

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN KREASI MELANGKAH
TERHADAP KEMAMPUAN KINESTETIK SISWA SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH TONGGALAN KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Elviria Widyawati
17604221026

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elviria Widyawati
NIM : 17604221026
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Judul TAS : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN
KREASI MELANGKAH TERHADAP KEMAMPUAN
KINESTETIK SISWA SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH TONGGALAN KLATEN

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

Yogyakarta, 22 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Elviria Widyawati
17604221026

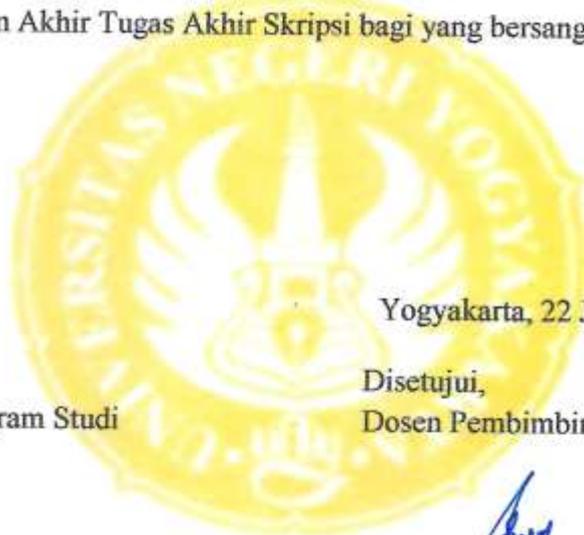
HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN KREASI MELANGKAH TERHADAP KEMAMPUAN KINESTETIK SISWA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH TONGGALAN KLATEN

Disusun Oleh:
Elviria Widyawati
17604221026

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, 22 Juni 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

A blue ink signature of Dr. Hari Yulianto, consisting of stylized initials and a surname.

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

A blue ink signature of Dr. Aris Fajar Pambudi, consisting of stylized initials and a surname.

Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or
NIP. 198205222 009121 006

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN KREASI MELANGKAH
TERHADAP KEMAMPUAN KINESTETIK SISWA SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH TONGGALAN KLATEN**

Disusun Oleh :
Elviria Widyawati
17604221026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 17 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or Ketua Penguji / Pembimbing		3.8.2023
Riky Dwihandaka, S.Pd., Kor., M.Or. Sekretaris Penguji		3-8-2023
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Penguji Utama		1-8-2023

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

“Dimulai dengan Bismillah dan di akhir selalu mengucapkan
Alhamdulillah dengan apapun hasilnya, karena semua terjadi kehendak Tuhan Yang
Maha Esa”

" Support system terbaik adalah ridho dari Allah SWT dan doa orang tua"

Dan percayalah doa yang sudah kamu langitkan
tidak akan kembali dengan keadaan kosong.

-hasbunallah wani'mal wakil-

(Elviria Widyawati)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puja dan puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya, dan segala nikmat yang diberikan, sehingga penulis masih berkesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi, serta telah dipermudah langkah saya dalam menyelesaikan Studi di Universitas Negeri Yogyakarta ini, dengan penuh rasa syukur tugas akhir skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang aku sayangi, Bapak Slamet Widodo dan Ibu Aminatun Pujiastuti yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta doa.
2. Saudara kandung yaitu adik saya tercinta, Muhammad Rais yang juga mendukung secara moral maupun materi dan doa.
3. Almameter, yaitu Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menjadi wadah mendapatkan ilmu bermanfaat.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN KREASI
MELANGKAH TERHADAP KEMAMPUAN KINESTETIK
SISWA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH
TONGGALAN KLATEN**

Oleh :
Elviria Widyawati
17604221026

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Permainan Kreasi Melangkah Terhadap Kemampuan Kinestetik Siswa Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tonggalan Klaten”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian korelasional dalam bentuk analitik observasional dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Teknik analisis menggunakan uji *Independent t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest.

