuk tubuh terjadi ketika menangkap suatu objek. Tubuh akan melengkung ketika lengan atau kaki bergerak ke arah pusat tubuh.

b) Bagian Tubuh

Adapun bagian tubuh yang paling banyak untuk memanipulasi objek adalah tangan. Tangan digunakan untuk mengambil objek lalu melemparnya.

2) Konsep Usaha

a) Bobot

Variasi dalam kekuatan dibutuhkan ketika mengontrol objek. Tugas yang menantang bagi anak adalah melempar pada jarak yang bervariasi, menerima bola yang bergerak cepat.

b) Waktu

Waktu sangat penting untuk mengetahui kapan harus melempar bola dan memberikannya kepada teman yang lain. Selain waktu, kecepatan gerak atau aksi menjadi tolok ukur seberapa cepat tangan harus bergerak. Gerakan efisien mempunyai irama pelaksanaan yang dapat diamati. Gerakan yang lepas timingnya biasanya timbul dari masalah koordinasi. Anak dapat dibantu dengan memulai gerakan secara pelan, yang memberinya banyak waktu untuk bereaksi pada apa yang anak lihat.

c) Ruang Penggunaan

Ruang penggunaan yang fleksibel pada bagian tubuh yang berbeda diperlukan dalam gerak melempar. Arah langsung dan lurus akan menghasilkan keterampilan yang efisien. Demikian halnya ketika menerima atau menangkap.

3) Konsep Ruang.

Jalur yang ditempuh objek mempengaruhi jauhnya jarak. Anak perlu bereksperimen dengan momen lepasnya benda dan menemukan apa yang terjadi pada benda tersebut.

a) Wilayah Pribadi Konsep

Wilayah pribadi konsep perluasan juga berhubungan dengan seberapa dekat dan jauh suatu benda dari tubuh. Kadang anak harus menjulurkan lengan untuk menerima bola. Anak menarik benda yang sedang dikuasainya dekat ke tubuhnya.

b) Tingkatan Anak

Tingkatan anak diharapkan bisa dan siap menerima objek pada tingkat yang berbedabeda, rendah, menengah dan udara dan dilatih memanipulasi objek dalam berbagai tingkatan ini.

10. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Manipulatif Siswa TK melalui Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan

Kurikulum di Taman Kanak-Kanak (TK) menggunakan 4 pendekatan yaitu tematik integratif, saintifik, bermain kreatif dan kecerdasan jamak. Pendekatan utama yang harus digunakan dalam pengembangan kegiatan belajar melalui bermain adalah pendekatan tematik integratif (Nurlailiyah & Wartini, 2013). Penerapan pembelajaran tematik integratif di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan sebuah upaya dalam mengembangkan satu rumpun atau rumpun bidang perkembangan anak usia dini, diantaranya yaitu pengembangan kecerdasan (intelektual, kreativitas, kecerdasan emosional dan sosial emosional), pengembangan emosional (sikap, moral dan agama), pengembangan bahasa dan komunikasi serta pengembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) (Jamaris, 2016).

Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan menurut Gardner dalam Musfiroh (2008:1.12) yaitu kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang paling penting untuk ditanamkan sejak usia dini karena kecerdasan inilah yang nantinya akan digunakan dalam membangun, membina dan menjalin hubungan sosial dengan orang-orang disekitarnya.

Selain itu, rumpun perkembangan fisik juga perlu dikembangkan sesuai dengan muatan materi pembelajaran fisik-motorik di Taman Kanak-Kanak diantaranya menggerakkan anggota gerak tubuh untuk melatih keterampilan gerak dasar. Salah satu keterampilan gerak dasar yaitu keterampilan gerak manipulatif. Gerak manipulatif sangat dianjurkan untuk dilakukan sejak usia dini karena sebagai pondasi pengembangan fisik-motorik saat mereka dewasa dan aktivitas gerak manipulatif juga memiliki nilai penting terutama pengembangan kognitif, bahasa dan sosial emosional jika dilakukan dalam bentuk bermain berkelompok (Sumantri & Endrawati, 2013).

Rangsangan yang tepat sangat diperlukan dalam pengembangan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif. Rangsangan yang diberikan pada anak di desain untuk merangsang perkembangan kecerdasan interpersonal dan gerak manipulatif anak. Pendidik atau guru merencanakan strategi pengembangan kecerdasan dengan materi dan aktivitas yang disesuaikan dengan fokus pengembangan serta tingkat perkembangan kecerdasan interpersonal dan gerak manipulatif anak.

Peran guru dalam memberikan pembelajaran dalam rangka pengembangan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif harus menerapkan pendekatan yang berpusat pada siswa. Selain itu, pendidik atau guru memiliki peran untuk menghormati anak dan pembelajarannya, membuat anak sebagai pusat pembelajaran, mendorong pembelajaran anak, mengamati anak, mempersiapkan lingkungan pembelajaran dan memperkenalkan materi pembelajaran dan mendemonstrasikan pelajaran (Maria Montessori dalam

Morisson, 2012:111). Pengembangan pada siswa dapat distimulasi apabila siswa dapat melakukan kegiatan langsung yang memungkinkan mereka memanfaatkan setiap perkembangan. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa harus disukai dan membuat siswa berpartisipasi atau terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Bentuk kegiatan yang tepat dalam menstimulasi pengembangan anak adalah bermain.

Strategi yang digunakan dalam menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat dilakukan dengan melalui beberapa cara, antara lain: jigsaw, mengajar teman sebaya, bekerja tim, mengidentifikasi kerja kelompok dan tim, jenis kerja sama, diskusi kelompok, praktik empati, memberi umpan balik, simulasi, membuat dan melakukan wawancara, membuat dan melakukan observasi, dan menebak karakter orang lain, (Yaumi dan Ibrahim, 2013:134). Musfiroh (2008:7.41) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal pada anak dikembangkan melalui kegiatan bermain, bercakap-cakap, proyek, bercerita (bercerita, melanjutkan cerita), stimulasi, teka-teki, dan permainan yang menggunakan imajinasi. Kepekaan empati dan simpati dirangsang permainan pilih siapa (permainan sosiogram), diberi apa, kalau aku jadi dia, apa maunya, mengunjungi korban bencana, berkunjung ke pantai wreda, dan member bantuan pada teman. Kemampuan bekerja sama dirangsang dengan permainan mengangkat kardus besar, selang bambu, pasar-pasaran dan kondektur-kondekturan. Berbagi rasa dapat dirangsang dengan kegiatan yang mengharuskan anak berinteraksi dengan sesamanya. Kegiatan yang dimaksud, antara lain, menceritakan pengalaman, menghibur teman, dan adil tidak.

Menjalin kontak dirangsang melalui kegiatan langsung dan kegiatan artifisial (dibuat), seperti memuji dan memberi salam. Kemampuan mengorganisasi teman dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan proyek dan permainan jurit. Kemampuan menebak suasana hati orang lain dirangsang melalui kegiatan dan permainan, seperti permainan hati senang hati kacau, tebak ekspresi, dan peragaan perasaan. Kemampuan memotivasi orang lain dapat dilakukan, antara lain: melalui permainan jadi suporter dan mendukung teman.

Strategi yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dapat dilakukan dengan cara melakukan permainan menggunakan objek seperti bermain dengan gerakan menangkap atau menghentikan bola yang mengulir di lantai dan benda yang berada di dekatnya, bermain mengikuti gerak manipulatif berkelompok seperti melempar dengan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu, bermain dengan melakukan gerakan memukul pada suatu objek, bernyanyi bersama dengan menggunakan gerakan hula hop dinamis, bermain dengan menggunakan ukuran bola.

Sesuai dengan kurikulum di Taman Kanak-Kanak menggunakan pendekatan tematik integratif yang harus digunakan dalam pengembangan kegiatan belajar melalui bermain (Nurlailiyah & Wartini, 2013). Pengembangan melalui aktivitas jasmani dalam bentuk bermain dilakukan menggunakan tema dengan mempertimbangkan metode dan media yang digunakan (Sofyan, 2016:29).

Pengembangan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif dalam bentuk tema melalui aktivitas jasmani berbasis permainan pada siswa TK, didasarkan pada prinsip-prinsip atau cara pengembangan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif yang disesuaikan dengan perkembangan siswa TK kelas B. Berdasarkan uraian beberapa teori di atas, maka untuk mengembangkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif harus menentukan unsur-unsur terlebih dahulu sebagai dasar untuk membuat model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif sebagai berikut:

Tabel 2. Unsur-Unsur Pengembangan

Komponen	Unsur Kegiatan
Kecerdasan Interpersonal	Aktivitas-aktivitas yang dapat membuat anak dapat berempati, memiliki sikap pro sosial, memiliki pemahaman nilai-nilai sosial, memiliki komunikasi sosial dan <i>problem solving</i> yang baik dengan orang lain.
Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif	Aktivitas melempar, menangkap serta menggelindingkan

B. Kajian Hasil dan Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang diteliti oleh Panggung Sutapa (2013) dengan judul “Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik untuk Anak

Prasekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani dalam rangka mengembangkan kecerdasan pada anak usia prasekolah yang dikemas dalam bentuk CD. Model ini diharapkan dapat digunakan sebagai kegiatan untuk mengadakan perlombaan akhir tahun bagi peserta didik yang masuk di Taman Kanak-Kanak. Model pembelajaran ini dikemas secara sirkuit sehingga dapat dilombakan baik secara individu maupun kelompok dan dapat dilombakan antar gugus secara menarik dan menyenangkan. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan menurut Alwi Suparman yang menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) identifikasi masalah, 2) identifikasi perilaku karakteristik peserta didik, 3) analisis kompetensi, 4) merumuskan kompetensi dasar, 5) mengembangkan produk awal (draf awal), 6) validasi ahli dan revisi, 7) uji coba skala kecil dan revisi, 8) uji coba skala besar dan revisi, 9) pembuatan produk final.

2. Penelitian yang diteliti oleh Uray Gustian dan Tomoliyus (2015) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Integratif Berbasis Aktivitas Jasmani untuk Taman Kanak-Kanak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran integratif berbasis aktivitas jasmani bagi taman kanak. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan yaitu tahap pra pengembangan yang terdiri atas kajian literatur, penelitian relevan dan studi lapangan dan tahap pengembangan terdiri atas penyusunan draft model, validasi ahli, uji coba terbatas dan luas. Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran integratif berbasis aktivitas jasmani untuk taman

kanak-kanak yang terdiri atas enam aktivitas jasman yaitu anak cicak bermain angka, aktivitas tebak gambar, aktivitas tebak nama, aktivitas kangguru berhitung, aktivitas ular tangga dan aktivitas petualangan angka.

3. Penelitian yang diteliti oleh Anung Probi Ismoko dan Danang Endarto Putro (2016) dengan judul “Model Pengenalan Aktivitas Jasmani bagi Siswa Taman Kanak-Kanak”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pengenalan aktivitas jasmani melalui aktivitas bermain bagi siswa TK untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, 2) melakukan analisis instruksional, 3) menganalisis peserta didik dan bahan materi, 4) menulis tujuan kinerja, 5) mengembangkan instrumen penilaian produk, 6) mengembangkan strategi instruksional, 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional, 8) desain produk dan melakukan evaluasi formatif terhadap instruksi dan 9) merevisi instruksi.
4. Penelitian yang diteliti oleh Wawan S. Suherman, Soni Nopembri dan Nur Rohmah Muktiani (2017) dengan judul “Pengembangan “MAJEDA” Berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-Kanak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif (Majeda) berbasis dolanan anak sebagai wahana untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3

(tiga) tahapan yaitu pengembangan model, uji coba model serta uji operasional dan diseminasi model. Penelitian tahap pertama untuk mengembangkan model dilaksanakan dengan kegiatan penetapan desain model yang akan disusun, pengkajian aspek-aspek pembelajaran TK, karakteristik peserta didik serta nilai-nilai dan unsur-unsur gerak dalam dolanan anak, penetapan format Majeda dan memvalidasi draft Majeda.

5. Penelitian yang diteliti oleh Yudanto (2020) dengan judul “Pengaruh Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik terhadap Gerak Dasar Manipulatif anak Taman Kanak-Kanak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik terhadap gerak dasar anak taman kanak-kanak. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dengan *one group pretest and posttest design*. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) dari Ulrich. Hasil penelitian gerak dasar manipulatif yang meliputi memantulkan bola ditempat, menangkap, menendang, lemparan atas dan lemparan bawah menunjukkan nilai sig. $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik terhadap gerak dasar manipulatif anak taman kanak-kanak.

C. Kerangka Berpikir

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan anak usia 4 sampai 6 tahun. Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah

memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sejak usia dini sehingga anak berkembang secara menyeluruh. Taman kanak-kanak menjadi landasan yang kuat bagi anak untuk mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal serta mendorong pemerolehan pengetahuan dan kemampuan baru seperti mereka memperolehnya sebelum memasuki proses pendidikan di TK. Pengembangan yang diarahkan di taman kanak-kanak yaitu pengembangan kecerdasan, pengembangan sosial emosional, pengembangan bahasa dan komunikasi serta pengembangan fisik.

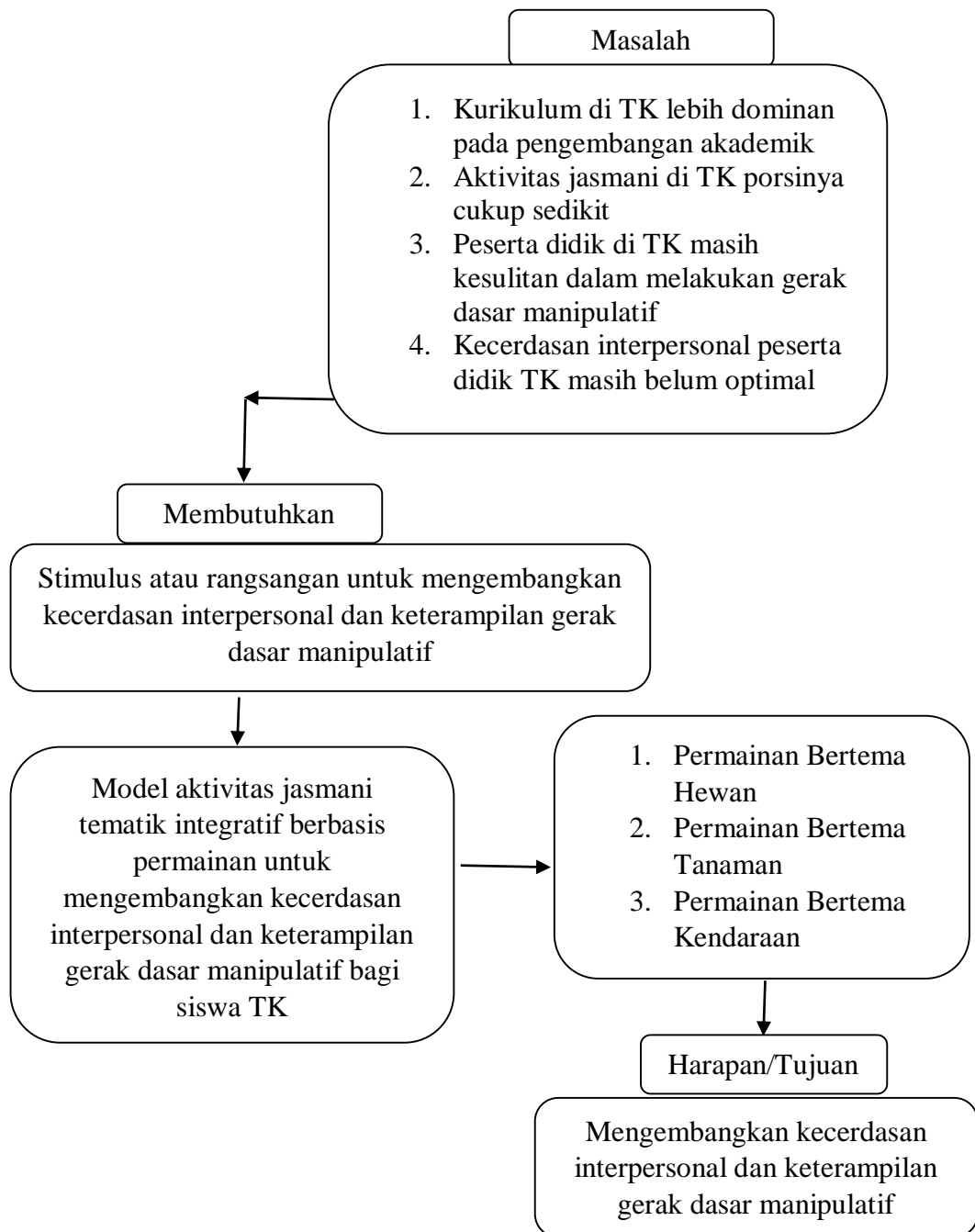
Pengembangan kecerdasan interpersonal merupakan salah satu pengembangan yang perlu dimiliki oleh anak karena anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan mampu membangun hubungan sosial dengan orang-orang disekitarnya baik itu keluarga, guru, teman sebaya maupun orang-orang yang baru saja dikenal. Selain itu, pengembangan fisik-motorik juga perlu dikembangkan sejak usia dini, salah satunya gerak manipulatif. Potensi keterampilan gerak manipulatif ini penting dikembangkan secara maksimal agar anak dapat mencapai tugas perkembangan motoriknya secara optimal dan sebagai pondasi saat mereka dewasa.

Kenyataan pendidikan anak usia dini khususnya TK mengalami banyak kendala mulai dari aspek pembelajaran, fasilitas, keadaan sosial hingga peraturan pemerintah yang kurang memberikan perhatian pada anak usia dini. Kurikulum di TK yang di desain lebih dominan pada pengembangan prestasi akademik seperti membaca, menulis dan berhitung sedangkan untuk pemberian aktivitas jasmani porsi nya cukup sedikit. Serta disadari atau tidak banyak orang

tua masa kini lebih menekankan anak untuk berprestasi secara akademik dan mengesampingkan tahapan perkembangan yang lain. Oleh sebab itu, anak-anak di TK merasa tidak tertarik dan kurang aktif terhadap materi pembelajaran fisik-motorik khususnya keterampilan gerak dasar manipulatif. Hal ini disebabkan karena faktor dari dalam dirinya yang malas bergerak dan ketidakmampuan anak untuk menggunakan sejumlah tenaga dari tubuh, faktor dari gurunya terkait penyampaian kegiatan aktivitas jasmani yang kurang tepat dan terlalu monoton, faktor dari orangtua dan keluarga yang tidak mengulangi kegiatan motorik yang telah diajarkan dan kurangnya alokasi waktu karena materi yang disampaikan lebih ke pengembangan akademik. Selain itu, kecerdasan interpersonal pada anak pun masih belum optimal. Hal ini terlihat dari anak-anak di TK yang ingin menang sendiri, dan banyak anak-anak yang hanya bermain secara individu tanpa adanya kerjasama dengan teman yang lain.

Kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif pada peserta didik di TK harus mendapatkan perhatian yang serius oleh pendidik atau guru dan perlu dikembangkan. Pendidik dituntut mampu dan mau memberikan berbagai stimulus atau rangsangan yang sesuai untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif pada peserta didik TK. Aktivitas jasmani dalam bermain merupakan salah satu bentuk stimulus atau rangsangan yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi peserta didik TK. Belajar melalui bermain merupakan cara yang menyenangkan dan membuat peserta didik tidak jenuh karena dunia anak adalah bermain. Stimulus dalam

bentuk bermain dikemas oleh media yang disebut permainan. Permainan ini disampaikan menggunakan pendekatan tematik integratif agar anak matang secara aspek perkembangan dan mampu dalam berbagai ilmu. Pada dasarnya, pendekatan tematik integratif merupakan pembelajaran terpadu dengan berbagai bidang aspek perkembangan yang terdiri atas aspek nilai moral, agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan fisik-motorik. Penyusunan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan sebagai upaya untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak sangat diperlukan. Model aktivitas jasmani ini diharapkan dapat membantu atau dapat digunakan oleh guru di TK dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa di taman kanak-kanak.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Manipulatif bagi Siswa TK

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir di atas, peneliti merumuskan sejumlah pertanyaan terkait model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK sebagai berikut:

1. Bagaimana sistematika model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK?
2. Bagaimana kelayakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK?
3. Bagaimana kepraktisan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK?
4. Bagaimana keefektifan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *research and development* (R&D) Borg & Gall yang ditujukan untuk mengembangkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK. Borg & Gall dalam Sumarni (2019:3) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya sebuah produk pengembangan yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Lebih lanjut dijelaskan bahwa penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk yang berkaitan dengan fungsi pengembangan dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan fungsi validasi.