Hasil dari penelitian ini melalui penerapan permainan kreasi dengan uji *Independent t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai T hitung $5,860 > 2,024$. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan kreasi melangkah membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kinestetik pada siswa SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kreasi Melangkah, Kemampuan Kinestetik.*

KATA PENGANTAR

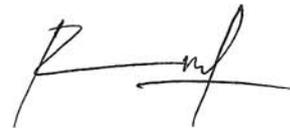
Puji dan syukur kupersembahkan kehadirat Allah SWT, karena atas kehendak-Nya penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Bermain Kreasi Melangkah Terhadap Kemampuan Kinestetik Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Tonggalan Klaten” dapat diselesaikan dengan lancar. Selesaiannya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, saya ucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or , selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi. Selain itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar- besarnya kepada yang terhormat dan yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai pembinaan mengenai peraturan penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan penunjang berbagai hal lain.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes, Koordinator Program studi PJSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

4. Bapak Ghufron Ahmad AM, S.Pd selaku kepala sekolah dan Muhammad Ilham Santoso, S.Pd., Guru PJOK SD Muhammadiyah Tonggalen Klaten yang telah membantu dalam menyiapkan segala kebutuhan penulis.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
6. Teman-teman satu angkatan PGSD Penjas 2017 yang memberi dukungan dan Kerjasama selama masa perkuliahan sampai dengan saat ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutka satu persatu.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 22 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Elviria Widyawati
17604221026

DAFTAR ISI

	Halaman.
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Kajian Pendidikan Jasmani.....	10
2. Kajian Konsep Gerak Dasar Bermain.....	15
3. Bermain Kreasi Melangkah.....	17
4. Kecerdasan Kinestetik Anak.....	22
5. Kemampuan Kinestetik Anak.....	25
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	31

B. Kajian Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Pikir	38
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi	42
2. Purposive Sampling	42
D. Definisi Operasional Variabel	43
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman.
Tabel 1 . Desain Penelitian	41
Tabel 2 . Kisi-kisi Observasi Kreasi Melangkah	45
Tabel 3 . Kisi-kisi Tes Kreasi Melangkah	47
Tabel 4 . Distribusi Frekuensi Pre Test	55
Tabel 5 . Hasil Perhitungan Statistik Pre-test	56
Tabel 6 . Distribusi Frekuensi Post Test	57
Tabel 7 . Deskriptif Statistik Data Posttest	58
Tabel 8 . Hasil Uji Normalitas Dengan Analisis <i>Kolmogorov Smirnov</i>	59
Tabel 9 . Hasil Uji Homogenitas	60
Tabel 10 . Hasil Uji Beda Dengan <i>Independent Samples T Test</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Grafik Hasil Pre Test	55
Gambar 2 . Grafik Hasil Pre Test	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman.
Lampiran 1 . Instrumen Penelitian	72
Lampiran 2 . Model bermain Kreasi	73
Lampiran 3 . Rubrik Penilaian	74
Lampiran 4 . Data Penelitian	75
Lampiran 5 . Hasil Olah Data SPSS.....	76
Lampiran 6 . Surat Penelitian	78
Lampiran 7 . Kartu Bimbingan Skripsi	79
Lampiran 8 . Dokumentasi	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Berdasarkan undang undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang agar dapat berhasil dan mampu meraih kesuksesan dalam kehidupannya. Perkembangan yang terjadi pada anak usia dini meliputi 6 aspek salah satunya perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan anak berpikir (*thinking*), memecahkan masalah (*problem Solving*), mengambil keputusan (*decision making*), kecerdasan (*intelligence*), bakat (*aptitude*). Proses perkembangan kognitif atau berhubungan dengan kecerdasan (*intelligence*) (Raudhah, 2016: 2).

Pada awalnya anak dikatakan cerdas apabila mampu untuk melakukan hal yang diluar kebiasaan seperti membaca, menghitung ataupun menulis. Pendapat tersebut tampaknya mengabaikan dan mengesampingkan kecerdasan atau bakat lain yang anak miliki seperti kecerdasan dalam bidang seni, kepribadian dan lainnya. Orang tua berpendapat bahwa IQ (*Intelligence Quotient*) merupakan salah satu faktor besar yang mempengaruhi keberhasilan dan kehidupan anak. Pernyataan tersebut tidak selalu tepat. Karena kecerdasan antara satu anak dengan

yang lain berbeda. Orang tua maupun pendidik anak usia dini harus mengenali kecerdasan yang dimiliki anak agar dapat mengarahkan dan mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak secara maksimal (Rizqi, 2015).

Kecerdasan anak tidak hanya dilihat dari satu bidang saja tapi banyak bidang yang lain lagi, bisa saja anak lemah pada bidang tertentu tetapi unggul 3 dalam bidang lain. *Multiple Intelligences* (kecerdasan ganda/ kecerdasan majemuk) merupakan teori kecerdasan yang dikemukakan Howard Gardner yang mengemukakan bahwa ada sembilan jenis kecerdasan, yang terdiri dari aspek aspek kecerdasan linguistik (*linguistic Intelligence*), kecerdasan logika matematika (*logical mathematical intelligence*), kecerdasan visual-spasial (*spatial intelligence*), kecerdasan gerak tubuh (*bodily-kinesthetic intelligence*), kecerdasan musical-berirama (*musical-rhythmic intelligence*), kecerdasan antar diri (*interpersonal intelligence*), kecerdasan dalam-diri (*intrapersonal intelligence*), kecerdasan alam-naturalis (*naturalistic intelligence*) dan kecerdasan eksistensial (*existential intelligence*) (Wahida, 2018: 2).

Pada dasarnya dunia anak adalah dunia yang identik dengan bermain, terutama di usia dini. Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis, positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berpikir matematis. Secara tidak sadar

pula anak telah melatih kekuatan, keseimbangan dan melatih kemampuan motoriknya.

Bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain tapi untuk diri sendiri, dan di lakukan semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif (Musfiroh, 2014: 5).

Pertumbuhan dan perkembangan jasmani berkaitan dengan perkembangan fisik motorik anak. Melalui karakteristik unik anak yaitu keingintahuan yang besar dan keinginan untuk mencoba, anak dapat melakukan latihan-latihan fisik motorik melalui gerakan-gerakan terkoordinasi yang difasilitasi dengan lingkungan yang mendukung atas pemberian stimulasi tersebut. Sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Rahyubi (2012: 228) perkembangan motorik khususnya pada anak usia dini akan lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung anak untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika anak melakukan aktivitas di dalam ruangan, maka pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, melompat, dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas.

Pengembangan *Multiple Intelligences* di Muhammadiyah Tonggalan Klaten dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Salah satu contoh guru mengembangkan

kecerdasan gerak-tubuh dan kecerdasan musikal berirama, kegiatan yang dilakukan pada saat observasi yaitu menirukan gerakan dan lagu, pada awal pembelajaran anak diajak untuk menirukan gerak dan lagu sesuai tema hari itu. Pada saat observasi sebagian anak didik di Muhammadiyah Tonggalan Klaten sangat menyukai kegiatan di luar ruangan, seperti berlari, bermain bola dan kegiatan yang melibatkan fisik lainnya. Sehingga peneliti memutuskan untuk menerapkan permainan yang tidak hanya mengembangkan fisik anak tetapi berbagi kemampuan lain yang dimiliki anak. Pada penelitian ini kecerdasan majemuk yang dikembangkan yaitu kemampuan kinestetik.