Model pengembangan yang digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK menggunakan model konseptual dan prosedural. Model konseptual merupakan model yang bersifat analisis yang memberikan komponen-komponen produk yang dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Sedangkan model prosedural merupakan model yang mendeskripsikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menghasilkan

sebuah produk. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam penelitian ini sejalan dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yang menyatakan dalam penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah pelaksanaan, yaitu:

1. Pengumpulan Informasi

Tahap ini meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Menyebarkan angket ke seluruh guru Taman Kanak-Kanak (TK) Kabupaten Cilacap untuk mengetahui permasalahan terkait penerapan aktivitas jasmani, fisik-motorik dan kecerdasan interpersonal di sekolah.
- b. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan bahan-bahan berupa teori, data dan hasil-hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

2. Analisis Informasi

Dalam kegiatan ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil-hasil yang diperoleh melalui angket dan studi pustaka. Analisis terhadap hasil angket ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti terhadap permasalahan nyata yang ada di lapangan. Sedangkan dari analisis studi pustaka, peneliti memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memantapkan fokus permasalahan yang sedang di bahas. Selanjutnya, disimpulkan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru TK terkait aktivitas jasmani, fisik-motorik dan kecerdasan interpersonal di sekolah.

3. Pengembangan Produk Awal (*Draft Model*)

Pada tahap ini, peneliti memformulasikan suatu produk awal yang dalam proses pengembangannya melalui beberapa kegiatan di bawah ini:

- a. Menganalisis karakteristik siswa TK usia 5-6 tahun
- b. Menganalisis tujuan pengembangan aktivitas jasmani atau permainan
- c. Menganalisis bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK usia 5-6 tahun
- d. Menganalisis muatan kecerdasan interpersonal yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK usia 5-6 tahun
- e. Menganalisis muatan keterampilan gerak manipulatif yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK usia 5-6 tahun
- f. Mengembangkan model aktivitas jasmani yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK usia 5-6 tahun

4. Validasi Ahli dan Revisi

Sebelum produk di uji cobakan pada skala kecil dan skala besar, dilakukan validasi terlebih dahulu. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, dilibatkan dua orang ahli materi yakni ahli bidang pembelajaran motorik yaitu Dr. Hari Yulianto, M.Kes dan Dr. Yudanto, M.Pd dan 2 orang praktisi yaitu Arfi Mufidatus Sholihah, S.Psi dan Nani Daryanti, S.Pd. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.

5. Uji Coba Awal (Uji Coba Produk Kelompok Kecil)

Produk awal yang telah mendapatkan validasi dari para ahli dan praktisi yang telah direvisi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan masukan dalam merevisi produk sehingga nantinya akan menghasilkan produk akhir model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK, khususnya TK kelas B atau usia 5-6 tahun. Uji coba kelompok kecil menggunakan satu sekolah yaitu TK Pratiwi Ranting.

6. Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan produk. Selanjutnya, hasil perbaikan tersebut dilakukan agar nantinya model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan tersebut layak untuk diujicobakan pada kelompok yang lebih besar.

7. Uji Coba Lapangan Utama (Uji Coba Kelompok Besar)

Pelaksanaan uji coba kelompok besar pada prinsipnya sama dengan uji coba kelompok kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah sekolah yang dipakai untuk melakukan uji coba, yakni lebih banyak daripada kelompok kecil. Untuk uji coba kelompok besar digunakan dua sekolah, yaitu TK Andaruwati dan TK Puspa Indah. Dalam uji coba kelompok besar menggunakan instrumen yang sama dengan yang digunakan pada uji coba kelompok kecil.

8. Uji Coba Produk Operasional (Uji Efektivitas Produk)

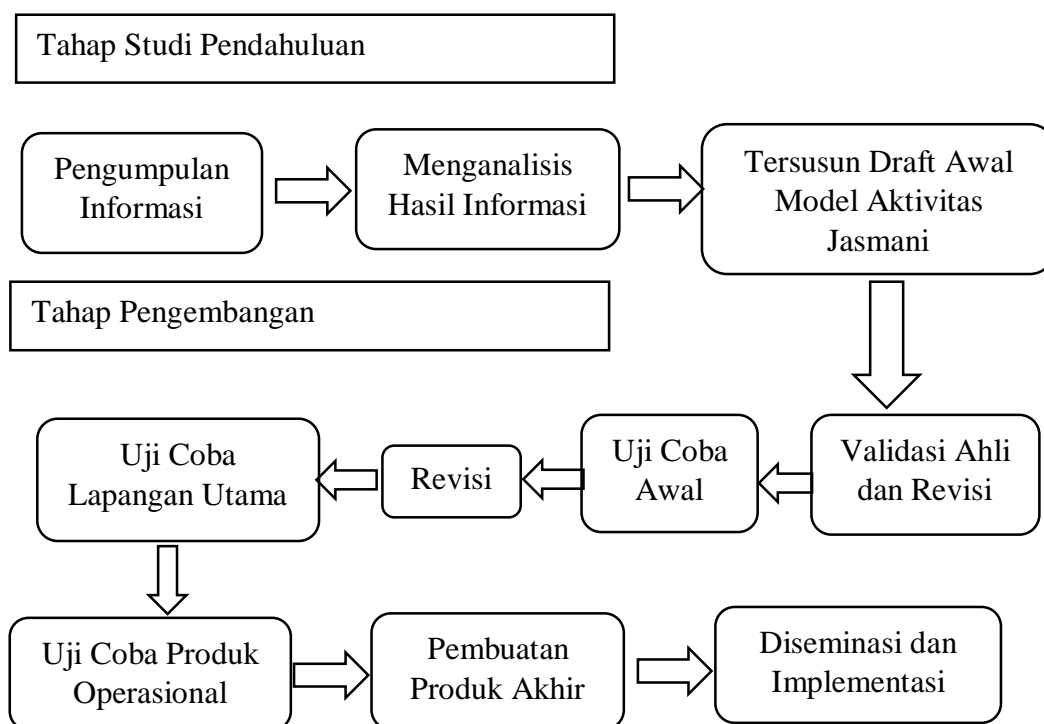
Setelah dilakukan tahap uji coba dan revisi, langkah selanjutnya adalah uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk dilakukan di TK Budiluhur dengan jumlah subjek 10 peserta didik TK kelas B. Dalam uji efektivitas produk ini, peneliti melakukan perlakuan untuk mengukur kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK sebelum dan setelah menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Uji efektivitas produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif sebelum dan setelah peserta didik diberikan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan.

9. Pembuatan Produk Akhir

Setelah melalui berbagai proses uji coba dan revisi, dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir atau produk *final* berupa model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK yang dikemas dalam bentuk buku panduan.

10. Desiminasi dan Implementasi

Langkah selanjutnya setelah produk akhir model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan selesai adalah mendesiminasikannya kepada *skateholder* (pemangku kepentingan) yaitu guru TK.



Gambar 2. Tahap-Tahap Penelitian dan Pengembangan

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pembuatan desain uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK. Desain uji coba dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji Coba Awal (Uji Coba Kelompok Kecil)

Uji coba awal merupakan uji terbatas yang hanya menggunakan beberapa subjek penelitian saja setelah dilakukannya uji kelayakan. Setelah dilakukannya

uji coba kelayakan produk dilakukan revisi dengan tujuan agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan. Uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil menggunakan 10 peserta didik TK kelas B dari TK Pratiwi Ranting. Hasil uji coba kelompok kecil akan digunakan untuk merevisi apa saja kekurangan dari model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan sebelum dilakukan uji coba lapangan utama pada kelompok yang lebih besar.

b. Uji Coba Lapangan Utama (Uji Coba Kelompok Besar)

Uji coba model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan pada uji coba kelompok besar dimulai dengan memberikan penilaian terhadap kesesuaian model aktivitas jasmani terhadap kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik. Penilaian tersebut dilakukan oleh guru TK. Uji coba kelompok besar menggunakan peserta didik TK Andaruwati berjumlah 10 peserta didik dan TK Puspa Indah berjumlah 10 peserta didik.

a. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk model aktivitas jasmani tematik integratif dengan subjek 10 peserta didik TK Budiluhur kelas B. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Guru diberi lembar angket penilaian tentang keefektifan model aktivitas jasmani tematik integratif. Data tersebut kemudian akan dikumpulkan dan dianalisis. Setelah mendapatkan data tersebut, peneliti akan mengolah data tersebut dan mengujinya. Berikut adalah gambaran desain penelitian untuk uji keefektifan:

Tabel 3. Model Eksperiman *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Pembelajaran menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif	<i>Posttest</i>
B₁ →	X →	B₂

Keterangan:

B₁ : Nilai sebelum perlakuan

B₂ : Nilai setelah perlakuan

X : Pembelajaran menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Pada uji coba kelompok kecil digunakan responden sebanyak 10 peserta didik TK kelas B. Uji coba kelompok kecil tersebut digunakan untuk mendapatkan saran dan masukan dari model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk melakukan tahap uji coba skala besar.
- b. Pada uji coba kelompok besar digunakan responden sebanyak 20 peserta didik TK kelas B. Subjek ini berbeda dari subjek yang digunakan pada uji lapangan awal atau uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk melakukan tahap uji efektivitas.
- c. Pada uji efektivitas digunakan responden sebanyak 10 peserta didik. Data diperoleh melalui eksperimen dengan *pretest* dan *posttest*. Daftar *checklist* untuk menilai kecerdasan interpersonal serta lembar penilaian keterampilan gerak dasar manipulatif sebelum dan setelah menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Uji efektivitas bertujuan

untuk mengetahui tentang keefektifan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013). Teknik pengumpulan data berupa kuesioner/angket ini dilakukan pada saat studi pendahuluan dengan menyebarkan angket melalui *google form* ke seluruh guru TK Kabupaten Cilacap untuk memperkuat asumsi peneliti dan untuk mengetahui permasalahan yang nyata terkait penerapan aktivitas jasmani, kecerdasan interpersonal dan fisik-motorik di TK. Berikut ini adalah kisi-kisi angket studi pendahuluan:

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Studi Pendahuluan

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1.	Aktivitas Jasmani	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
2.	Fisik-Motorik	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
3.	Kecerdasan Interpersonal	21, 22, 23, 24, 25, 26

Skala nilai yang digunakan dalam pengisian angket terdiri dari 4 skala, yaitu skala 4 (sangat sesuai), skala 3 (sesuai), skala 2 (kurang sesuai), skala 1 (sangat kurang sesuai).

b. Skala Nilai

Skala nilai yang digunakan untuk menilai kelayakan draf model aktivitas jasmani sebelum menilai keterlaksanaan model pada uji coba skala kecil dan besar. Penilaian dilakukan oleh para ahli dan praktisi/guru TK. Skala nilai yang berpedoman pada kisi-kisi yang ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi klasifikasi skala nilai untuk para ahli dan praktisi.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi dan Praktisi

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1.	Substansi Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2.	Peralatan	8, 9
3.	Bahasa	10

Skala nilai yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 4 skala yaitu skala 1, skala 2 skala 3 dan skala 4. Cara penggunaannya yaitu dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala sesuai dengan pendapat ahli dan praktisi. Berikut penskoran skala nilai dalam penelitian ini:

Tabel 6. Skala Penilaian Model Aktivitas Jasmani untuk Mengembangkan Aspek Motorik dan Kognitif Berbasis Permainan

Skala Nilai	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Tepat
2	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Tepat
3	Baik/Sesuai/Jelas/Tepat
4	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Tepat

c. Checklist

Instrumen ini digunakan pada saat menilai kecerdasan interpersonal pada anak. Daftar *checklist* yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah

ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi daftar *checklist* yang digunakan untuk menilai kecerdasan interpersonal.

Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Kecerdasan Interpersonal

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1.	Empati	1, 2
2.	Sikap Prosocial	3, 4
3.	Kesadaran Diri	5,6
4.	<i>Problem Solving</i>	7,8
5.	Komunikasi Sosial	9, 10

Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda centang pada kolom sesuai dengan aspek yang diamati. Pada penelitian ini terdapat 4 skala penilaian: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kriteria penskoran dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 8. Pedoman Penilaian Kecerdasan Interpersonal

Skala Penilaian	Pedoman Penilaian
1 atau BB (Belum Berkembang)	Bila anak belum mau melakukan
2 atau MB (Mulai Berkembang)	Bila anak melakukan tetapi dengan diingatkan oleh guru atau bila anak melakukan dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar
3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Bila anak melakukan tanpa diingatkan oleh guru atau bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar
4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik)	Bila anak melakukan secara konsisten tanpa diingatkan oleh guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temannya atau bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar

d. Test Gross Motor Development

Instrumen ini digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar menggunakan *Test Gross Motor Development-second edition* (TGMD-2) yang dikembangkan oleh Dale A Ulrich. Instrumen terdiri dari tes gerak dasar manipulatif yaitu melempar (*overhead throw*), menangkap (*catch*) dan menggelinding (*underhand roll*). Berikut kisi-kisi instrumen untuk menilai keterampilan gerak manipulatif.

Tabel 9. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Gerak Manipulatif

Keterampilan	Kriteria Penilaian	Tes 1	Tes 2	Skor	Skor Total
<i>Catch</i>					6
<i>Overhead Throw</i>					6
<i>Underhand Roll</i>					8
Total					20

Penilaian ini dilakukan dengan cara guru memberikan *score* pada kolom sesuai dengan aspek yang diamati. Cara pemberian *score* yaitu, *score* 1 jika peserta didik melakukan keterampilan sesuai dengan kriteria penilaian dan *score* 0 jika peserta didik tidak melakukan keterampilan sesuai dengan kriteria penilaian. Deskripsi rating tes keterampilan gerak dasar manipulatif ditujukan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Deskripsi Rating Tes Keterampilan Gerak Manipulatif

<i>Subtest Standar Score</i>	<i>Gross Motor Quotient</i>	<i>Descriptive Ratings</i>	<i>Percentage Included</i>
17-20	>130	Sangat Tinggi	2,34
15-16	121-130	Tinggi	6,87
13-14	111-120	Diatas Rata-Rata	16,12
8-12	90-110	Rata-Rata	49,51
6-7	80-89	Dibawah Rata-Rata	16,12
4-5	70-79	Rendah	6,87
1-3	<70	Sangat Rendah	2,34

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk kepentingan sebagai berikut:

- a. Hasil penilaian berupa masukan yang diperoleh dari ahli materi dan praktisi.
- b. Data kekurangan dan masukan yang diperoleh dari guru terhadap model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan setelah uji coba awal dan uji coba lapangan utama.

Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data sebagai berikut:

- a. Data hasil angket saat studi pendahuluan yang dilakukan oleh guru TK.
- b. Data skala nilai hasil penilaian ahli materi dan praktisi terhadap *draft* model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak.

- c. Data hasil uji coba pemakaian produk pada saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
- d. Data hasil uji efektivitas melalui metode eksperimen *one group pretest posttest design*. Data yang dikumpulkan berupa skor dari penilaian kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif yang akan diuji secara statistik menggunakan program SPSS (*Statistical Product of Service Solution*) for windows. Uji efektivitas produk dalam penelitian ini menggunakan uji *paired t test* untuk mengetahui pengaruh dari model aktivitas jasmani terhadap komponen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Berdasarkan prosedur penelitian yang diadaptasi dari Borg and Gall, penelitian ini berawal dari pengumpulan informasi lapangan yang kemudian menjadi dasar pembuatan model aktivitas jasmani. Model aktivitas jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan aktivitas jasmani tematik integratif yang berbasis permainan yang ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif siswa TK.

Pada bagian ini, akan diuraikan hasil studi pendahuluan, hasil kajian teori serta penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini. Hasil studi pendahuluan terkait dengan penerapan aktivitas jasmani, fisik-motorik dan kecerdasan interpersonal pada setiap pembelajaran di TK Kabupaten Cilacap diperoleh informasi sebagai berikut: 1) kurikulum yang di desain lebih dominan pada pengembangan prestasi akademik seperti mengajarkan anak membaca, menulis dan berhitung sedangkan untuk pemberian materi terkait aktivitas jasmani porsi nya cukup sedikit hanya sebatas jalan kaki mengelilingi area perkampungan yang ada di sekitar TK atau senam bersama, 2) guru TK sudah memahami terkait konsep dasar aktivitas jasmani dan jenis-jenisnya yang sesuai untuk anak-anak TK tetapi belum memahami pengembangan jenis-jenis aktivitas jasmani untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif, 3) tidak dimilikinya guru TK yang berlatar belakang guru PJOK sehingga memungkinkan terjadinya keterbatasan dalam pengembangan dan penyampaian aktivitas jasmani, 4) perlunya model aktivitas

jasmani yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif anak.

Disamping itu, hasil kajian teori dan penelitian terkait dengan pelaksanaan aktivitas jasmani didapatkan temuan antara lain: 1) peningkatan aktivitas jasmani pada anak akan mendorong dan berdampak positif pada perkembangan motorik (Kyriaki *et al*, 2012:19-20), 2) aktivitas jasmani pada anak berhubungan dengan perkembangan fisik, kognitif dan sosial serta pengembangan kemampuan gerak dasar dan mendorong gaya hidup aktif (Cools *et al*, 2009:154), 3) anak yang aktif secara fisik akan belajar lebih efektif dan merasa gembira, percaya diri serta memiliki pola tidur yang baik (Peachey *et al*, 2015), 4) aktivitas jasmani yang diberikan pada anak akan membentuk kecerdasan emosional (Komarudin, 2014:54), 5) aktivitas jasmani yang diberikan pada anak akan mengembangkan berbagai macam keterampilan khususnya manipulatif dan pola keterampilan lokomotor (Gallahue *et al*, 2012), 6) pemberian aktivitas jasmani pada anak harus dalam bentuk permainan karena dengan bermain, anak dapat mengikuti kegiatan dengan gembira (Ismoko dan Putro, 2016).

Hasil kajian teori dan penelitian terkait dengan pengembangan kecerdasan interpersonal didapatkan temuan antara lain: 1) anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan mendorong anak dalam bekerjasama dengan orang lain, memiliki kematangan dan kedewasaan, tidak mudah frustrasi, memiliki keluwesan, inisiatif dan optimisme serta menghormati perbedaan yang nantinya akan digunakan dalam membangun, membina dan menjalin

hubungan sosial dengan orang-orang di sekitarnya (Putra & Asnawi, 2021), 2) anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi memiliki kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat dan kemampuan menanggapi secara efektif (Armstrong, 2009), 3) kecerdasan interpersonal yang tinggi pada anak, akan memiliki kemampuan berinteraksi yang nantinya akan digunakan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata, 4) kecerdasan interpersonal pada anak dapat dikembangkan melalui bermain, bercerita atau bercakap-cakap, stimulasi, teka-teki dan permainan yang menggunakan imajinasi.

Hasil kajian teori terkait dan penelitian dengan pengembangan keterampilan gerak manipulatif didapatkan temuan antara lain: 1) keterampilan gerak dasar motorik anak harus dioptimalkan sedini mungkin karena selain memainkan peranan penting dalam proses interaksi juga membantu berbagai perkembangan aspek lainnya (Lestari dan Ratnaningsih, 2016), 2) gerak manipulatif sangat dianjurkan diberikan sejak usia dini karena sebagai pondasi pengembangan fisik motorik saat anak dewasa (Wetton dalam (Sumantri & Endrawati, 2013), 3) keterampilan gerak manipulatif berperan penting dalam pencapaian tugas perkembangan motorik anak dan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya jika dilakukan secara berkelompok (Miller dan Pound, 2011), 4) kegiatan gerak manipulatif yang dilakukan secara berkelompok, mampu mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak (Sumantri dan Endrawati, 2013).