Perkembangan fisik menggambarkan perubahan dalam penampilan fisik anak-anak, sama seperti dalam keterampilan motorik. Prestasi fisik yang penting pada anak di masa ini adalah bertambahnya kontrol terhadap gerakan-gerakan motorik dari yang tidak karuan menjadi teratur dan terarah (Rakhmawati & Marlina, 2018). Motorik kasar erat hubungannya dengan jasmani maka diperlukan tubuh sehat, kuat, cekatan, melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan, merangkak, merayap. Kalau anak terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, ia akan lebih percaya diri dan mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

Menurut Umama (2016) Motorik kasar adalah kemampuan anak yang digunakan untuk mengontrol otot-otot besar, meliputi kemampuannya untuk duduk, berjalan, berlari, menendang, melompat, melempar. Anak usia dini tubuhnya lebih lentur dibandingkan orang dewasa sehingga mereka lebih mudah melenturkan otot-ototnya dan mengikuti gerakan-gerakan akrobatik. Selain itu

juga anak sangat suka dengan pengulangan, mereka akan bersedia mengulangi suatu tindakan hingga pola otot terlatih untuk melakukannya secara efektif. Agar pertumbuhan dan perkembangan anak didik terutama dalam perkembangan kinestetik dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, sangat banyak dipengaruhi oleh kreativitas dan kemampuan pendidik dalam memilih alat/sarana dan metode/teknik pelaksanaan yang tepat.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan business semua anak usia dini (Rasyid dkk, 2009: 77). Secara lebih lanjut bahwa anak yang jarang diajak bermain sewaktu balita, akan mengalami kesulitan beradaptasi secara sosial kelak setelah dewasa. Dengan demikian, substansi bermain bagi anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik yang melibatkan tubuh misalkan gerakan tubuh saat berdoa, menggambar, melompat, berlari dan olahraga yang menggerakkan tubuh, menari, senam dan sebagainya.

Masalah dalam pertumbuhan fisik terkait masalah pemberian gizi pada anak, terdapat masalah kurang gizi (malnutrisi) dan masalah kelebihan gizi (obesitas). (Ratu A.D.S., 2007). Kurangnya gizi yang diberikan oleh orang tua kepada anak menyebabkan terjadinya masalah pada pertumbuhan fisik anak. Anak usia dini yang terhambat pertumbuhan fisiknya karena masalah malnutrisi badannya terlihat kurus dan lemah. Tumbuh kembang otak anak juga tidak optimal yang

akan mempengaruhi kemampuan kognitif anak menjadi rendah. Menurut Mahendra dan Saputra dalam (Desmika, 2012) perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan gerak yang sesuai dengan masa perkembangannya. Status gizi yang kurang akan menghambat laju perkembangan motorik anak yang berimplikasi pada perkembangan aspek lain.

Keterampilan motorik kasar pada anak terkait dengan ketidakmampuan anak mengatur keseimbangan dan reaksi kurang cepat serta koordinasi kurang baik. Masalah keseimbangan pengaturan tubuh pada dasarnya berhubungan dengan sistem vestibular sebagai pengatur keseimbangan di dalam tubuh manusia. Masalah ini jika tidak cepat ditangani akan berdampak pada kesulitan dalam membaca dan menulis ketika anak memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Selain itu, kemampuan bereaksi dan koordinasi juga menentukan keterampilan motorik kasar anak, masih banyak anak lambat dalam bereaksi dan kacau dalam koordinasi gerakannya. Hal ini terjadi karena anak kurang diberi kesempatan untuk berlatih atau ada kemungkinan anak memiliki masalah dalam saraf motoriknya (Fitriani, 2018: 31-32).

Masa anak-anak adalah masa bermain, namun banyak orang tua yang membatasi permainan anak-anaknya. Banyak orang tua di jaman sekarang yang melarang anak-anaknya untuk bermain yang didominasi oleh gerakan fisik, seperti; berlari, melompat dan memanjat. Dengan alasan khawatir celaka maka orang tua lebih senang melihat anaknya menonton televisi, bermain game dan kegiatan lain yang tidak banyak membutuhkan gerakan tubuh. Padahal gerakan fisik sangat dibutuhkan oleh anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik mereka.