1. Hasil Rancangan Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan

Peserta didik di taman kanak-kanak kelas B (usia 5-6 tahun) memiliki otot-otot tubuh yang sudah berkembang dan memungkinkan anak melakukan berbagai keterampilan. Otot-otot besar lebih dulu berkembang dari otot halus dan berfungsi sebagai pengontrol motorik. Perkembangan keterampilan motorik pada anak merupakan proses yang sangat penting untuk perkembangan motorik dan mental emosionalnya sehingga anak menjadi lebih terampil dalam menguasai keterampilan gerak dasar. Perkembangan kognitif peserta didik TK usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional yang ditandai dengan kemampuan operasional yang kacau dan belum terorganisir, semakin berkembangnya fungsi simbolis, tingkah laku imitas langsung maupun tertunda, berpikir dengan cara egosentris dan berpusat pada satu dimensi saja. Peserta didik TK usia 5-6 tahun lebih lancar berbicara daripada anak usia 6 tahun, hal ini akan memberikan landasan yang kokoh bagi keberlanjutan perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia sekolah dasar.

Aktivitas jasmani penting untuk diberikan sejak usia dini karena akan berdampak positif pada perkembangan fisik, kognitif dan sosial serta pengembangan kemampuan gerak dasar dan mendorong gaya hidup aktif. Bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang cocok diberikan untuk peserta didik TK kelas B atau usia 5-6 tahun. Kegiatan bermain yang diberikan pada peserta didik TK, diantaranya 1) kegiatan bermain penemuan, dimana memungkinkan anak dalam menemukan sesuatu yang mereka sukai, 2) kegiatan bermain fisik, dimana anak bermain secara aktif bergerak dan

berpindah, 3) kegiatan bermain kreatif, dimana anak bermain mengekspresikan pikiran dan perasaannya, 4) kegiatan bermain imajinatif, dimana anak bermain mewujudkan imajinasinya seolah-olah menjadi kenyataan, 5) kegiatan bermain manipulatif, dimana anak bermain melibatkan tangan, mata dan otak yang terkoordinasi dan 6) kegiatan bermain sosial, dimana anak bermain bersama-sama dan terlibat antara satu dengan yang lainnya.

Melalui kegiatan bermain sosial, akan mengembangkan kemampuan sosial anak atau dalam bahasa Gardner disebut kecerdasan interpersonal. Pada anak usia 5-6 tahun, kecerdasan interpersonal akan lebih menonjol. Capaian perkembangannya antara lain mampu menunjukkan sikap bergantian ketika bermain, merapikan alat bermain dan memainkan sesuai fungsinya, tertib dan dapat menunggu giliran dalam segala kegiatan, memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggung jawab, dapat menjadi pemimpin kelompok bermain serta terampil memecahkan masalah sederhana dan lain sebagainya yang sifatnya berhubungan dengan orang lain. Anak usia 5-6 tahun membutuhkan upaya pembinaan, bimbingan dan latihan untuk mencapai semua aspek perkembangan termasuk perkembangan gerak motorik.

Gerak motorik dibagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Peningkatan motorik kasar anak dapat dilihat dari anak yang mampu melakukan berbagai macam gerak dasar, salah satunya gerak manipulatif. Capaian perkembangan gerak manipulatif pada anak usia 5-6 tahun diantaranya dapat melempar dan menangkap bola dengan baik, bermain skate dengan keseimbangan yang baik, melambungkan dan menangkap kantong biji dan bola,

melempar dengan berbagai media ke tempat yang telah ditentukan, memantulkan bola besar, memantulkan bola besar sambil berjalan atau bergerak, menendang bola dengan terarah dan dapat melakukan gerakan menghindar dari hal-hal yang berbahaya.

Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dalam rangka mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif, terdiri dari 3 permainan berbasis tema dengan masing-masing tema terdiri dari 2 permainan, yaitu permainan bertema hewan (permainan auumm!! dan permainan tebak hewan), permainan bertema tanaman (permainan buah kucing dan permainan bola sayur), permainan bertema kendaraan (permainan darat dan air dan permainan bola puzzle). Tujuan yang ingin dicapai dari permainan ini adalah mengembangkan rasa empati, sikap prososial, kesadaran diri, *problem solving* dan komunikasi sosial serta mengembangkan dan mengkondisikan peserta didik dalam berbagai macam gerakan manipulatif seperti melempar, menangkap dan menggelinding.

2. Validasi Produk

Sebelum di uji cobakan ke lapangan, *draft* awal model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK terlebih dahulu di validasi oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang praktisi atau guru TK. Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Hari Yulianto, M.Kes dan Dr. Yudanto, M.Pd sedangkan validasi praktisi dilakukan oleh Arfi Mufidatus Sholihah, S.Psi dan Nani Daryanti, S.Pd. Hasil validasi dari ahli materi dan praktisi terhadap

draft awal model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK masih perlu di revisi. Para ahli materi dan praktisi masih menghendaki adanya penambahan dan pengurangan pada konsep dan contoh-contoh implementasi model. Masukan dari para ahli dan praktisi berupa catatan tertulis. Secara lengkap masukan dari para ahli dan praktisi dapat disampaikan berikut ini.

Tabel 11. Masukan Validasi Draft Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan dari Ahli dan Praktisi

No	Masukan Ahli dan Praktisi
1	Tambahkan tujuan yang akan di capai di setiap permainan
2	Tata tulis di cermati lagi
3	Nama permainan harus mudah di ingat dan menarik
4	Permainan harus menstimulasi permainan yang dikembangkan
5	Setiap permainan menstimulus lebih dari satu keterampilan gerak manipulatif
6	Peralatan modul permainan, 1 permainan ditulis jadi satu dari peralatan hingga penilaian
7	Untuk penyusunan buku panduan lebih di sederhanakan

Setelah dilakukan revisi produk atau draft awal, selanjutnya para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian dari skala 1 sampai dengan skala 4, yaitu: skala 1 (sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang jelas/sangat kurang tepat), skala 2 (kurang baik/kurang sesuai/ kurang jelas/kurang tepat), skala 3 (baik/sesuai/jelas/tepat), skala 4 (sangat baik/sangat sesuai/sangat jelas/sangat tepat). Setelah mendapatkan penilaian dari ahli dan praktisi, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan tingkat validitas, dalam penelitian ini menggunakan analisis *Content Validity Ratio* (CVR). Hasil uji validitas berada pada rentang 0,80-1,00 dan menunjukkan

tingkat validitas yang tinggi pada model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan yang terdiri dari 3 permainan, dengan masing-masing hasil CVR seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan

No	Nama Permainan	Uji CVR
1	Permainan Bertema Hewan	0,91
2	Permainan Bertema Tanaman	0,92
3	Permainan Bertema Kendaraan	0,91

Setelah melalui tahapan validasi, produk atau *draft* awal akhirnya mendapatkan rekomendasi dari para ahli dan praktisi untuk diujicobakan di TK.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Awal (Uji Coba Kelompok Kecil)

Uji coba kelompok kecil terhadap produk model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Sekolah yang dipakai untuk uji coba kelompok kecil adalah TK Pratiwi Ranting, Cilacap Tengah, Cilacap dengan jumlah peserta 10 peserta didik. Ada 3 orang praktisi yang dilibatkan dalam uji coba kelompok kecil yang bertugas untuk menilai model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK.

Instrumen yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan model pada uji coba kelompok kecil ini berupa lembar penilaian buatan peneliti yang sudah di validasi oleh ahli dan lembar penilaian TGMD-2. Pada tahap uji coba skala kecil

ada masukan dari praktisi, yaitu pada setiap permainan, setiap peserta didik diberikan penghargaan atau *reward* seperti pemberian bintang dalam bentuk stempel pada peserta didik yang dapat menyelesaikan tugas atau memenangkan perlombaan. Masukan dari praktisi tersebut, selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Hasil uji keterlaksanaan pada kelompok kecil disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 13. Hasil Uji Keterlaksanaan Kecerdasan Interpersonal Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	TK Pratiwi Ranting
Permainan Bertema Hewan	3,03
Permainan Bertema Tanaman	3,02
Permainan Bertema Kendaraan	3,03
Rerata	3,03

Tabel 14. Hasil Uji Keterlaksanaan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	TK Pratiwi Ranting
Permainan Bertema Hewan	13
Permainan Bertema Tanaman	14
Permainan Bertema Kendaraan	13
Rerata	13,3

Tabel menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan telah mencapai angka 3,03 untuk kecerdasan interpersonal dan termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan keterampilan gerak dasar manipulatif memperoleh skor 13,3 dan termasuk

dalam kategori Rata-Rata. Ini artinya, model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dapat ditindaklanjuti dengan uji coba kelompok yang lebih besar.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama (Uji Coba Kelompok Besar)

Uji coba skala besar terhadap produk model aktivitas jasmani hasil uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada bulan Februari 2022. Tempat untuk melaksanakan uji coba skala besar meliputi TK Andaruwati dan TK Puspa Indah Cilacap Tengah, Cilacap. Pada uji coba skala besar peneliti menggunakan 3 orang praktisi. Instrumen yang dipakai untuk menilai sama dengan yang dipakai pada uji coba skala kecil. Praktisi juga memberikan masukan untuk penyempurnaan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, yaitu model aktivitas jasmani dilengkapi dengan penilaian terkait dengan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif pada anak yang digunakan pada saat anak melakukan aktivitas jasmani tersebut. Hasil uji keterlaksanaan pada kelompok besar disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 15. Hasil Uji Keterlaksanaan Kecerdasan Interpersonal Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Besar

Nama Permainan	Tempat Uji Coba	
	TK Andaruwati	TK Puspa Indah
Permainan Berbasis Hewan	3,1	3,25
Permainan Berbasis Tanaman	3,11	3,01
Permainan Berbasis Kendaraan	3,11	3,1
Rerata	3,11	3,12

Tabel 16. Hasil Uji Keterlaksanaan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan pada Uji Coba Kelompok Besar

Nama Permainan	Tempat Uji Coba	
	TK Andaruwati	TK Puspa Indah
Permainan Berbasis Hewan	15	15
Permainan Berbasis Tanaman	15	15
Permainan Berbasis Kendaraan	15	15
Rerata	15	15

Dari tabel diketahui bahwa hasil uji coba skala besar model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan pada variabel kecerdasan interpersonal telah mencapai angka 3,11 dan 3,12 dan termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan variabel keterampilan gerak dasar manipulatif masing-masing TK telah mencapai angka 15 dengan kriteria Tinggi. Hasil yang dicapai pada uji coba skala besar lebih baik dibandingkan dengan hasil uji coba skala kecil. Peningkatan hasil uji coba dapat diartikan bahwa model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan semakin banyak memperoleh masukan yang membuat produk menjadi lebih baik lagi.

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Uji validitas instrumen penilaian kecerdasan interpersonal menggunakan validitas isi yaitu pendapat dari para ahli. Untuk membuktikan validitas menggunakan uji *Pearson Product Moment*. sedangkan untuk membuktikan tingkat reliabilitas menggunakan uji *Alpha Cronbach*. Rangkuman hasil validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Butir	Permainan Bertema Hewan		Permainan Bertema Tanaman		Permainan Bertema Kendaraan	
	Nilai sig	Status	Nilai sig	Status	Nilai sig	Status
1	0.015	Valid	0.015	Valid	0.002	Valid
2	0.028	Valid	0.037	Valid	0.007	Valid
3	0.019	Valid	0.004	Valid	0.018	Valid
4	0.001	Valid	0.000	Valid	0.004	Valid
5	0.029	Valid	0.006	Valid	0.019	Valid
6	0.001	Valid	0.003	Valid	0.007	Valid
7	0.018	Valid	0.038	Valid	0.005	Valid
8	0.005	Valid	0.000	Valid	0.003	Valid
9	0.012	Valid	0.002	Valid	0.007	Valid
10	0.000	Valid	0.000	Valid	0.024	Valid

Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Nama Permainan	Koefisien Reliabel	Tingkat Reliabilitas
Permainan Bertema Hewan	0.922	Sangat Baik
Permainan Bertema Tanaman	0.935	Sangat Baik
Permainan Bertema Kendaraan	0.923	Sangat Baik

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk Ahli Materi dan Praktisi

Berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi, peneliti segera melakukan revisi *draft* model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK. Proses revisi *draft* model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan berdasarkan skala nilai, catatan tertulis dan hasil diskusi antara peneliti dengan para ahli dan praktisi disampaikan berikut ini:

Tabel 19. Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan

No	Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani
1	Diperbaiki sesuai saran, dengan menambahkan tujuan permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif
2	Diperbaiki sesuai saran, dengan memperbaiki tata tulis yang salah
3	Diperbaiki sesuai saran, dengan mengubah nama permainan menjadi singkat agar mudah diingat dan menarik
4	Diperbaiki sesuai saran, setiap permainan menstimulus tiga keterampilan gerak manipulatif yaitu melempar, menangkap dan menggelindingkan
5	Diperbaiki sesuai saran, setiap permainan berdasarkan tema dari peralatan hingga penilaian dijadikan satu
6	Diperbaiki sesuai saran, buku panduan dikemas lebih sederhana dan menarik

2. Produk Akhir

Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan hasil uji coba skala besar yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi, menjadi sebuah produk akhir hasil pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Produk akhir model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan meliputi: 1) model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, 2) tiga permainan sebagai implementasi model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, yaitu Permainan Bertema Hewan, Permainan Bertema Tanaman dan Permainan Bertema Kendaraan, 3) lembar penilaian kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK. Produk akhir hasil pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dikemas dalam bentuk buku panduan. Buku panduan berisi 3 contoh permainan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan.

PERMAINAN BERTEMA HEWAN

Permainan bertema hewan terdiri dari 2 permainan, yaitu Permainan Auumm!! Dan Permainan Tebak Hewan. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Kecerdasan Interpersonal	Mengenalkan rasa empati, sikap prososial, kesadaran diri, <i>problem solving</i> dan komunikasi sosial pada peserta didik
Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif	Mengenalkan dan menkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan manipulatif seperti melempar, menangkap dan menggelindingkan

A. Peralatan

1. Permainan Auumm!!

- a. Meja 1 buah
- b. Keranjang plastik 1 buah
- c. Bola tangan karet 6 buah
- d. Kertas bergambar binatang buas (harimau, singa, beruang, serigala, ular, komodo) masing-masing 1 buah
- e. Enam (6) buah kardus yang masing-masing di tempel kertas bertuliskan binatang buas (harimau, singa, beruang, serigala, ular, komodo)
- f. Cup plastik 6 buah

Catatan: seperangkat peralatan di atas diperuntukan hanya untuk satu kelompok saja

2. Permainan Tebak Hewan

- a. Meja 2 buah
- b. Keranjang plastik 2 buah

- c. Bola tangan karet 10 buah
- d. Kertas bertulisan binatang air (hiu, paus, lumba-lumba, gurita, kuda laut) masing-masing 1 buah
- e. Kertas bertulisan binatang udara (elang, merpati, burung hantu, kelelawar, burung gagak) masing-masing 1 buah
- f. Lima (5) botol plastik yang masing-masing ditempelkan gambar binatang air (hiu, paus, lumba-lumba, gurita, kuda laut)
- g. Lima (5) botol plastik yang masing-masing ditempelkan gambar binatang udara (elang, merpati, burung hantu, kelelawar, burung gagak)

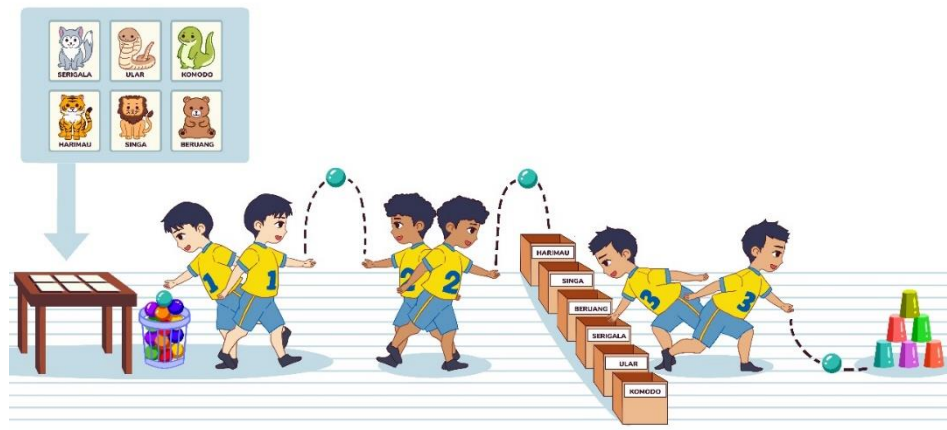
B. Pengaturan Peralatan

1. Permainan Auumm!!

Guru meletakkan kertas gambar binatang buas (misal: harimau, singa, beruang, serigala, ular dan komodo) di atas meja dan letakan keranjang berisi bola di samping meja. Kemudian letakkan kardus bertuliskan masing-masing binatang buas tersebut secara berjajar di depan meja. Letakkan cup plastik di depan kardus dengan susunan piramida. Jarak antar meja dengan kardus dan kardus dengan cup plastik dibuat sama kurang lebih 2 sampai 3 meter.

Catatan:

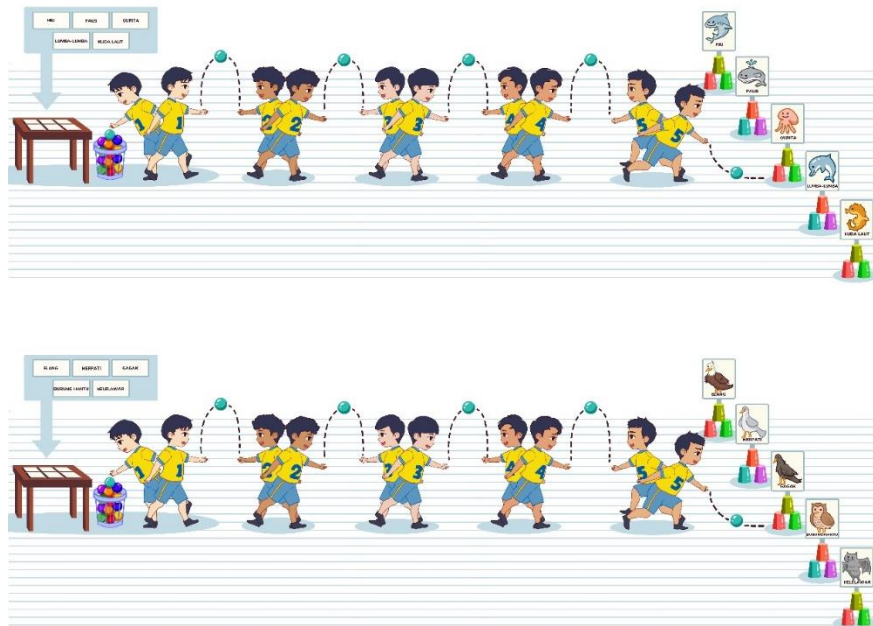
Seperangkat peralatan di atas diperuntukan satu tim/satu kelompok saja (Lihat gambar 1).



Gambar 3. Permainan Aaumm!!

2. Permainan Tebak Hewan

Guru menyediakan 2 meja. Masing-masing meja dilengkapi dengan keranjang berisikan bola. Meja 1 digunakan untuk meletakkan kertas bertuliskan binatang air (misal: hiu, paus, lumba-lumba, gurita, kuda laut). Meja 2 digunakan untuk meletakkan kertas bertuliskan binatang udara (misal: elang, merpati, burung hantu, kelelawar, burung gagak). Di depan masing-masing meja guru meletakkan botol atau cup plastik yang di tempel kertas bergambar binatang air/udara sesuai meja. Jarak antar meja dengan botol kurang lebih 10 meter, disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang ikut berpartisipasi dalam masing-masing kelompok. (Lihat gambar 2).



Gambar 4. Permainan Tebak Hewan

C. Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu 10 menit)

Peserta didik dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi dan berdoa. Guru menyampaikan permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik adalah permainan bertema binatang dengan sub tema tiap-tiap permainan yaitu binatang buas serta binatang air dan udara. Bentuk permainan ini yaitu permainan auumm!! dan permainan tebak hewan. Guru memimpin pemanasan sebelum peserta didik melakukan permainan. Peserta didik membuat lingkaran dan mengahap ke dalam. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu yang berjudul Tek Kotek (Anak Ayam) dan bergerak sesuai dengan syair lagu. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Tek Kotek (Anak Ayam)

Tek kotek, kotek kotek

Anak ayam turun berkotek

Anak ayam turunlah empat

Mati satu tinggalah tiga

Anak ayam turunlah tiga

Mati satu tinggalah dua

Tek kotek, kotek kotek

Anak ayam turun berkotek

Tek kotek, kotek kotek

Anak ayam turun berkotek

Anak ayam turunlah dua

Mati satu tinggalah satu

Anak ayam turunlah satu

Mati satu tinggalah induknya

**dinyanyikan selama 2 kali*

2. Inti (Waktu 30 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Permainan ini terdiri atas 2 bentuk permainan:

a. Permainan Auumm!!

1) Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum peserta didik melakukan. Setelah peserta didik jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

2) Pelaksanaan

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan peserta didik yang ikut berpartisipasi. Masing-masing kelompok beranggotakan 3 peserta didik. Pemilihan kelompok ditunjuk oleh guru.

Peserta didik pertama mengambil bola di dalam keranjang dan satu buah kertas bergambar binatang buas lalu kertas tersebut diperlihatkan ke teman kelompoknya dengan cara diacungkan ke atas/depan dan melempar bola ke teman yang kedua. Peserta didik kedua menangkap bola tersebut dan menyebutkan nama binatang sesuai dengan gambar yang dilihat, berapa jumlahnya, apa makanannya, cara berkembang biak dan hidupnya dimana. Lalu peserta didik tersebut memasukan bola dengan cara dilempar ke dalam kardus yang bertuliskan nama binatang yang dilihatnya. Peserta didik ketiga bertugas mengambil bola yang ada dalam kardus lalu menggelindingkan bola tersebut ke cup plastik yang telah disusun dengan bentuk piramida. Pelaksanaan sama seperti pada gambar pertama.

Catatan:

Permainan “Auumm!!” dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan dalam beberapa kategori

berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menebak gambar, melakukan lempar tangkap bola, memasukan bola dalam kardus dan menggelindingkan bola pada cup plastik sampai jatuh dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

b. Permainan Tebak Hewan

1) Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum peserta didik melakukan. Setelah peserta didik jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

2) Pelaksanaan

Peserta didik dibagi secara rata menjadi 2 kelompok binatang air dan binatang udara. Jumlah anggota pada masing-masing kelompok disesuaikan dengan peserta didik yang ikut berpartisipasi. Pemilihan anggota kelompok dilakukan secara undian.

Peserta didik pertama dari masing-masing kelompok mengambil bola dalam keranjang dan kertas tulisan binatang air/udara. Setelah itu, peserta didik melempar bola ke teman disampingnya secara estafet sambil bergantian menyebutkan karakteristik binatang tersebut (misal: hidup dimana, apa makanannya, cara berkembang biaknya, kakinya berapa dsb). Bola boleh dilempar hanya saat setelah peserta didik menjawab karakteristik hewan tersebut. Peserta didik yang terakhir menggelindingkan bola ke arah botol

bergambar binatang yang sudah disebutkan. Setelah menggelindingkan bola, peserta didik tersebut berlari ke posisi peserta didik pertama dan seterusnya. Pelaksanaan sama seperti pada gambar kedua.

Catatan:

Permainan “Tebak Hewan” dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan dalam beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan karakteristik binatang, melakukan lempar tangkap bola dan menggelindingkan bola pada botol sampai jatuh dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3) Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, peserta didik dibariskan dalam bentuk lingkaran menghadap ke dalam lingkaran. Peserta didik menyanyikan lagu yang berjudul Kupu-Kupu yang Lucu. Setelah selesai, peserta didik disuruh mengayun-ayunkan kedua lengan dalam posisi membungkuk dan menggerakkan kedua tungkai. Peserta didik dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada peserta didik berkaitan dengan pelaksanaan permainan yang baru saja dilakukan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini

Kupu-Kupu Yang Lucu

Kupu-kupu yang lucu

Kemana engkau terbang?

Hilir mudik mencari

Bunga-bunga yang indah

Berayun-ayun

Pada tangkai yang lemah

Tidakkah sayapmu

Merasa lelah?

**Dinyanyikan 2 kali*

4) Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis untuk menilai kecerdasan interpersonal yang dilakukan dengan cara guru memberikan tanda centang pada indikator yang diamati. Pada penilaian ini terdiri dari 4 skala penilaian yaitu skala 1 BB (Belum Berkembang), skala 2 atau MB (Mulai Berkembang), skala 3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan skala 4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik). Penilaian keterampilan gerak manipulatif dilakukan setelah permainan selesai dengan menggunakan tabel penilaian dengan cara guru memberikan skor pada aspek keterampilan manipulatif yang diamati. Penilaian ini dilakukan dengan cara guru memberikan skor 1 jika sesuai dengan kriteria penilaian dan skor 0 jika tidak sesuai dengan kriteria penilaian. Lembar dan pedoman penilaian lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA TANAMAN

Permainan bertema tanaman terdiri dari 2 permainan, yaitu Permainan Buah Kucing dan Permainan Bola Sayur. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Kecerdasan Interpersonal	Mengenalkan rasa empati, sikap prososial, kesadaran diri, <i>problem solving</i> dan komunikasi sosial pada peserta didik
Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan manipulatif seperti melempar, menangkap dan menggelindingkan

A. Peralatan

1. Permainan Buah Kucing

- a. Meja 1 buah
- b. Bola tangan karet 1 buah
- c. Bola warna-warni 5 buah
- d. Keranjang plastik 1 buah

2. Permainan Bola Sayur

- a. Kardus kosong yang bagian atasnya tertutup dan di beri lubang 1 buah
- b. Meja 2 buah
- c. Bola berwarna (kuning, hijau) masing-masing warna 5 buah
- d. Keranjang plastik 1 buah
- e. Kertas bergambar sayuran hijau (brokoli, kangkung, timun, kacang panjang, sawi) masing-masing 1 buah
- f. Kertas bergambar sayuran kuning/oranye (wortel, jagung, kentang, paprika kuning, labu) masing-masing 1 buah

- g. Kardus yang ditempel kertas bertuliskan sayuran hijau
- h. Kardus yang di tempel kertas bertuliskan sayuran kuning/oranye

Catatan: seperangkat peralatan di atas diperuntukan hanya untuk satu kelompok saja.

B. Pengaturan Peralatan

1. Permainan Buah Kucing

Guru meletakkan 1 (satu) buah kardus berisi bola berwarna di atas kursi/meja di titik tengah. (Lihat gambar 3).



Gambar 5. Permainan Buah Kucing

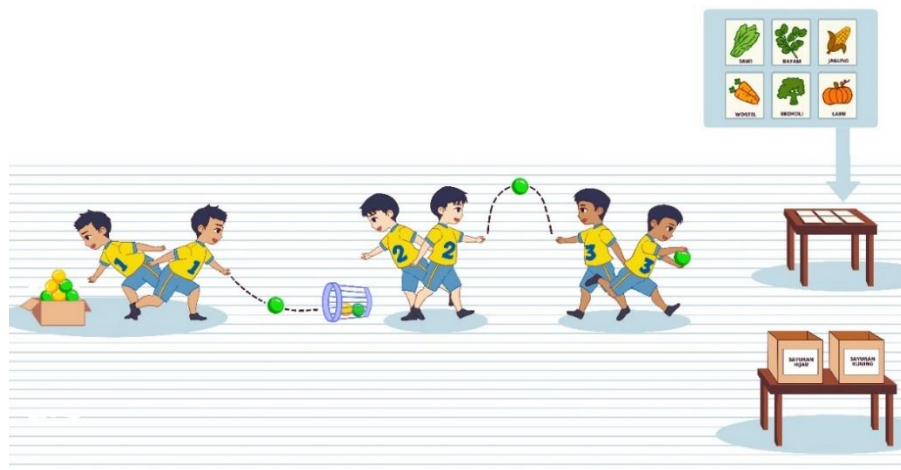
2. Bola Sayur

Guru meletakkan 1 (satu) buah kardus berisikan bola berwarna kuning dan hijau. Lalu guru meletakkan keranjang secara horizontal menghadap ke kardus. Jarak antara kardus dengan keranjang kurang lebih 3 meter. Letakkan kertas/kartu bergambar sayuran hijau (misal: brokoli, kangkung, kacang

panjang, sawi) dan kertas/kartu bergambar sayuran kuning/oranye (misal. wortel, jagung, paprika kuning, labu) di atas meja. Jarak antara keranjang dengan meja kurang lebih 10 meter. Disamping meja, letakkan 2 kardus berjajar bertuliskan sayuran hijau dan sayuran kuning.

Catatan:

Seperangkat peralatan di atas diperuntukan satu tim/satu kelompok saja. (Lihat gambar 4).



Gambar 6. Permainan Bola Sayur

C. Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu 10 menit)

Peserta didik dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi dan berdoa. Guru menyampaikan permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik adalah permainan yang bertema tentang tanaman dengan sub tema masing-masing permainan yaitu buah-buahan dan sayuran. Bentuk permainan ini yaitu permainan buah kucing dan bola sayur. Guru memimpin pemanasan sebelum peserta didik

melakukan permainan. Peserta didik dibariskan 2 (dua) bersaf. Peserta didik menyanyikan lagu yang berjudul Buah-Buahan. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Buah-Buahan

Mangga apel dan jeruk

Semangka melon nanas

Durian pisang anggur

Itulah nama buah

Coba kau pilih saja hey!

Buah yang kamu suka

Semuanya bermanfaat

Membuat tubuhmu sehat

***Keterangan: Lirik lagu Balonku Ada Lima**

2. Inti (Waktu: 30 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Permainan ini terdiri atas 2 bentuk permainan:

a. Permainan Buah Kucing

1) Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum peserta didik melakukan. Setelah peserta didik jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

2) Pelaksanaan

Peserta didik membuat sebuah lingkaran besar dimana kardus berisikan bola di letakkan di titik tengah. Peserta didik melakukan hompimpa, yang kalah menjadi kucing. Peserta didik yang menjadi kucing bertugas mengambil bola berwarna dalam kardus. Peserta didik lainnya bersiap ketika “kucing” sudah mengambil bola berwarna. Peserta didik yang pertama memegang bola tangan karet menjawab nama buah sesuai dengan warna bola yang di dapat (misal: bola wana merah, buah strawberry). Setelah menjawab, peserta didik melempar atau menggelinding bola ke teman. Peserta didik yang menerima bola harus melanjutkan menjawab nama buah. Jika bola berhasil di tangkap atau direbut oleh peserta didik yang menjadi kucing, maka peserta didik terakhir yang memegang bola bergantian menjadi kucing. Pelaksanaan sama seperti pada gambar ketiga.

b. Permainan Bola Sayur

1) Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum peserta didik melakukan. Setelah peserta didik jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

2) Pelaksanaan

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan peserta didik yang ikut berpartisipasi. Masing-masing kelompok beranggotakan 3 peserta didik. Pemilihan kelompok ditunjuk oleh guru.

Peserta didik pertama bertugas mengambil bola berwarna dalam kardus lalu menggelindingkan bola ke keranjang. Peserta didik kedua bertugas mengambil

bola dalam keranjang dan melempar bola ke peserta didik ketiga. Peserta didik ketiga bertugas menangkap bola lalu berlari dan mengambil kartu/kertas sayuran sesuai warna bola yang di dapat (misal: bola berwarna hijau, sayuran sawi) dan menyebutkan nama sayur, warnanya dan berapa jumlahnya lalu memasukan kartu/kertas tersebut ke kardus bertuliskan sayuran hijau/sayuran kuning. Pelaksanaan sama seperti pada gambar keempat.

Catatan:

Permainan “Bola Sayur” dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan dalam beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan nama sayur, menggelindingkan bola sampai masuk ke dalam keranjang dan lempar tangkap bola dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu 5 menit)

Pada waktu pendinginan, peserta didik dibariskan secara 2 (dua) bersaf. Peserta didik menyanyikan lagu yang berjudul Sayuran. Setelah selesai, peserta didik disuruh mengayun-ayunkan kedua lengan dalam posisi membungkuk dan menggerakkan kedua tungkai. Peserta didik dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan permainan yang baru saja dilakukan. Guru menutup kegiatan dan di akhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini

Sayuran

Bayam sawi timun

Kangkung buncis dan kol

Brokoli tomat cabai

Itu nama sayuran

Petik potong lalu di cuci

Petik potong lalu di cuci

Rebus tumis lalu di masak

Banyak manfaatnya

****Keterangan: Lirik Lagu Burung Kakak Tua***

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis untuk menilai kecerdasan interpersonal yang dilakukan dengan cara guru memberikan tanda centang pada indikator yang diamati. Pada penilaian ini terdiri dari 4 skala penilaian yaitu skala 1 BB (Belum Berkembang), skala 2 atau MB (Mulai Berkembang), skala 3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan skala 4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik). Penilaian keterampilan gerak manipulatif dilakukan setelah permainan selesai dengan menggunakan tabel penilaian dengan cara guru memberikan skor pada aspek keterampilan manipulatif yang diamati. Penilaian ini dilakukan dengan cara guru memberikan skor 1 jika sesuai dengan kriteria penilaian dan skor 0 jika tidak sesuai dengan kriteria penilaian. Lembar dan pedoman penilaian lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA KENDARAAN

Permainan bertema kendaraan terdiri dari 2 permainan, yaitu Permainan Darat dan Air dan Permainan Bola Puzzle. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Kecerdasan Interpersonal	Mengenalkan rasa empati, sikap prososial, kesadaran diri, <i>problem solving</i> dan komunikasi sosial pada peserta didik
Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan manipulatif seperti melempar, menangkap dan menggelindingkan

A. Peralatan

1. Permainan Darat dan Air

- a. Meja 1 buah
- b. Keranjang plastik 1 buah
- c. Bola tangan karet 8 buah
- d. Kertas bergambar kendaraan darat (bus, kereta, becak) masing-masing 1 buah
- e. Kertas bergambar kendaraan air (kapal, rakit, perahu) masing-masing 1 buah
- f. Kardus yang ditempelkan kertas bertuliskan kendaraan darat 1 buah
- g. Kardus yang di tempelkan kertas bertuliskan kendaraan air 1 buah

Catatan: seperangkat peralatan di atas diperuntukan hanya untuk satu kelompok saja.

2. Permainan Bola Puzzle

- a. Tali dengan panjang kurang lebih 10 meter 1 buah
- b. Cone 2 buah
- c. Bola tangan karet 1 buah
- d. Kertas bergambar kendaraan udara (pesawat, roket, balon udara, helikopter) masing-masing 1 buah
- e. Kertas bergambar potongan/bagian kendaraan udara (sayap pesawat, baling-baling helikopter, balon dan bagian bawah pada roket) masing-masing 1 buah

Catatan: seperangkat peralatan di atas diperuntukan hanya untuk satu kelompok saja.

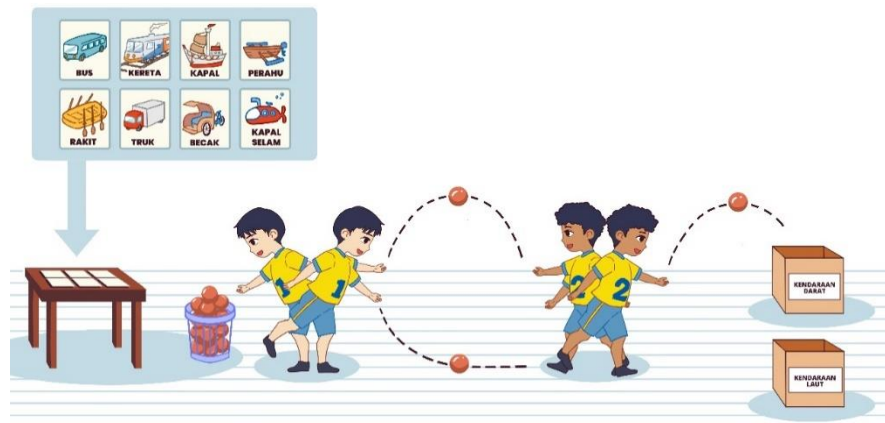
B. Pengaturan Peralatan

1. Permainan Darat dan Air

Guru meletakkan kertas/kartu bergambar kendaraan darat dan kendaraan air di atas meja secara acak dan terbalik. Di samping meja, letakkan keranjang berisi bola. Lalu letakkan 2 (dua) buah kardus bertuliskan kendaraan darat dan kendaraan air. Jarak antar meja dengan kardus kurang lebih 10 meter.

Catatan:

Seperangkat peralatan di atas diperuntukan satu tim/satu kelompok saja. (Lihat Gambar 5).



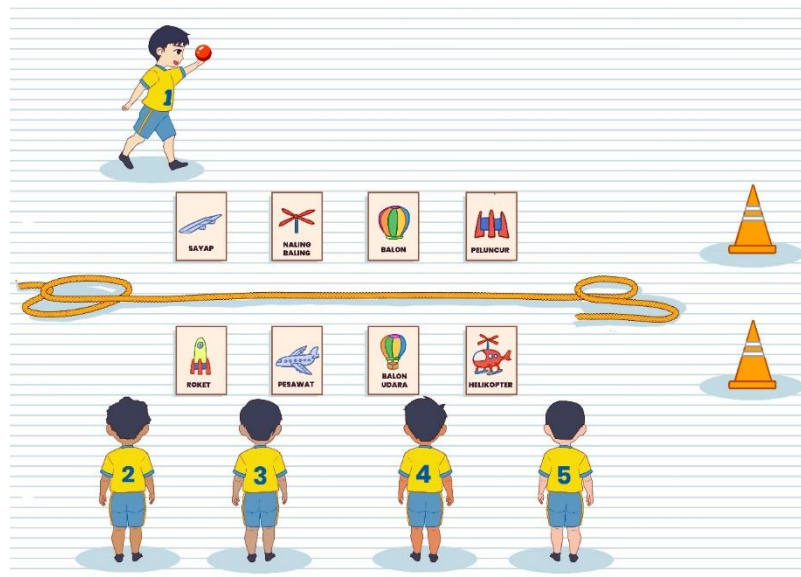
Gambar 7. Permainan Darat dan Air

2. Permainan Bola Puzzle

Guru meletakkan tali secara lurus. Letakkan di sebelah kanan tali kertas bergambar potongan/bagian kendaraan secara acak (misal: sayap pesawat, baling-baling helikopter). Letakkan kertas bergambar dan tulisan kendaraan udara secara acak (misal: pesawat, roket, helikopter, balon udara). Jarak antara gambar potongan/bagian kendaraan dengan gambar utuh kurang lebih 3 meter. Letakkan gawang kecil dari cone setelah tali dengan jarak kurang lebih 2 meter dari ujung tali.

Catatan:

Seperangkat peralatan di atas diperuntukan satu tim/satu kelompok saja. (Lihat Gambar 6).



Gambar 8. Permainan Bola Puzzle

C. Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Peserta didik dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi dan berdoa. Guru menyampaikan permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik adalah permainan yang bertema tentang kendaraan dengan sub tema masing-masing permainan yaitu kendaraan darat dan air serta kendaraan udara. Bentuk permainan ini yaitu permainan darat dan air dan bola puzzle. Guru memimpin pemanasan sebelum peserta didik melakukan permainan. Peserta didik membuat 2 (dua) berbanjar sambil memegang pundak teman dan berjalan di sekitar halaman sekolah sambil menyanyikan lagu yang berjudul Naik Kereta Api. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Naik Kereta Api
Naik kereta api, tut tut tut
Siapa hendak turut
Ke Bandung Surabaya
Bolehkah naik dengan percuma
Ayo kawanku lekas naik
Keretaku tak berhenti lama
Cepat kereta ku jalan tut tut tut
Banyak penumpang turun
Keretaku sudah penat
Karena beban terlalu berat
Disinilah ada stasiun
Penumpang semuanya turun

2. Inti (Waktu: 30 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Permainan ini terdiri atas 2 bentuk permainan:

a. Permainan Darat dan Air

1) Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum peserta didik melakukan. Setelah peserta didik jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

2) Pelaksanaan

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik yang ikut berpartisipasi. Masing-masing kelompok beranggotakan 2 peserta didik. Pemilihan kelompok ditunjuk oleh guru.

Peserta didik pertama mengambil kertas kendaraan darat/kendaraan air yang disusun secara acak dan tertutup. Setelah melihat gambar kendaraan apa yang di dapat, kertas diletakkan kembali di atas meja secara terbuka lalu mengambil bola dalam keranjang. Jika peserta didik mengambil kertas kendaraan darat maka bola dilempar ke teman kelompoknya sedangkan jika peserta didik mengambil kertas kendaraan air maka bola digelindingkan ke teman kelompoknya. Peserta didik kedua bertugas menangkap bola dan melemparkan bola tersebut ke kardus bertuliskan kendaraan darat/kendaraan air sesuai dengan kertas gambar yang di dapat. Setelah selesai, posisi peserta didik di tukar sampai kertas bergambar kendaraan darat dan kendaraan air habis. Pelaksanaan sama seperti pada gambar kelima.

Catatan:

Permainan “Darat dan Air” dilakukan secara bergantian dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan dalam beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam lempar, tangkap dan menggelindingkan bola dan melempar bola sampai masuk dalam kardus. dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

b. Permainan Bola Puzzle

1) Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum peserta didik melakukan. Setelah peserta didik jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

2) Pelaksanaan

Peserta didik dibagi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik yang ikut berpartisipasi. Masing-masing kelompok beranggotakan 5 peserta didik. Pemilihan kelompok ditunjuk oleh guru.

Pada masing-masing kelompok, peserta didik melakukan hompimpa. Peserta didik yang kalah berdiri di titik sebelah kiri gambar pertama sambil membawa bola sedangkan peserta didik yang lain berdiri di sebelah kanan masing-masing gambar. Semua peserta didik menghadap ke arah gambar. Peserta didik yang kalah bertugas mencari pasangan gambar kendaraan yang berada di depannya lalu melempar bola pada teman kelompoknya yang berdiri di belakang pasangan gambar tersebut sambil menyebutkan nama kendaraan, berapa jumlahnya, apa warnanya dan pengemudinya. Peserta didik yang lain bertugas menangkap dan melemparkannya kembali ke peserta didik yang kalah. Setelah selesai, lalu berlari sampai ke ujung tali dan menggelindingkan bola sampai masuk dalam gawang. Setelah itu, bergantian posisi dengan teman kelompoknya yang melakukan lempar tangkap tadi. Lakukan seperti pada kegiatan sebelumnya sampai gambar semua habis. Pelaksanaan sama seperti pada gambar keenam.

Catatan:

Permainan “Bola Puzzle” dilakukan secara bergantian dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan dalam beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menjawab menyebutkan nama kendaraan, jumlah, warna dan lempar, tangkap serta menggelindingkan bola sampai masuk ke dalam gawang yang terbuat dari cone. dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu 5 menit)

Pada waktu pendinginan, peserta didik membuat lingkaran dengan menghadap ke dalam. Peserta didik menyanyikan lagu yang berjudul Naik Becak. Setelah selesai, peserta didik disuruh mengayun-ayunkan kedua lengan dalam posisi membungkuk dan menggerakkan kedua tungkai. Peserta didik dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan permainan yang baru saja dilakukan. Guru menutup kegiatan dan di akhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Naik Becak

Saya mau tamsya

Berkeliling-keliling kota

Sambil melihat-lihat

Keramaian yang ada

Saya panggilkan becak
Kereta tak berkuda
Becak, becak coba bawa saya
Saya duduk sendiri
Sambil mengangkat kaki
Melihat dengan asyik
Ke kanan dan ke kiri
Lihat becakku lari
Bagaikan tak berhenti
Becak, becak jalan hati-hati

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis untuk menilai kecerdasan interpersonal yang dilakukan dengan cara guru memberikan tanda centang pada indikator yang diamati. Pada penilaian ini terdiri dari 4 skala penilaian yaitu skala 1 BB (Belum Berkembang), skala 2 atau MB (Mulai Berkembang), skala 3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan skala 4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik). Penilaian keterampilan gerak manipulatif dilakukan setelah permainan selesai dengan menggunakan tabel penilaian dengan cara guru memberikan skor pada aspek keterampilan manipulatif yang diamati. Penilaian ini dilakukan dengan cara guru memberikan skor 1 jika sesuai dengan kriteria penilaian dan skor 0 jika tidak sesuai dengan kriteria penilaian. Lembar dan pedoman penilaian lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

D. Hasil Uji Efektivitas Produk

Setelah dilakukan revisi hasil validasi ahli materi dan praktisi, serta uji coba produk skala kecil dan besar, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba produk operasional atau uji efektivitas produk. Uji coba produk operasional ini dilakukan di TK Budiluhur Cilacap Tengah dengan jumlah peserta didik 10 orang. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif sebelum dan sesudah peserta didik diberikan aktivitas jasmani menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Berikut hasil uji coba produk operasional.

1. Hasil Penilaian Kecerdasan Interpersonal

Untuk mengetahui seberapa besar nilai kecerdasan interpersonal peserta didik kelas B, dilakukan penilaian dengan cara guru mengamati tingkah laku peserta didik dan selanjutnya mengisi penilaian di lembar observasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom skala sesuai perkembangan kecerdasan interpersonal peserta didik.

a. Hasil *Pretest* Kecerdasan Interpersonal

Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui nilai dan kategori kecerdasan interpersonal peserta didik TK kelas B. Pengambilan nilai menggunakan 10 peserta didik. Hasil *pretest* kecerdasan interpersonal disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 20. Hasil Pretest Kecerdasan Interpersonal

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	TK Budiluhur
Permainan Bertema Hewan	3,07
Permainan Bertema Tanaman	3,07
Permainan Bertema Kendaraan	3,07
Rerata	3,07

Diperoleh data *pretest* hasil kecerdasan interpersonal peserta didik sebelum menerapkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan yaitu 3,07. Peserta didik diberikan perlakuan berupa aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dengan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal peserta didik. Setelah diterapkan model aktivitas jasmani tersebut, dilakukan tes akhir atau *posttest*.

b. Hasil *Posttest* Kecerdasan Interpersonal

Setelah dilakukan *pretest* kecerdasan interpersonal, langkah selanjutnya adalah melakukan tindakan dengan menerapkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Setelah diberikan tindakan, dilakukan tes akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap objek yang sama pada saat *pretest* yaitu 10 peserta didik. Data yang diperoleh dari 10 peserta didik sebesar. Dari data tersebut dapat mengetahui persentase datanya sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Posttest Kecerdasan Interpersonal

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	TK Budiluhur
Permainan Bertema Hewan	3,21
Permainan Bertema Tanaman	3,21
Permainan Bertema Kendaraan	3,21
Rerata	3,21

Diperoleh hasil penilaian kecerdasan interpersonal setelah menerapkan model aktivitas jasmani tematik integratif yaitu 3,21. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pretest dan posttest diketahui bahwa hasil meningkat dari 3,07 menjadi 3,21.

2. Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Untuk mengetahui seberapa besar nilai keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik TK kelas B, dilakukan penilaian dengan tes *object control skill*. Bentuk tes adalah *catch*, *overhead throw* dan *underhand roll*. Tujuannya untuk mengukur keterampilan melempar, menangkap dan menggelinding peserta didik. Penilaian dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum peserta didik diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah peserta didik diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan.

a. Hasil *Pretest* Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui besar nilai keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik TK kelas B dilakukan dilakukan oleh 10 peserta didik. Hasil *pretest* keterampilan gerak manipulatif disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 22. Hasil *Pretest* Keterampilan Gerak Manipulatif

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	TK Budiluhur
Permainan Bertema Hewan	11
Permainan Bertema Tanaman	10
Permainan Bertema Kendaraan	11
Rerata	10,67

Berdasarkan data hasil pretest yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa jumlah skor yang diperoleh oleh 10 peserta didik sebelum menerapkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan sebesar 10,67 berada pada kategori Rata-Rata. Langkah selanjutnya adalah peserta didik diberikan perlakuan berupa penerapan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dengan tujuan dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik. Setelah diterapkan model tersebut, selanjutnya dapat dilakukan tes akhir atau *posttest*.

b. Hasil *Posttest* Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Setelah dilakukan *pretest* keterampilan gerak dasar manipulatif, langkah selanjutnya adalah memberikan tindakan dengan menerapkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Setelah diberikan tindakan, dilakukan tes akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap objek yang sama pada saat pretest yaitu 10 peserta didik.

Tabel 23. Hasil *Posttest* Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	TK Budiluhur
Permainan Bertema Hewan	17
Permainan Bertema Tanaman	18
Permainan Bertema Kendaraan	18
Rerata	17,67

Dari data tersebut, diperoleh hasil tes keterampilan gerak dasar manipulatif setelah menerapkan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan sebesar 17,67. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada saat

pelaksanaan *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa hasil meningkat dari 10,67 menjadi 17,67 dan dari kategori Rata-Rata menjadi kategori Sangat Tinggi.

3. Analisis Data Hasil Uji Efektivitas

a. Analisis Hasil Penilaian Kecerdasan Interpersonal

Hasil uji produk operasional atau uji efektivitas dilakukan terhadap 10 peserta didik dari TK Budiluhur Cilacap Tengah. Penilaian kecerdasan interpersonal diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 24. Hasil Penilaian Kecerdasan Interpersonal

Jenis Tes	Nama Permainan		
	Permainan Bertema Hewan	Permainan Bertema Tanaman	Permainan Bertema Kendaraan
<i>Pretest</i>	3,07	3,07	3,07
<i>Posttest</i>	3,21	3,21	3,21

Dari hasil *pretest* diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, kecerdasan interpersonal peserta didik yaitu 3,07. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, kecerdasan interpersonal meningkat 3,07 menjadi 3,21. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kecerdasan interpersonal peserta didik setelah diberikannya perlakuan berupa model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Hasil uji tersebut kemudian dihitung menggunakan *paired sample t test* menggunakan program SPSS dan mendapatkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,016 lebih kecil dari 0,05 maka adanya pengaruh yang signifikan dari model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan terhadap kecerdasan

interpersonal peserta didik TK kelas B. Disimpulkan bahwa penerapan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal peserta didik TK kelas B.

b. Analisis Hasil Tes Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Hasil uji coba produk operasional atau uji efektivitas untuk keterampilan gerak dasar manipulatif diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 25. Hasil Tes Keterampilan Gerak Manipulatif

Jenis Tes	Nama Permainan		
	Permainan Bertema Hewan	Permainan Bertema Tanaman	Permainan Bertema Kendaraan
<i>Pretest</i>	11	10	11
<i>Posttest</i>	17	18	18

Dari hasil *pretest* diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, keterampilan gerak manipulatif peserta didik yaitu 10,67. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, keterampilan gerak manipulatif meningkat 10,67 menjadi 17,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan gerak manipulatif peserta didik setelah diberikannya perlakuan berupa model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Hasil uji tersebut kemudian dihitung menggunakan *paired sample t test* menggunakan program SPSS dan mendapatkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,010 lebih kecil dari 0,05 maka adanya pengaruh yang signifikan dari model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik TK kelas B. Disimpulkan

bahwa penerapan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik TK kelas B.

E. Diseminasi dan Implementasi

Diseminasi produk buku panduan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa taman kanak-kanak dilaksanakan melalui berbagai cara, diantaranya sebagai berikut:

1. Melakukan sosialisasi produk penelitian melalui IGTKI
2. Menyebarkan produk penelitian melalui *Google*, menggunakan link di media sosial seperti *WharsApp* agar dapat diakses oleh banyak pengguna
3. Mempublikasikan produk penelitian baik melalui jurnal nasional maupun internasional terindeks

F. Kajian Produk Akhir

Produk akhir model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan meliputi: 1) konstruksi model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, 2) tiga permainan sebagai implementasi model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, yaitu Permainan Bertema Hewan, Permainan Bertema Tanaman dan Permainan Bertema Kendaraan. Produk akhir hasil pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dikemas dalam bentuk buku panduan. Buku panduan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan berkonsep permainan-permainan berdasarkan tema yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulus

semangat gerak aktif peserta didik TK kelas B secara sukarela dan dengan tidak sadar akan mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif. Model aktivitas jasmani tematik integratif ini terdapat berbagai unsur gerakan yang manfaatnya dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal yang di dalamnya ada unsur empati, sikap pro sosial, kesadaran diri, *social communication* dan *problem solving* serta keterampilan gerak manipulatif khususnya melempar, menangkap dan menggelindingkan.

Potensi kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif yang dibawa anak sejak lahir tidaklah akan berarti apa-apa bila lingkungan tidak memberikan rangsangan. Pengembangan atau stimulasi kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif anak usia dini dapat dilakukan melalui aktivitas jasmani berupa bermain. Berkaitan dengan hal tersebut, pengembangan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif dalam penelitian ini melalui sebuah model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Model aktivitas jasmani ini menggunakan pendekatan tematik integratif dimana aktivitas jasmani mengintegrasikan keseluruhan cakupan perkembangan yang terdapat pada siswa taman kanak-kanak dalam satu kesatuan dengan menggunakan tema yang sesuai dengan tujuan dan dilakukan dalam bentuk permainan. Pertimbangan penerapan aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan sebagai media dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif pada siswa TK didasarkan pada 1) hasil penelitian Stodden, *et al* (2008) menyimpulkan bahwa aktivitas jasmani yang dilaksanakan pada anak-anak akan

mempengaruhi perkembangan kompetensi keterampilan gerak dasar anak, 2) aktivitas jasmani yang diberikan sejak dini dapat membentuk anak menjadi seorang dewasa yang memiliki gaya hidup aktif (Amstrong *et al*, 2009, 3) aktivitas jasmani sangat berperan penting bagi anak usia dini untuk mengembangkan aspek sosial, emosional dan psikologis untuk membentuk karakternya sejak usia dini (Paiman, 2009:270-281), 4) berdasarkan hasil penelitian Guastian dan Tomoliyus (2015) didapatkan bahwa pembelajaran tematik integratif yang berbasis aktivitas jasmani dapat meningkatkan kognitif, motorik dan afektif, 5) bermain memiliki hubungan penting bagi perkembangan kognitif, fisik, sosial, emosional serta kesejahteraan (Ginsburg, 2007), 6) bermain memiliki manfaat dalam mengembangkan mental, fisik, sosial dan kecerdasan anak (Eberle, 2011), 7) Passand *et al* (2014) mengatakan bahwa melalui bermain, anak menerima informasi dari lingkungan sekitar untuk dipergunakan dalam pengembangan jasmani dan mental dan melalui bermain anak-anak akan mengalami proses belajar dan berkembang sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat sehingga bermain merupakan penanda dan wahana utama bagi pembelajaran di taman kanak-kanak.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa produk model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK. Adapun kebaruan dari produk yang dikembangkan yaitu 1) model aktivitas jasmani yang didalamnya menggunakan pendekatan tematik integratif, 2) model aktivitas

jasmani ini dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif peserta didik. Sedangkan keunggulan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan bagi siswa TK antara lain:

1. Mudah Disajikan

Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan yang dihasilkan dalam penelitian ini terdiri atas 3 tema permainan, yaitu permainan bertema binatang, permainan bertema tanaman dan permainan bertema kendaraan. Keseluruhan model aktivitas jasmani ini pada umumnya mudah dilakukan oleh guru maupun anak-anak karena model ini disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan panduan pengguna sebagai pedoman untuk menggunakan model aktivitas jasmani.

Sistematika dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan terdiri atas 3 tahapan, yaitu: tahap pendahuluan (pemanasan), tahapan inti dan tahapan penutup (pendinginan). Pada kegiatan pendahuluan, kegiatan yang dilakukan meliputi membariskan siswa, pemanasan yang berupa aktivitas ringan untuk mempersiapkan kondisi anak baik jasmani maupun rohani sehingga dapat menerima kegiatan yang akan dilakukan seperti menggerakkan anggota tubuh dan melakukan berbagai macam gerak sambil bernyanyi sebuah lagu. Lagu yang digunakan dalam kegiatan pemanasan, merupakan lagu yang sudah ada maupun lagu yang diciptakan oleh peneliti yang dimodifikasi atau di ubah sesuai dengan tema yang mudah diingat oleh anak untuk dinyanyikan. Lagu-lagu yang digunakan dalam

kegiatan pemanasan pada ketiga permainan berbasis tema, yaitu: Tek Kotek (Anak Ayam), Buah-Buahan dan Naik Kereta Api.

Pada kegiatan inti setiap permainan berbasis tema terdapat dua permainan, yaitu: 1) permainan bertema binatang yang terdiri atas permainan auumm!! dan permainan tebak hewan, 2) permainan bertema tanaman yang terdiri atas permainan buah kucing dan permainan bola sayur, 3) permainan bertema kendaraan yang terdiri atas permainan darat dan air dan permainan bola puzzle. Setiap permainan yang terdapat dalam kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan yang dilakukan secara kelompok dan dilombakan dengan jumlah masing-masing anggota kelompok diusahakan sama. Setiap berakhirnya permainan yang dikemas dalam bentuk perlombaan akan ditentukan kelompok yang memenangkan permainan. Kelompok yang memenangkan perlombaan diberikan *reward* berupa bintang yang digambar atau dengan stempel di tangan anak.

Pada kegiatan penutup, kegiatan yang dilakukan meliputi membariskan siswa, menghitung siswa, pesan dan kesan pada anak serta pendinginan. Pada kegiatan pendinginan berupa aktivitas ringan untuk memulihkan kondisi anak baik jasmani maupun rohani sehingga mampu menerima kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan dalam pendinginan adalah aktivitas fisik ringan dengan menggerakkan anggota tubuh dan melakukan berbagai macam gerak sambil bernyanyi sebuah lagu. Lagu yang digunakan dalam kegiatan pendinginan, merupakan lagu yang sudah ada maupun lagu yang diciptakan oleh peneliti yang dimofifikasi atau di ubah sesuai dengan tema

yang mudah diingat oleh anak untuk dinyanyikan. Lagu-lagu yang digunakan dalam kegiatan pendinginan pada ketiga permainan berbasis tema, yaitu: Kupu-Kupu yang Lucu, Sayuran dan Naik Becak.

2. Menciptakan Kesenangan

Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan yang telah dilaksanakan di beberapa TK menunjukkan adanya rasa senang pada siswa yang terlibat dalam permainan. Hal ini sesuai dengan prinsip pelaksanaan kegiatan fisik-motorik di TK yang dikutip oleh Rismayanthi (2013:67) bahwa pelaksanaan kegiatan fisik-motorik di TK harus menciptakan suasana yang gembira dan menyenangkan, gerakannya bervariasi, berencana dan bertahap serta diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak. Kesenangan ini muncul karena bentuk-bentuk aktivitas yang dilakukan merupakan sesuatu hal baru dan jarang dilakukan oleh anak. Bentuk permainan yang dilakukan berkelompok yang dikemas dalam bentuk perlombaan membuat anak merasa senang dan menuntut adanya kerjasama serta saling memberikan semangat kepada teman yang lainnya dalam satu kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutapa (2005:28) bahwa melalui bermain secara berkelompok akan muncul toleransi, tenggang rasa dan sifat individualistik dapat dikurangi sehingga pada akhirnya akan menjadi kebiasaan anak. Lebih lanjut sesuai pendapat Rustiana (2011:200) melalui permainan akan memberikan dampak positif pada psikologis siswa karena adanya interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

3. Peralatan Aman, Mudah dan Murah

Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dalam pelaksanaan menggunakan berbagai macam alat yang aman, mudah di cari atau di buat dan murah. Hal ini sesuai pendapat Hastuti (2005:54) cara bermain yang mudah dengan sarana atau alat yang murah, mudah diperoleh dan tidak membahayakan apat membuat anak berkesan. Selain itu, dalam memilih alat yang digunakan juga memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan sarana bermain untuk anak TK dari sebagai berikut: 1) aman dan tidak membahayakan, 2) sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut, 3) memenuhi unsur keindahan dan kerapian, 4) menarik, menyenangkan dan tidak membosankan, 5) dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal dan 6) dapat menimbulkan kreativitas anak.

Peralatan yang digunakan dalam aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan antara lain meja, keranjang plastik, bola tangan karet, bola plastik kecil berwarna, cup plastik, kardus, tali, cone dan kertas bergambar. Peralatan tersebut dapat memudahkan guru dan siswa untuk mengangkat dan memindahkan.

4. Menumbuhkan Partisipasi Siswa

Partisipasi atau keterlibatan siswa merupakan salah satu indikator dari keberhasilan keterlaksanaan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan di beberapa TK menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan melakukan aktivitas dengan rasa senang dan sukarela

melakukan sampai berakhirnya pelaksanaan kegiatan bahkan ada beberapa anak yang masih ingin melakukan aktivitas lagi meskipun permainan yang dilakukan telah selesai.

5. Sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, selain mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif juga mengembangkan aspek yang lainnya dengan mengacu pada tingkat pencapaian anak. Standar pencapaian perkembangan anak merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Nilai-nilai agama dan moral, meliputi mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, perilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama dan menghormati agama orang lain. Sesuai dengan tingkat pencapaian anak, model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan anak dihadapkan pada kesempatan untuk mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan melalui kegiatan berdoa sebelum kegiatan dan setelah kegiatan.

Fisik-motorik meliputi: 1) motorik kasar, memiliki kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah dan mengikuti aturan, 2) motorik halus, memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk dan 3) kesehatan dan perilaku keselamatan, memiliki berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta memiliki kemampuan untuk berperilaku hidup bersih, sehat dan peduli

terhadap keselamatannya. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan aktivitas jasmani seperti, berlari, menangkap, melempar dan menggelindingkan.

Kognitif, meliputi 1) belajar dan pemecahan masalah, mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 2) berpikir logis, mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat, 3) berpikir simbolik, mengenal, menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad serta mampu mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan anak dihadapkan pada kesempatan melakukan kegiatan seperti menghitung jumlah gambar, membaca tulisan di kertas, menyebutkan macam-macam warna pada gambar, mengelompokkan gambar yang sesuai atau sama, menyebutkan karakteristik binatang.

Bahasa, meliputi 1) memahami bahasa, memahami cerita, perintah, aturan dan menyenangi serta menghargai bacaan, 2) mengekspresikan bahasa, mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui dan 3) keaksaraan, memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami kata dalam cerita. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani

tematik integratif anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti berkomunikasi dengan guru dan teman, memahami instruksi atau perintah guru, memahami dan melaksanakan aturan permainan, menyebutkan nama yang ada digambar, menyebutkan buah-buahan sesuai warna,

Sosial-emosional, meliputi 1) kesadaran diri: memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, 2) rasa tanggung jawab diri dan orang lain: mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatu diri sendiri serta bertanggung jawab atau perilakunya untuk kebaikan sesama dan 3) perilaku prososial: mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaanm merespons, berbagi serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku sopan. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti bekerjasama dnegan teman, berteman dengan siapapun, keberanian, menyemangati kelompoknya, berhati-hati dalam bermain, tanggung jawab, mematuhi peraturan, melaksanakan tugas sampai selesai dan berhenti bermain pada waktunya.

Seni, meliputi mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama dan beragam bidang seni lainnya serta mampu mengapresiasi karya seni. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan anak

dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti bernyanyi bersama dan mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk buku panduan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif untuk siswa TK memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Populasi dan sampel penelitian produk praktis model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif untuk siswa TK ini hanya dilakukan pada 4 TK se Kecamatan Cilacap Tengah Kabupaten Cilacap sehingga hasil penelitian dan pengembangan ini belum dapat digeneralisasikan untuk siswa TK khususnya kelas B.
2. Keterampilan gerak dasar manipulatif yang dikembangkan hanya keterampilan melempar, menangkap dan menggelindingkan sehingga penelitian dan pengembangan ini belum dapat digeneralisasikan untuk keterampilan gerak dasar manipulatif.
3. Belum ada kriteria dalam pemilihan subjek penelitian sehingga keterampilan gerak dasar manipulatif siswa taman kanak-kanak belum mewakili secara umum.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sistematika produk model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan melalui pendekatan dan pengembangan model Borg & Gall yang terdiri atas 3 (tiga) permainan berbasis tema, yaitu permainan bertema hewan (permainan auumm!! dan permainan tebak hewan), permainan bertema tanaman (permainan buah kucing dan bola sayur) serta permainan bertema kendaraan (permainan darat dan air dan permainan bola puzzle) yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa Taman Kanak-Kanak (TK).
2. Penelitian ini menghasilkan buku panduan sebagai pedoman dalam menggunakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dan terbukti layak digunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa Taman Kanak-Kanak (TK).
3. Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan terbukti efektif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif siswa Taman Kanak-Kanak (TK).

B. Implikasi

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hal tersebut berimplikasi pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Upaya bagi pengembangan model, temuan dan hasil penelitian pengembangan ini telah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK khususnya kelas B atau usia 5-6 tahun, sehingga model yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan fisik-motorik di TK. Berdasarkan keorisinalitasnya, model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan ini merupakan inovasi baru yang dapat digunakan dalam kegiatan fisik-motorik di TK kelas B. Model ini memiliki keunikan atau keistimewaan diantaranya:
 - a. Dalam kegiatan aktivitas jasmani ini dilakukan berdasarkan tema yang ada di lingkungan dan mengintegrasikan unsur-unsur kecerdasan interpersonal seperti empati, sikap pro sosial, kesadaran diri, *social communication* dan *problem solving* serta keterampilan gerak dasar manipulatif khususnya melempar, menangkap dan menggelindingkan.
 - b. Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan ini terdiri atas 3 permainan berbasis tema dengan masing-masing tema terdiri dari 2 permainan, yaitu permainan bertema hewan (permainan auumm!! dan permainan tebak hewan), permainan bertema tanaman (permainan buah

kucing dan bola sayur) serta permainan bertema kendaraan (permainan darat dan air dan permainan bola puzzle).

- c. Model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan ini di desain secara menarik, menyenangkan dan menantang bagi siswa TK.
2. Upaya bagi pendidik atau guru TK, sebagai fasilitator, motivator dan evaluator dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan ini harus benar-benar memahami cara pelaksanaan dalam menerapkan model pada siswa TK. Selain itu, guru TK perlu menyediakan waktu yang cukup bagi siswa dalam menerapkan model aktivitas jasmani ini. Disamping itu, pihak sekolah TK juga menyediakan tempat atau halaman yang mencukupi untuk pelaksanaan kegiatan ini. Meskipun tidak semua sekolah TK memiliki halaman sekolah yang cukup melaksanakan kegiatan ini, maka pihak sekolah bisa melakukan kerjasama dengan pihak lain yang memiliki halaman yang cukup seperti gedung olahraga atau gedung pertemuan milik kelurahan atau halaman yang lain.
3. Upaya pengkajian model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan, temuan dan hasil penelitian ini kemungkinan besar berimplikasi pada berbagai pihak yang berkepentingan dalam pengembangan dan pengkajian model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan ini, diantaranya lembaga pendidikan penghasil guru TK atau instansi pemerintah atau non pemerintah serta khususnya sekolah TK yang kesemuanya bertanggung jawab terhadap pembinaan tenaga pendidik TK. Hendaknya berbagai pihak tersebut dapat menginformasikan hasil dan

temuan dari penelitian pengembangan ini. Selanjutnya, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan fisik-motorik yang memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, perlu adanya fasilitasi dari berbagai pihak di atas dalam bentuk pertemuan ilmiah ataupun dalam bentuk pelatihan bagi guru TK.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian pengembangan yang telah dipaparkan di atas, maka saran yang bisa disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Saran bagi guru yang hendak melaksanakan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan ini perlu memiliki pemahaman secara menyeluruh terhadap seperangkat pedoman dan tahapan pelaksanaan dari model ini, sehingga kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan model di lapangan dapat dihindari.
2. Saran bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan dalam bentuk kegiatan lain atau berbasis tema atau sub tema yang lain serta memfasilitasi dan mengadakan pembinaan bagi guru agar dapat menerapkan model ini di sekolah masing-masing.
3. Hal lain yang berkaitan dengan anggapan orang tua yang memiliki pola pikir tradisional dalam memandang kecerdasan hanyalah anak yang pandai membaca, menulis dan berhitung saja. Untuk itu disarankan perlu adanya kegiatan berupa seminar atau dialog interaktif untuk mengubah pola pikir

yang kurang tepat tersebut sehingga tuntutan orang tua yang selama ini menuntut agar anak harus cepat membaca, menulis dan berhitung segera dapat diperbaiki.

D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi produk merupakan penyaluran produk pada pengguna atau pemakai, sebaliknya pengembangan produk lebih lanjut terkait dengan catatan dan saran terhadap buku panduan lebih lanjut.

1. Diseminasi

Diseminasi produk buku panduan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK dilaksanakan melalui berbagai cara, diantaranya sebagai berikut:

- a. Melakukan sosialisasi produk penelitian melalui IGTKI (Ikatan Guru TK Indonesia).
- b. Menyebarkan produk penelitian melalui *Google*, menggunakan *link* di media sosial seperti *WhatsApp* agar dapat diakses oleh banyak pengguna.
- c. Mempublikasikan produk penelitian baik melalui jurnal nasional maupun internasional terindeks.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa hal terkait dengan pengembangan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif bagi siswa TK lebih lanjut, diantaranya sebagai berikut:

- a. Buku panduan model aktivitas jasmani tematik integratif berbasis permainan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi siswa TK akan selalu diperbaiki agar tetap *up to date*.
- b. Pengembangan dapat dilaksanakan dengan cakupan yang lebih luas dan spesifik dengan modifikasi yang lainnya.
- c. Pencakupan materi dan pembuatan gambar lebih diperbagus lagi tanpa harus menghapus unsur kecerdasan interpersonal dan keterampilan gerak manipulatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Armanila. (2019). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Melalui Pembelajaran Tematik di TK Zulhijah Medan. *Jurnal Equalita*. Volume 1/ Issue 2/ Desember/2019.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom*. USA: ASCD.
- Aziz, Muhammad. (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Demonstrasi pada Kelompok B di TK Putri Listio Desa Dalu Sepuluh-A Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018*. (Skripsi Tidak Diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Bredenkamp, S. & Copple, C. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington. DC: National Association for the Education of Young Children.
- Buhrmester, F. W and Reis. (1998). Five Domains of Interpersonal Competence. *Journal of Personality and Social Psychology*. Volume. 24/Nomor 1/1991-1008.
- Carson, V., Lee, E.-Y., Hewitt, L., Jennings, C., Hunter, S., Kuzik, N., Stearns, J. A., Unrau, S. P., Poitras, V. J., Gray, C., Adamo, K. B., Janssen, I., Okely, A. D., Spence, J. C., Timmons, B. W., Sampson, M., & Tremblay, M. S. (2017). Systematic review of the relationships between physical activity and health indicators in the early years (0- 4 years). *BMC Public Health*. 17(S5), 33–63.
- Caspersen, C. J, Powell, K. E, & G.M. (2014). Physical activity, Exercise, and Physical Fitness: *Definitions and Distinctions for Health Related Research*. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1424733/>.
- Catron, CE dan Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model 2d Edition*, Merill, Prentice-Hall, Upper Saddle River. New Jersey Columbus, Ohio.
- Chaput, J. P., Carson, V., Gray, C. E., & Tremblay, M. S. (2014). Importance of all movement behaviors in a 24 hour period for overall health. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 11(12), 12575–12581.
- Charles, G., Abdullah, R., Musa, M., Kosni, A., & Maliki, M. (2017). The Effectiveness of Traditional Games Intervention Program in the Improvement of Form One School-Age Children's Motor Skills Related Performance Components. *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, 17 Supplement issue 3, Art 141, pp. 925-930, 2017.

- Chomistek, A. K., Cook, N. R., Flint, A. J., & Rimm, E. B. (2012). Vigorous-Intensity Leisure-Time Physical Activity and Risk of Major Chronic Disease in Men. *Medicine & Science in Sports & Exercise*. 44(10).
- Claude, S & William. (2007). *Physical Activity and Health*. USA: Human Kinetic.
- Cools, W., Martelar, K.D., Samaey, C., & andries, C. (2009). Movement Skill Assessment of Typically Developing Preschool Children: A Review of Seven Movement Skill Assessment Tools. *Journal of Sport Science and Medicine*, 8:154-168.
- Davodi, Nasrin, Zahra Salman and Ehsan Zarian. (2014). The Effect of Selected Primary School Games on Fundamental Skills of Object Control Among the Girls and Boys Aged 7-9 Years. *Indian Journal of Natural Sciences*. Volume 5/Issue 26/October/2014.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum
- Depdiknas. (2009). Permendiknas No.58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Itqan*. Volume 7/ Issue 1.
- Dubbert, P.M. (2002). Physical Activity and Exercise: Recent Advance and Current Challenges. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. 70 (3). p526.
- Eberle, S.G. (2011). Playing with the Multiple Intelligence. *American Journal of Play*, 4(1):19.
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Gallahue, D, L., Ozmun. J. (2012). *Understanding Motor Development Fourth Edition*. New York: Mc-Graw Hill Companies.
- Gardner, H. (2011). *The Theory of Multiple Intelligences. Frames of Mind*. USA: Basic Books, a Member of the Perseus Books Group.
- Ginsburg, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Journal Pediatric*. 119 (1): 182-191.
- Guastian, Uray dan Tomoliyus. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Integratif Berbasis Aktivitas Jasmani untuk Taman Kanak-Kanak. *Jurnal*

Keolahragaan. Volume 3/Nomor2/September/2015/h. 241-251.

- Gusril. (2004). Gagasan Pengembangan Motorik Anak. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (National Journal of Physical Education and Sport Science)*, 3 (2):1-8/
- Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 61–73.
- Hasanah, U. (2017). Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.1938>
- Hastuti, T.A. (2005). “Aktivitas Bermain dengan Bola untuk Anak Prasekolah”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 53-62.
- _____. (2010). Internlisasi Kecerdasan Emosional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8 (1): 36-40.
- Hayati, S., Myrnawati, C. H., & Asmawi, M. (2017). Effect of Traditional Games, Learning Motivation, and Learning Style on Childhoods Gross Motor Skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53-66.
- Hidayat, Arif. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Volume 9. Nomor 2, hal 21-29.
- Hnatiuk, J. A., Salmon, J., Hinkley, T., Okely, A. D., & Trost, S. (2014). A Review of Preschool Children’s Physical Activity and Sedentary Time Using Objective Measures. *American Journal of Preventive Medicine*. 47(4), 487–497.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hosseini, S. S., Panahi, M., Naghilo, Z., & Ramandi, L. D. (2011). The Effect of Exercise Training on Perceptual Motor Skills and Physical Fitness Factors in Preschool Children. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 9(6), 764–768.
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Liu, Y. T., Lin, P. H., & Chen, Y. L. (2016). The Role of Pre-Game Learning Attitude in the Prediction to Competitive Anxiety, Perceived Utility of Pre-Game Learning of Game, and Gameplay Interest. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 239-251.

- Ismoko, Anung Probo & Putro Danang Endarto. (2016). Model Pengembangan Aktivitas Jasmani bagi Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Huamniora*. Vol 4, No 01, Oktober 2016 hal 410-473.
- Izzaty, R.E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jamaris, Martini. (2008). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak (Pedoman Bagi Orang Tua & Guru*. Jakarta: Grasindo
- Jasmnine, J. (2012). *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kemendikbud. (2013). *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. 8(33),37.
- Khadijah. (2016). Interpersonal Intelligence of Students Through Thematic Learning in Raudhatul Athfal (RA) Zulhijjah Medan. *Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 6(5), 37–44.
- Komarudin. (2014). Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Remaja melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10 (1): 54-60.
- Kyriaki, L. Sofia., K., Flora, A., Georgios, N., Karolia, S., Sultana, P., Ioannis, F., & Theofilos, P. (2012). Motor Skill Performance and Pedometer-Determined Physical Activity in Young Children. *European Psychomotricity Journal*, 4 (1): 16-21.
- Lestari, Indah dan Ratnaningsih, Sri. (2016). The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. Vol 5 (3), p216-220.
- Lukmawati, L., Sriyanto, M. I., & Syamsuddin, M. M. (2019). Pengaruh Perceptual Motor Training (PMT) terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*,7(2).
- Lwin, K., Khoo, A., Lyen, K., & Sim, C. (2008). *How to Multiply Your Child's Intelligence. (Cara Mengembangkan Berbagai Kecerdasan)*. Alih Bahasa: Christine Sujana. Jakarta: PT. Indeks.
- Mahendra, A. (2006). *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malina, R.M. (2012). Movement Proficiency in Childhood: Implications for Physical Activity and Youth Sport. *Kinesiologia Slovenica*. 18 (3), 19-34.
- Mangoenprasodjo dan Hidayati. (2005). *Anak Masa Depan Dengan MultiInteligensi*. Yogyakarta. Pradipta Publishing
- Manna, I. (2014). Growth Development and Maturity in Children and Adolescent: Relation to Sports and Physical Activity. *American Journal of Sports Science and Medicine*. 2 (5), 48-50.
- Manz, K., & Krug, S. (2013). Physical Activity and Health. *Public Health Forum*, 21(2).
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Miller, L., & Pound, L. (2011). *Theories And Approaches To Learning In The Early Years*. Los Angeles: Sage.
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 38–50.
- Molanoruzi, Keivan; Khalaji, Hassan. Mahmood Sheikh and Hakime Akbari. (2011). The Effect of Selected Motor Plan on Object Control Skills Development of Boys Aged 4-6 Year Old. *Motor-Sport Learning Development Journal*. No,p.5-21.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks.
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- New, Rebecca S and Cochran Moncrief. (2007). *Early Childhood Education: An International Encyclopedia*. London: Praeger Publishers. volume 1-4, p 25.
- Nurlailiyah, O. A., & Wartini, A. (2013). *Kebijakan Pembelajaran Tematik Integratif dalam Kurikulum 2013 PAUD*. 47–70.
- Paiman. (2009). Olahraga dan Kebugaran Jasmani (Physical Fitness). *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Nomor 3/ November. h 270-281
- Paramitha & Anggara. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia

- Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. JPJO UPI* vol. 3. (1) (2018) 41-51.
- Passand, F, Ahmadian, M., Alsaadi, M.a., and Bahramian, M. (2014). Impact of Traditional Exercise on Perceptual-Motor Development in Elementary School Girl Student. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Science*. Vol 4 (S3), p1297-1302.
- Pasaribu, T. U., Maemunah, M., & Putra, I. (2018). *Hubungan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal dengan Hasil belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri Kota Jambi*. 1–27.
- Peachey, Jon Welty, Yilun Zhou, Zack J. Damon, Laura, J. Burton. (2015). forty Years of Leadership Research in Sport Management A Review, Synthesis and Conceptual Framework. *Journal of Sport Management*. Vol. 29, No. 05 (2015). 570-587.
- Permendikbud. (2014). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum PAUD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Pramono, dkk. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas.
- Pratiwi, Ade Ratih & Yulia Ayryza. (2018). Improvement of Interpersonal and Intrapersonal Intelligence Through Traditional Games. *Psychological Research and Intervention*. 1 (1). 1-9
- Prasetyo, J.J. Reza dan Yeni Andriani. (2009) *Multiply Your Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Andi.
- Prawira, P.A. (2014). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putra, Windisyah dan Asnawi. (2021). Improving Interpersonal Intelligence of Early Childhood. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. Volume 5/Nomor 1/Januari/2021.
- Ricaurte-Quijano, P., & Carli-Álvarez, A. (2016). Wiki Learning Project: Wikipedia as an Open Learning Environment. *Scientific Journal of Communication and Education*. 24(49).
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar sebagai Stimulasi Motorik bagi Anak TK melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9 (1): 64-72.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*

Guru, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rustiana, E. R. (2011). "Efek Psikologis dari Pendidikan Jasmani ditinjau dari Teori Neurosains dan Teori Kognitif Sosial" *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1 (2): 197-200.

Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.

Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group.

_____. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.

Santosa, S. (2002). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Direktorat Olahraga Masyarakat, Ditjen Olahraga Depdiknas.

Saputra, Y. M. 2001. *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Pembinaan Gerak Dasar melalui Permainan*. Bandung: FPOK UPI.

Sasi, Devi Nawang. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama*. Edisi Khusus Nomor 1. Agustus 2011.

Shepherd, A.J., Pintado, I.T., & Bean, M.H. (2011). Physical Education and Academic Achievement: A Review. *Delta Journal Education*, 1 (1): 16-23.

Sherar, L.B., Esliger, D.W., Baxter-Jones, A.D.G., & Tremblay, M.S. (2007). Age and Gender Differences in Youth Physical Activity: Does Physical Maturity Matter?. *Medicine & Science In Sports & Exercise*. 39 (5).

Siregar, Nofi Marlina. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Aktivitas Fisik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 12 Nomor 2 November.

Sofyan, H. (2016). "Increasing Children's Motor Development by Using Thematic Approach". *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. 5 (1): 29-37.

Stodden, D.F., Goodway, J.D., Langendorfer, S.J., Robertson, M.A., Rudisill, M.E., Garcia, C., and Garcia, L.E. (2008). A Developmental Perspective on the Role of *Motor Skill Competence in Physical Activity: An Emergent Relationship*. *Quest*, 2008, 60, p290-306.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2018). Pengembangan Olahraga dan IPTEK Keolahragaan di Era Millenium. *Proceeding National Seminar of Sport Science UNS*. 1-15.
- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N.R. (2015). Piloting Model of Educative Physical Activities Based on Dolanan Anak. *Jurnal Kependidikan*. 45 (2):1-11.
- _____, Sutapa P dan Dapan. (2017). *Penigkatan Kegembiraan dan Keaktifan Siswa TK dalam Pembelajaran dengan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak. Jurnal Kependidikan*. 1 (1):1-11.
- _____, Nopembri, S., & Muktiani, N.R. (2017). “Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-Kanak”. *Cakrawala Pendidikan*, 36 (2): 220-232.
- Sujiono, Bambang. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____, Bambang, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____, Yulianai Nuraini dan Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukamti, Endang Rini. (2007). *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY
- Sumantri, M. S., & Endrawati, T. (2013). Kemampuan Sosialisasi Dan Gerak Manipulatif Berbasis Kelompok Pada Anak Usia 4-5 Tahu. *Jiv*, 8(2), 104–110.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33.
- Surya, S. (2007). *Melejitkan Multiple Intelligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Susanti, Werdiningsih, F & Sujiyanti. (2014). *Mencetak Anak Juara*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Susanto, H. (2005). Penerapan Multiple Intelligences dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Jakarta: BPK Penabur.
- Sutapa, P. 2005. “Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 27-38.
- Sutapa, Panggung. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik untuk Anak Prasekolah*. (Disertasi Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.

- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suyantini, Iis. (2013). Peningkatan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bola Beranting pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Artikel Penelitian*. PG PAUD, FKIP Universitas Tanjung Pura, Pontianak.
- Tojnazarovna, rahmona guichehraxon. (2022). Impact of Play on Preschool Child Development. *IJSSIR*. Volume 11/Nomor 04/April/2022.
- Timmons, B. W., Leblanc, A. G., Carson, V., Connor Gorber, S., Dillman, C., Janssen, I., Kho, M. E., Spence, J. C., Stearns, J. A., & Tremblay, M. S. (2012). Systematic Review of Physical Activity and Health in the Early Years (aged 0-4 years). *Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism*. 37(4), 773–792.
- Triyana, Fitri. (2017). *Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar melalui Metode Gerak dan Lagu pada Anak Usia Dini di RA Rowosari Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi Tidak Diterbitkan). Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Trudeau, Francois & Shephard, R.K. 2010. Relationships of Physical Activity to Brain Health and the Academic Performance of School Children. *Americal Journal of Lifestyle Medicine*, 10 (10): 1-13.
- Vanderloo, L. M., Tucker, P., Johnson, A. M., van Zandvoort, M. M., Burke, S. M., & Irwin, J. D. (2014). The Influence of Centre-Based Childcare on Preschoolers' Physical Activity Levels: A Cross-Sectional Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 11(2), 1794–1802.
- Whitebread, D. (2015). Quality in Early Childhood Education: an International Review and Guide for Policy Makers. *Contemporary Issues in the Early Years*, November, 47–62. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20363.64804>
- Williams, H.G., Pfeiffer, K.A., O'Neill, J.R., Dowda, M., McIver, K.L., Brown, W.H., & Pate, R.R. (2008). Motor Skill Performance and Physical Activity in Preschool Children. *Obesity*, 16 (6) 1421-1426.
- Wiyani, Ardy, Novan dan Barnawi. (2014). *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. & Ibrahim, N. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ye, Xiaojuan. (2022). Students Assessment in Kindergarten. *Advances in Social*

Science, Education and Humanities Research, volume 653.

Yudanto. (2020). Pengaruh Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik Terhadap Gerak Dasar Manipulatif Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal SPORTIF*. Volume 6. Nomor 1. April 2020.

Yunia, Erlia. (2013). *Meningkatkan Koordinasi Mata dan Tangan Melalui Gerak Manipulatif untuk Anak Kelompok B2 TK ABA Gendingan Yogyakarta*. (Skripsi Tidak Diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 PAUD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
	1.1. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik.
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab.
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.

	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan <i>satuan PAUD</i> dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat.
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi).
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll).
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain.
	3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.

produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat.
	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
	4.12. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.
	4.13. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.
	4.14. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Sumber: Lampiran I Permendikbud RI No 146 Tahun 2014.

Lampiran 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
1) Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianutnya. 2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar. 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu. 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. 5. Membiasakan diri berperilaku baik. 6. Mengucapkan salam dan membalas salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut. 2. Mengerjakan ibadah. 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb. 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. 5. Mengetahui hari besar agama. 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain.
2) Fisik-Motorik a) Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. 4. Melempar sesuatu secara terarah. 5. Menangkap sesuatu secara tepat. 6. Melakukan gerakan antisipasi. 7. Menendang sesuatu secara terarah. 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.
b) Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dan

	<p>melakukan gerakan yang rumit.</p> <p>4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.</p> <p>5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.</p> <p>6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).</p>	<p>alat makan dengan benar.</p> <p>5. Menggantung sesuai dengan pola.</p> <p>6. Menempel gambar dengan tepat.</p> <p>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.</p>
c) Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<p>1. Berat badan sesuai tingkat usia.</p> <p>2. Tingkat badan sesuai tingkat usia.</p> <p>3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan.</p> <p>4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia.</p> <p>5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal.</p> <p>6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa).</p> <p>7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan</p>	<p>1. Berat badan sesuai tingkat usia.</p> <p>2. Tinggi badan sesuai tingkat usia.</p> <p>3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan.</p> <p>4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia.</p> <p>5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin).</p> <p>6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain.</p> <p>7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri.</p> <p>8. Memahami tata cara menyebrang.</p> <p>9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras).</p>
3) Kognitif a) Belajar dan Pemecahan Masalah	<p>1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).</p> <p>2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil).</p>	<p>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).</p> <p>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb). 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah. 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman). 	<p>fleksibel dan diterima social.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
<p>b) Berpikir Logis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya. 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti:”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah). 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam

		kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD. 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
c) Berpikir Simbolik	1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. 2. Mengenal konsep bilangan. 3. Mengenal lambang bilangan. 4. Mengenal lambang huruf.	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).
4) Bahasa a) Memahami bahasa	1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks. 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan.
b) Mengungkapkan Bahasa	1. Mengulang kalimat sederhana. 2. Bertanya dengan kalimat yang benar. 3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 3. Berkomunikasi secara lisan,

	<p>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).</p> <p>5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.</p> <p>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.</p> <p>7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan.</p> <p>8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.</p> <p>9. Memperkaya perbendaharaan kata.</p> <p>10. Berpartisipasi dalam percakapan.</p>	<p>memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.</p> <p>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).</p> <p>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</p> <p>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.</p> <p>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.</p>
c) Keaksaraan	<p>1. Mengenal simbol-simbol.</p> <p>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya</p> <p>3. Membuat coretan yang bermakna.</p> <p>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.</p>	<p>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.</p> <p>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.</p> <p>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</p> <p>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.</p> <p>5. Membaca nama sendiri.</p> <p>6. Menuliskan nama sendiri.</p> <p>7. Memahami arti kata dalam cerita.</p>
5) Sosial-Emosional a) Kesadaran Diri	<p>1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.</p> <p>2. Mengendalikan perasaan.</p> <p>3. Menunjukkan rasa percaya diri.</p> <p>4. Memahami peraturan dan disiplin.</p> <p>5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah).</p> <p>6. Bangga terhadap hasil karya sendiri</p>	<p>1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.</p> <p>2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat).</p> <p>3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri</p>

		secara wajar).
b) Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri dan Orang Lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 2. Menghargai keunggulan orang lain. 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan hak nya. 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan). 3. Mengatur diri sendiri. 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.
c) Perilaku Prasosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 3. Menghargai orang lain. 4. Menunjukkan rasa empati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya. 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. 3. Berbagi dengan orang lain. 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain. 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah). 6. Bersikap kooperatif dengan teman. 7. Menunjukkan sikap toleran. 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb). 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.
6) Seni a) Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya. 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman.
b) Tertari	1. Memilih jenis lagu yang	1. Menyanyikan lagu dengan

<p>k dengan kegiatan seni</p>	<p>disukai.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Bernyanyi sendiri. 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran. 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan. 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita. 6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi. 7. Menggambar objek di sekitarnya. 8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (misal: dengan plastisin, tanah liat). 9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu). 10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai. 	<p>sikap yang benar</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)
---------------------------------------	--	---

Sumber: Lampiran I Permendikbud RI No 137 Tahun 2014.



Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Ahli

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk
Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Dasar
Manipulatif bagi Siswa TK

dari mahasiswa:

Nama : Dewi Kiani Cakrawati
NIM : 20733251005
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan
beberapa saran sebagai berikut:

1. Tambahkan tujuan yang ingin dicapai disetiap permainan
2. Tata tulis dicermati lagi

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Yogyakarta, 17 Januari 2022

Validator,

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP 19670701 199412 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk
Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Dasar
Manipulatif bagi Siswa TK

dari mahasiswa:

Nama : Dewi Kiani Cakrawati
NIM : 20733251005
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan
beberapa saran sebagai berikut:

1. Nama permainan harus menarik dan mudah di ingat
2. Permainan harus menstimulasi keterampilan yang akan dikembangkan
3. Setiap permainan menstimulus lebih dari satu keterampilan gerak manipulatif

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Yogyakarta, 13 Januari 2022
Validator,

Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP 19810702 200501 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arfi Mufidatus Sholihah, S.Psi
Jabatan/Pekerjaan : Guru
Instansi Asal : TK Tirto Saputro

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk
Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Dasar
Manipulatif bagi Siswa TK

dari mahasiswa:

Nama : Dewi Kiani Cakrawati
NIM : 20733251005
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan
beberapa saran sebagai berikut:

1. Permainan ditulis jadi satu mulai dari peralatan hingga penilaian
2. Jenis permainan sudah bagus, kreatif dan inovatif

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Yogyakarta, 18 Januari 2022
Validator,

Arfi Mufidatus Sholihah, S.Psi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nani Daryanti, S.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Guru
Instansi Asal : TK Tirto Saputro

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Tematik Integratif Berbasis Permainan untuk
Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Keterampilan Gerak Dasar
Manipulatif bagi Siswa TK

dari mahasiswa:

Nama : Dewi Kiani Cakrawati
NIM : 20733251005
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan
beberapa saran sebagai berikut:

1. Penyusunan buku panduan lebih disederhanakan

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Yogyakarta, 18 Januari 2022

Validator,

Nani Daryanti, S.Pd

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

1. Angket Studi Pendahuluan

No	Pertanyaan/Pernyataan	1	2	3	4	5
A. Aktivitas Jasmani						
1.	Saya memahami teori tentang aktivitas jasmani					
2.	Saya dapat mengidentifikasi ragam aktivitas jasmani					
3.	Saya dapat mengidentifikasi aktivitas jasmani yang sesuai untuk anak					
4.	Saya menerapkan aktivitas jasmani pada setiap pembelajaran					
5.	Saya mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas jasmani minimal 3 kali seminggu					
6.	Saya membuat jadwal kegiatan aktivitas jasmani setiap minggu untuk anak					
7.	Saya menguasai lebih dari satu aktivitas jasmani untuk anak					
8.	Saya menggunakan aktivitas jasmani berupa permainan dalam pembelajaran					
9.	Saya dapat mengidentifikasi jenis aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan motorik anak					
10.	Saya menerapkan aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan motorik anak					
11.	Saya dapat mengidentifikasi jenis aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak					
12.	Saya sudah menerapkan aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak					
13.	Saya mengembangkan model aktivitas jasmani sendiri					
B. Fisik-Motorik						
14.	Saya memahami tingkat pencapaian perkembangan fisik-motorik anak					
15.	Saya memahami cara menstimulasi perkembangan fisik-motorik anak					
16.	Saya memahami aktivitas jasmani motorik anak dalam kegiatan pembelajaran					
17.	Saya memahami manfaat dari aktivitas jasmani terhadap perkembangan fisik motorik anak					

18.	Saya menganalisis materi fisik-motorik yang berpedoman pada kurikulum TK					
19.	Saya menyampaikan seluruh materi fisik-motorik yang mengacu pada kurikulum TK					
20.	Saya menentukan teknik penilaian untuk pencapaian perkembangan motorik kasar anak					
C. Kecerdasan Interpersonal						
21.	Saya memahami teori tentang kecerdasan interpersonal					
22.	Saya memahami tingkat pencapaian perkembangan kecerdasan interpersonal anak					
23.	Saya memahami cara menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak					
24.	Saya memahami manfaat dari aktivitas jasmani terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak					
25.	Saya menyampaikan materi melalui aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak					
26.	Saya menentukan teknik penilaian untuk pencapaian perkembangan kemampuan interpersonal anak					

2. Instrumen Validasi Ahli Materi dan Praktisi

Petunjuk Pengisian

Lembar pernyataan pada instrumen dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan produk penelitian. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat guna meningkatkan kualitas produk penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kelayakan produk penelitian.
2. Rentang evaluasi meliputi **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Kurang Sesuai (KS)**, **Sangat Kurang Sesuai (SKS)** dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Sesuai/Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Tepat
 - 3 = Sesuai/Baik/Jelas/Tepat
 - 2 = Kurang Sesuai/Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Tepat
 - 1 = Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Baik
3. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan meningkatkan keefektifan dan kelayakan produk penelitian.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terima kasih.

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bertema Hewan

No.	Klasifikasi	SS	S	KS	SKS
1.	Buku panduan mudah dipahami.				
2.	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian.				
3.	Materi menarik peserta didik untuk melakukan aktivitas jasmani				
4.	Peraturan permainan mudah di pahami dan mudah di praktekan				
5.	Permainan dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan manipulatif peserta didik				
6.	Permainan aman dilaksanakan dalam pembelajaran.				
7.	Permainan sesuai untuk peserta didik TK kelas B				
8.	Peralatan mudah dan murah untuk digunakan				
9.	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa TK				
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bertema Tanaman

No.	Klasifikasi	SS	S	KS	SKS
1.	Buku panduan mudah dipahami.				
2.	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian.				
3.	Materi menarik peserta didik untuk melakukan aktivitas jasmani				
4.	Peraturan permainan mudah di pahami dan mudah di praktekan				
5.	Permainan dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan manipulatif peserta didik				
6.	Permainan aman dilaksanakan dalam pembelajaran.				
7.	Permainan sesuai untuk peserta didik TK kelas B				
8.	Peralatan mudah dan murah untuk digunakan				
9.	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa TK				
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bertema Kendaraan

No.	Klasifikasi	SS	S	KS	SKS
1.	Buku panduan mudah dipahami.				
2.	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian.				
3.	Materi menarik peserta didik untuk melakukan aktivitas jasmani				
4.	Peraturan permainan mudah di pahami dan mudah di praktekan				
5.	Permainan dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan keterampilan manipulatif peserta didik				
6.	Permainan aman dilaksanakan dalam pembelajaran.				
7.	Permainan sesuai untuk peserta didik TK kelas B				
8.	Peralatan mudah dan murah untuk digunakan				
9.	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa TK				
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

3. Instrumen Penilaian Kecerdasan Interpersonal

Identitas

Nama :
Jenis Kelamin :
Asal Sekolah :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Skala Penilaian/Tanggapan			
BB	MB	BSH	BSB

Keterangan:

Skala 1 atau BB (Belum Berkembang) : Bila anak belum mau melakukan

Skala 2 atau MB (Mulai Berkembang) : Bila anak melakukan tetapi dengan diingatkan oleh guru atau bila anak melakukan dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar

Skala 3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Bila anak melakukan tanpa diingatkan oleh guru atau bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar

Skala 4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik) : Bila anak melakukan secara konsisten tanpa diingatkan oleh guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temannya atau bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar

**INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTERPERSONAL
PERMAINAN BERTEMA HEWAN**

NO	Aspek	Butir Pernyataan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Empati	Peserta didik mampu mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman dengan baik				
		Peserta didik mau membantu teman yang mengalami kesusahan				
2.	Sikap Prososial	Peserta didik bermain dengan semua teman tanpa memihak				
		Peserta didik bersikap kooperatif atau mampu bekerja sama				
3.	Kesadaran Diri	Peserta didik bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya				
		Peserta didik memiliki cara berpakaian dan cara berbicara secara efektif				
4.	<i>Problem Solving</i>	Peserta didik mampu mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial				
		Peserta didik meminta maaf ketika melakukan kesalahan				
5.	Komunikasi Sosial	Peserta didik memiliki keterampilan berbicara atau <i>public speaking</i> dengan baik				
		Peserta didik memiliki keterampilan mendengarkan orang lain dengan baik				

**INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTERPERSONAL
PERMAINAN BERTEMA TANAMAN**

NO	Aspek	Butir Pernyataan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Empati	Peserta didik mampu mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman dengan baik				
		Peserta didik mau membantu teman yang mengalami kesusahan				
2.	Sikap Prososial	Peserta didik bermain dengan semua teman tanpa memihak				
		Peserta didik bersikap kooperatif atau mampu bekerja sama				
3.	Kesadaran Diri	Peserta didik bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya				
		Peserta didik memiliki cara berpakaian dan cara berbicara secara efektif				
4.	<i>Problem Solving</i>	Peserta didik mampu mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial				
		Peserta didik meminta maaf ketika melakukan kesalahan				
5.	Komunikasi Sosial	Peserta didik memiliki keterampilan berbicara atau <i>public speaking</i> dengan baik				
		Peserta didik memiliki keterampilan mendengarkan orang lain dengan baik				

**INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTERPERSONAL
PERMAINAN BERTEMA KENDARAAN**

NO	Aspek	Butir Pernyataan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Empati	Peserta didik mampu mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman dengan baik				
		Peserta didik mau membantu teman yang mengalami kesusahan				
2.	Sikap Prososial	Peserta didik bermain dengan semua teman tanpa memihak				
		Peserta didik bersikap kooperatif atau mampu bekerja sama				
3.	Kesadaran Diri	Peserta didik bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya				
		Peserta didik memiliki cara berpakaian dan cara berbicara secara efektif				
4.	<i>Problem Solving</i>	Peserta didik mampu mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial				
		Peserta didik meminta maaf ketika melakukan kesalahan				
5.	Komunikasi Sosial	Peserta didik memiliki keterampilan berbicara atau <i>public speaking</i> dengan baik				
		Peserta didik memiliki keterampilan mendengarkan orang lain dengan baik				

4. Instrumen Penilaian Keterampilan Gerak Manipulatif

Petunjuk Pelaksanaan

A. Menangkap (*Catch*)

- a. Gambar 2 (dua) buah garis terpisah sejauh 5 meter
- b. Anak berdiri di satu garis dan lempar dari garis lain
- c. Lempar bola sedikit melambung ke arah dada anak
- d. Beritahu anak untuk menangkap bola dengan kedua tangan
- e. Lemparan dihitung yang berada diantara bahu dengan pinggang
- f. Ulangi

B. *Overhand Throw*

- a. Tempelkan selotip atau gambar garis dilantai sepanjang 6 meter dari dinding
- b. Anak berdiri di belakang garis menghadap ke dinding
- c. Anak melempar bola dengan keras ke dinding
- d. Ulangi

C. *Underhand Roll*

- a. Tempatkan 2 (dua) cone di dinding dengan jarak 1,2 meter
- b. Tempelkan selotip atau gambar garis sepanjang 6 meter dari dinding
- c. Anak menggelindingkan bola dengan keras sehingga melewati antara cone
- d. Ulangi

HASIL TES KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin :
Nama Sekolah :

Permainan Bertema Hewan

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Tes 1	Tes 2	Skor
1.	Menangkap (<i>Catch</i>)	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh			
		Lengan maju ketika menangkap bola			
		Bola ditangkap hanya menggunakan tangan			
		Jumlah			
2.	<i>Overhand Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok			
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
		Jumlah			
3.	<i>Underhand Roll</i>	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah cone sasaran			
		Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan			
		Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan			
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm			
		Jumlah			

Permainan Bertema Tanaman

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Tes 1	Tes 2	Skor
1.	Menangkap (<i>Catch</i>)	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh			
		Lengan maju ketika menangkap bola			
		Bola ditangkap hanya menggunakan tangan			
		Jumlah			
2.	<i>Overhand Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok			
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahakan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
		Jumlah			
3.	<i>Underhand Roll</i>	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah cone sasaran			
		Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan			
		Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan			
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm			
		Jumlah			

Permainan Bertema Kendaraan

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Tes 1	Tes 2	Skor
1.	Menangkap (<i>Catch</i>)	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh			
		Lengan maju ketika menangkap bola			
		Bola ditangkap hanya menggunakan tangan			
		Jumlah			
2.	<i>Overhand Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok			
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
		Jumlah			
3.	<i>Underhand Roll</i>	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah cone sasaran			
		Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan			
		Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan			
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm			
		Jumlah			

5. Instrumen Uji Eektivitas

A. Kecerdasan Interpersonal

Identitas

Nama :
Jenis Kelamin :
Asal Sekolah :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Skala penilaian / tanggapan			
BB	MB	BSH	BSB

Keterangan:

Skala 1 atau BB (Belum Berkembang) : Bila anak belum mau melakukan

Skala 2 atau MB (Mulai Berkembang) : Bila anak melakukan tetapi dengan diingatkan oleh guru atau bila anak melakukan dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar

Skala 3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Bila anak melakukan tanpa diingatkan oleh guru atau bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar

Skala 4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik) : Bila anak melakukan secara konsisten tanpa diingatkan oleh guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temannya atau bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar

**INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTERPERSONAL
PERMAINAN BERTEMA HEWAN**

No	Aspek	Butir Pernyataan	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Empati	Peserta didik mampu mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman dengan baik								
		Peserta didik mau membantu teman yang mengalami kesusahan								
2.	Sikap Prosocial	Peserta didik bermain dengan semua teman tanpa memihak								
		Peserta didik bersikap kooperatif atau mampu bekerja sama								
3.	Kesadaran Diri	Peserta didik bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya								
		Peserta didik memiliki cara berpakaian dan cara berbicara secara efektif								
4.	<i>Problem Solving</i>	Peserta didik mampu mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial								
		Peserta didik meminta maaf ketika melakukan kesalahan								

5.	Komunikasi Sosial	Peserta didik memiliki keterampilan berbicara atau <i>public speaking</i> dengan baik								
		Peserta didik memiliki keterampilan mendengarkan orang lain dengan baik								

**INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTERPERSONAL
PERMAINAN BERTEMA TANAMAN**

No	Aspek	Butir Pernyataan	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Empati	Peserta didik mampu mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman dengan baik								
		Peserta didik mau membantu teman yang mengalami kesusahan								
2.	Sikap Prosocial	Peserta didik bermain dengan semua teman tanpa memihak								
		Peserta didik bersikap kooperatif atau mampu bekerja sama								
3.	Kesadaran Diri	Peserta didik bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya								
		Peserta didik memiliki cara berpakaian dan cara berbicara secara efektif								
4.	<i>Problem Solving</i>	Peserta didik mampu mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial								
		Peserta didik meminta maaf ketika								

		melakukan kesalahan								
5.	Komunikasi Sosial	Peserta didik memiliki keterampilan berbicara atau <i>public speaking</i> dengan baik								
		Peserta didik memiliki keterampilan mendengarkan orang lain dengan baik								

**INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTERPERSONAL
PERMAINAN BERTEMA KENDARAAN**

No	Aspek	Butir Pernyataan	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Empati	Peserta didik mampu mengungkapkan emosi dan toleransi kepada teman dengan baik								
		Peserta didik mau membantu teman yang mengalami kesusahan								
2.	Sikap Prososial	Peserta didik bermain dengan semua teman tanpa memihak								
		Peserta didik bersikap kooperatif atau mampu bekerja sama								
3.	Kesadaran Diri	Peserta didik bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya								
		Peserta didik memiliki cara berpakaian dan cara berbicara secara efektif								
4.	<i>Problem Solving</i>	Peserta didik mampu mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial								
		Peserta didik meminta maaf ketika								

		melakukan kesalahan								
5.	Komunikasi Sosial	Peserta didik memiliki keterampilan berbicara atau <i>public speaking</i> dengan baik								
		Peserta didik memiliki keterampilan mendengarkan orang lain dengan baik								

B. Keterampilan Gerak Manipulatif

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin :
Nama Sekolah :

Petunjuk Pelaksanaan

1. Menangkap (*Catch*)

- a. Gambar 2 (dua) buah garis terpisah sejauh 5 meter
- b. Anak berdiri di satu garis dan lempar dari garis lain
- c. Lempar bola sedikit melambung ke arah dada anak
- d. Beritahu anak untuk menangkap bola dengan kedua tangan
- e. Lemparan dihitung yang berada diantara bahu dengan pinggang
- f. Ulangi

2. *Overhand Throw*

- a. Tempelkan selotip atau gambar garis dilantai sepanjang 6 meter dari dinding
- b. Anak berdiri di belakang garis menghadap ke dinding
- c. Anak melempar bola dengan keras ke dinding
- d. Ulangi

3. *Underhand Roll*

- a. Tempatkan 2 (dua) cone di dinding dengan jarak 1,2 meter
- b. Tempelkan selotip atau gambar garis sepanjang 6 meter dari dinding
- c. Anak menggelindingkan bola dengan keras sehingga melewati antara cone
- d. Ulangi

PERMAINAN BERTEMA HEWAN

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Pretest		Skor	Posttest		Skor
			Tes 1	Tes 2		Tes 1	Tes 2	
1.	Menangkap (<i>Catch</i>)	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh						
		Lengan maju ketika menangkap bola						
		Bola ditangkap hanya menggunakan tangan						
		Jumlah						
2.	<i>Overhand Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah						
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok						
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar						
		Jumlah						
3.	<i>Underhand Roll</i>	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap						

		ke arah cone sasaran						
		Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan						
		Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan						
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm						
		Jumlah						

PERMAINAN BERTEMA TANAMAN

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Pretest		Skor	Posttest		Skor
			Tes 1	Tes 2		Tes 1	Tes 2	
1.	Menangkap (<i>Catch</i>)	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh						
		Lengan maju ketika menangkap bola						
		Bola ditangkap hanya menggunakan tangan						
		Jumlah						
2.	<i>Overhand Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah						
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok						
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar						
		Jumlah						
3.	<i>Underhand Roll</i>	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap						

		ke arah cone sasaran						
		Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan						
		Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan						
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm						
		Jumlah						

PERMAINAN BERTEMA KENDARAAN

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Pretest		Skor	Posttest		Skor
			Tes 1	Tes 2		Tes 1	Tes 2	
1.	Menangkap (<i>Catch</i>)	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh						
		Lengan maju ketika menangkap bola						
		Bola ditangkap hanya menggunakan tangan						
		Jumlah						
2.	<i>Overhand Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah						
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok						
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar						
		Jumlah						
3.	<i>Underhand Roll</i>	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap						

		ke arah cone sasaran						
		Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan						
		Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan						
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm						
		Jumlah						

Lampiran 5. Data Penilaian

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kecerdasan Interpersonal

a. Validitas Instrumen

Butir	Permainan Bertema Hewan	Permainan Bertema Tanaman	Permainan Bertema Kendaraan
	Nilai sig	Nilai sig	Nilai sig
1	0.015	0.015	0.002
2	0.028	0.037	0.007
3	0.019	0.004	0.018
4	0.001	0.000	0.004
5	0.029	0.006	0.019
6	0.001	0.003	0.007
7	0.018	0.038	0.005
8	0.005	0.000	0.003
9	0.012	0.002	0.007
10	0.00	0.000	0.024

b. Reliabilitas Instrumen

Nama Permainan	Nilai sig
Permainan Bertema Hewan	0.922
Permainan Bertema Tanaman	0.935
Permainan Bertema Kendaraan	0.923

2. Data Penilaian Ahli
a. Uji Kelayakan Produk

Butir	Permainan Bertema Hewan			
	A1	A2	P1	P2
Butir 1	4	4	3	3
Butir 2	3	4	3	3
Butir 3	4	4	4	3
Butir 4	3	4	3	3
Butir 5	4	4	4	4
Butir 6	4	4	3	4
Butir 7	4	4	4	4
Butir 8	4	4	4	4
Butir 9	4	4	4	4
Butir 10	4	4	3	4
Total	38	40	35	36
Kelayakan (%)	95%	100%	88%	90%

Butir	Permainan Bertema Tanaman			
	A1	A2	P1	P2
Butir 1	4	4	4	3
Butir 2	3	4	3	3
Butir 3	4	4	4	4
Butir 4	4	4	4	4
Butir 5	4	4	4	4
Butir 6	4	3	4	4
Butir 7	3	4	3	3
Butir 8	4	4	3	3
Butir 9	4	4	4	4
Butir 10	4	4	4	4
Total	38	39	37	36
Kelayakan (%)	95%	98%	93%	90%

Butir	Permainan Bertema Kendaraan			
	A1	A2	P1	P2
Butir 1	4	3	3	3
Butir 2	3	4	3	4
Butir 3	4	3	4	4
Butir 4	3	4	4	4
Butir 5	4	4	4	3
Butir 6	4	4	4	4
Butir 7	4	3	4	4
Butir 8	4	4	3	4

Butir 9	4	4	4	4
Butir 10	4	3	4	4
Total	38	36	37	38
Kelayakan (%)	95%	90%	93%	95%

Keterangan

A1 : Ahli Materi 1

A2 : Ahli Materi 2

P1 : Praktisi 1

P2 : Praktisi 2

b. Content Validity Ahli

Permainan Bertema Hewan											
Butir	A1	A2	P1	P2	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V
Butir 1	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0,83
Butir 2	3	4	3	3	2	3	2	2	9	12	0,75
Butir 3	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,92
Butir 4	3	4	3	3	2	3	2	2	9	12	0,75
Butir 5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 6	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,92
Butir 7	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 10	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,92

Butir	A1	A2	P1	P2	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	V
Butir 1-10	38	40	35	36	28	30	25	26	109	0,91

Permainan Bertema Tanaman											
Butir	A1	A2	P1	P2	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V
Butir 1	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,92
Butir 2	3	4	3	3	2	3	2	2	9	12	0,75
Butir 3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 6	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,92
Butir 7	3	4	3	3	2	3	2	2	9	12	0,75
Butir 8	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0,83
Butir 9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1

Butir 10	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	---

Butir	A1	A2	P1	P2	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	V
Butir 1-10	38	39	37	36	28	29	27	26	110	0,92

Permainan Bertema Kendaraan											
Butir	A1	A2	P1	P2	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V
Butir 1	4	3	3	3	3	2	2	2	9	12	0,75
Butir 2	3	4	3	4	2	3	2	3	10	12	0,83
Butir 3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,92
Butir 4	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0,92
Butir 5	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,92
Butir 6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 7	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,92
Butir 8	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,92
Butir 9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1
Butir 10	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,92

Butir	A1	A2	P1	P2	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	V
Butir 1-10	38	36	37	38	28	26	27	28	109	0,91

3. Uji Coba Awal (Uji Coba Kelompok Kecil)

a. Kecerdasan Interpersonal

1) Permainan Bertema Hewan

TK Pratiwi Ranting												
Nama	Butir Soal										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Fadlan Adika	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	31	3,1
Tanti M	4	2	3	3	2	3	4	3	2	2	28	2,8
Azzahra K R	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	25	2,5
Naylatul N	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37	3,7
Firzan D S	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	26	2,6
Cindy Y	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	3,8
Larissa E K	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	3,7
Defran P K	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	29	2,9
M. Sahirun N	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	26	2,6
Mutiara N L	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	26	2,6
Rerata												3,03

2) Permainan Bertema Tanaman

TK Pratiwi Ranting												
Nama	Butir Soal										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Fadlan Adika	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	30	3
Tanti M	4	3	2	3	3	3	4	3	2	2	29	2,9
Azzahra K R	2	4	2	3	3	3	2	2	3	3	27	2,7
Naylatul N	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	3,8
Firzan D S	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	26	2,6
Cindy Y	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	3,9
Larissa E K	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	3,6
Defran P K	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	29	2,9
M. Sahirun N	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	25	2,5
Mutiara N L	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	23	2,3
Rerata												3,02

3) Permainan Bertema Kendaraan

TK Pratiwi Ranting												
Nama	Butir Soal										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Fadlan Adika	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	34	3,4
Tanti M	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	31	3,1
Azzahra K R	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	34	3,4
Naylatul N	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36	3,6
Firzan D S	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	26	2,6
Cindy Y	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	36	3,6
Larissa E K	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33	3,3
Defran P K	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	28	2,8
M. Sahirun N	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22	2,2
Mutiara N L	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	23	2,3
Rerata												

b. Keterampilan Gerak Manipulatif

1) Permainan Bertema Hewan

No	Nama	Permainan Bertema Binatang		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Fadlan Adika	1	0	1
2	Tanti M	1	1	2
3	Azzahra K R	1	1	2
4	Naylatul N	0	1	1
5	Firzan D S	0	1	1
6	Cindy Y	1	0	1
7	Larissa E K	1	0	1
8	Defran P K	1	0	1
9	M. Sahirun N	1	1	2
10	Mutiara N L	0	1	1
Total				13

2) Permainan Bertema Tanaman

No	Nama	Permainan Bertema Tanaman		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Fadlan Adika	1	1	2
2	Tanti M	0	0	0
3	Azzahra K R	1	1	2
4	Naylatul N	1	1	2
5	Firzan D S	1	1	2
6	Cindy Y	0	0	0
7	Larissa E K	1	1	2
8	Defran P K	0	0	0
9	M. Sahirun N	1	1	2
10	Mutiara N L	1	1	2
Total				14

3) Permainan Bertema Kendaraan

No	Nama	Permainan Bertema Kendaraan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Fadlan Adika	0	1	1
2	Tanti M	1	0	1
3	Azzahra K R	1	0	1
4	Naylatul N	1	1	2
5	Firzan D S	0	1	1
6	Cindy Y	1	1	2
7	Larissa E K	1	0	1
8	Defran P K	1	1	2
9	M. Sahirun N	0	1	1
10	Mutiara N L	0	1	1
Total				13

4. Uji Coba Lapangan Utama (Uji Kelompok Besar)

a. Kecerdasan Interpersonal

1) Permainan Bertema Hewan

TK Andaruwati												
Nama	Butir Soal										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Aldo Vian P	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	3,2
Alghazali TAR	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1
Afif MS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Michella AA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Azam AP	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1
Keyla Nur AB	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	32	3,2
Afif Januar DS	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	3,1
Azka Aldric P	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1
Karisma NK	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	31	3,1
Aluino Abdul G	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	31	3,1
Rerata												3,1

TK Puspa Indah												
Nama	Butir Soal										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Atharizq DP	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34	3,4
Acelin Angela S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Hanif Al Furqan	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
Earlyta Azka MA	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32	3,2
Alya Anindya M	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Nikheisy CV	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	33	3,3
Elvira Dita A	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	33	3,3
Milvara Syalu S	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Azelea Khaliqa S	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Alkhalifi Dary A	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	33	3,3
Rerata												3,25

2) Permainan Bertema Tanaman

TK Andaruwati												
Nama	Butir Soal										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Aldo Vian P	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Alghazali TAR	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	3,1
Afif MS	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1

Michella AA	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Azam AP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Keyla Nur AB	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	3,1
Afif Januar DS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Azka Aldric P	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1
Karisma NK	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	3,1
Aluino Abdul G	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32	3,2
Rerata											3,11	

TK Puspa Indah												
Nama	Butir										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Atharizq DP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Acelin Angela S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Hanif Al Furqan	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Earlyta Azka MA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Alya Anindya M	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	33	3,3
Nikheisy CV	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Elvira Dita A	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	24	2,4
Milvara Syalu S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Azelea Khaliqa S	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Alkhalifi Dary A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Rerata											3,01	

3) Permainan Bertema Kendaraan

TK Andaruwati												
Nama	Butir										Total	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Aldo Vian P	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	33	3,3
Alghazali TAR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Afif MS	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	3,1
Michella AA	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33	3,3
Azam AP	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	3,2
Keyla Nur AB	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	3,1
Afif Januar DS	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	3,1
Azka Aldric P	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	30	3
Karisma NK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Aluino Abdul G	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Rerata											3,11	

TK Puspa Indah													
Nama	Butir										Total	Rerata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Atharizq DP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Acelin Angela S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Hanif Al Furqan	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4	
Earlyta Azka MA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Alya Anindya M	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Nikheisya CV	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Elvira Dita A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Milvara Syalu S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	
Azelea Khaliqa S	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4	
Alkhalifi Dary A	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32	3,2	
Rerata												3,1	

b. Keterampilan Gerak Manipulatif

1) Permainan Bertema Hewan

No	Nama	TK Andaruwati		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Aldo Vian P	1	1	2
2	Alghazali TAR	1	1	2
3	Afif MS	1	1	2
4	Michella AA	0	1	1
5	Azam AP	0	1	1
6	Keyla Nur AB	1	0	1
7	Afif Januar DS	1	1	2
8	Azka Aldric P	1	0	1
9	Karisma NK	1	1	2
10	Aluino Abdul G	0	1	1
Total				15

No	Nama	TK Puspa Indah		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Atharizq DP	1	1	2
2	Acelin Angela S	0	1	1
3	Hanif Al Furqan	1	1	2
4	Earlyta Azka MA	1	1	2
5	Alya Anindya M	0	1	1
6	Nikheisya CV	1	0	1

7	Elvira Dita A	1	1	2
8	Milvara Syalu S	1	0	1
9	Azelea Khaliqa S	1	1	2
10	Alkhalifi Dary A	0	1	1
Total				15

2) Permainan Bertema Tanaman

No	Nama	TK Andaruwati		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Aldo Vian P	1	1	2
2	Alghazali TAR	0	0	0
3	Afif MS	1	1	2
4	Michella AA	1	1	2
5	Azam AP	1	1	2
6	Keyla Nur AB	1	0	1
7	Afif Januar DS	1	1	2
8	Azka Aldric P	0	0	0
9	Karisma NK	1	1	2
10	Aluino Abdul G	1	1	2
Total				15

No	Nama	TK Puspa Indah		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Atharizq DP	1	1	2
2	Acelin Angela S	1	0	1
3	Hanif Al Furqan	1	1	2
4	Earlyta Azka MA	1	0	1
5	Alya Anindya M	1	1	2
6	Nikheisya CV	1	0	1
7	Elvira Dita A	1	1	2
8	Milvara Syalu S	0	0	0
9	Azelea Khaliqa S	1	1	2
10	Alkhalifi Dary A	1	1	2
Total				15

3) Permainan Bertema Kendaraan

No	Nama	TK Andaruwati		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Aldo Vian P	1	1	2
2	Alghazali TAR	1	0	1

3	Afif MS	1	0	1
4	Michella AA	1	1	2
5	Azam AP	0	1	1
6	Keyla Nur AB	1	1	2
7	Afif Januar DS	1	1	2
8	Azka Aldric P	1	1	2
9	Karisma NK	0	1	1
10	Aluino Abdul G	0	1	1
Total				15

No	Nama	TK Puspa Indah		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	Atharizq DP	1	1	2
2	Acelin Angela S	1	1	2
3	Hanif Al Furqan	1	0	1
4	Earlyta Azka MA	1	1	2
5	Alya Anindya M	0	1	1
6	Nikheisya CV	1	1	2
7	Elvira Dita A	1	0	1
8	Milvara Syalu S	1	1	2
9	Azelea Khaliqa S	0	1	1
10	Alkhalifi Dary A	0	1	1
Total				15

5. Uji Efektivitas Produk

a. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreA	.276	10	.030	.916	10	.322
PreB	.224	10	.168	.911	10	.287
PostA	.189	10	.200*	.926	10	.410
PostB	.286	10	.020	.885	10	.149

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre AB	Based on Mean	1.996	1	18	.175
	Based on Median	.960	1	18	.340
	Based on Median and with adjusted df	.960	1	14. 931	.343
	Based on trimmed mean	1.899	1	18	.185
Pos tA B	Based on Mean	2.376	1	18	.141
	Based on Median	2.419	1	18	.137
	Based on Median and with adjusted df	2.419	1	17. 948	.137
	Based on trimmed mean	2.499	1	18	.131

c. Paired T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreA - PostA	-1.400	1.506	.476	-2.477	-.323	-2.941	9	.016
Pair 2	PreB - PostB	-.900	.876	.277	-1.526	-.274	-3.250	9	.010

Keterangan

A adalah Kecerdasan Interpersonal

B adalah Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Lampiran 6. Dokumentasi