Hasnida (2015) mengatakan bahwa dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain. Jadi, untuk membentuk karakter dan mengisi kemampuan anak dapat dilakukan dengan berbagai permainan. Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan dirinya

Sehubungan dengan hal tersebut mengenai aktivitas, perkembangan anak, pertumbuhan fisik dan faktor yang mempengaruhi aktivitas anak dalam mengembangkan kecerdasan serta kemampuan bergerak, penulis mencoba melihat apakah permainan kreasi melangkah dapat mengembang kemampuan kinestetik Siswa SD Muhammadiyah Tonggalan Kabupaten Klaten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dikemukakan identifikasi masalah adalah :

1. Anak yang jarang melakukan aktivitas bermain berpotensi mengalami kesulitan beradaptasi di masa remaja maupun dewasa.
2. Melarang bermain seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.
3. Pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Dasar selama ini memiliki beberapa kendala seperti pembelajaran kurang mendorong tingkat pencapaian kecerdasan kinestetik yang optimal.
4. Masih terdapat permainan yang disajikan di Sekolah Dasar kurang tepat dengan usia anak, baik dari aspek fisik, psikis maupun tingkat intelegensi anak.

5. Kecerdasan kinestetik di Sekolah Dasar masih terbatas dan upaya peningkatannya belum terdapat terprogram, terutama melalui suatu bentuk permainan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan tujuan masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah penelitian di atas yaitu: seberapa signifikan pengaruh media pembelajaran dalam permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik?

D. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu “Mengetahui pengaruh penerapan permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik”.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Manfaat bagi pengembangan ilmu, sebagai motivasi bagi pendidik untuk lebih kreatif di dalam mengembangkan proses belajar-mengajar dan diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya terkait penerapan pembelajaran untuk mengembangkan kinestetik di jenjang pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis.

a. Manfaat bagi peserta didik

Pada permainan ini anak tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kinestetik namun dapat juga mengembangkan kemampuan kognitifnya.

b. Manfaat bagi guru

Melalui permainan ini dapat mencerminkan guru kreatif yang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) yang dapat mengembangkan kemampuan kinestetik dan sekaligus motorik anak.

c. Manfaat bagi sekolah

Sekolah mempunyai pendidik yang kreatif di dalam mengembangkan alat pembelajaran variatif untuk perkembangan kemampuan kinestetik dan kemampuan motorik anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Aktivitas Jasmani

Pendidikan merupakan hal yang esensial dalam hidup dan kehidupan manusia karena proses pendidikan berada dan berkembang bersama perkembangan hidup manusia. Berdasarkan definisi tersebut dapat dimaknai bahwa pendidikan adalah seluruh aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang secara terus menerus semasa hidupnya melalui sebuah proses pelatihan dan pengajaran, sehingga mampu mengembangkan seluruh potensi serta dapat mendorong tercapainya kesejahteraan jasmani dan rohani yang berguna bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Untuk menciptakan insan Indonesia yang berkualitas ini, sistem pendidikan harus berupaya mengendalikan pemerataan kesempatan pendidikan secara serasi, selaras dan seimbang serta berlangsung sepanjang hayat. Hal ini menandakan bahwa pendidikan harus dilakukan sejak usia dini anak (Mukhlis & Handayani, 2019).

Aktivitas jasmani merupakan aktivitas yang melibatkan organ jasmani manusia. Berdasarkan Kementerian Kesehatan RI (2012: 5) aktivitas fisik dikategorikan cukup apabila seseorang melakukan latihan fisik atau olahraga selama 30 menit setiap hari atau minimal 3-5 hari dalam seminggu. Aktivitas fisik adalah pergerakan tubuh yang diproduksi oleh kontraksi otot rangka dan

secara substansial terjadi peningkatan pengeluaran energi. Hal tersebut sejalan dengan pengertian aktivitas fisik berdasarkan Thomas et al, (2005: 305) “*Physical activity includes all forms of movement done in occupation, exercise, home and family care, transportation, and leisure settings*”, artinya bahwa dalam aktivitas fisik itu mengandung segala bentuk pergerakan yang dilakukan ketika bekerja, latihan, aktivitas dirumah (menyapu, mencuci), transportasi (berjalan kaki, sepeda, motor) dan rekreasi (olahraga, outbound, dansa).

Sedangkan Arovah (2010: 5) mengatakan bahwa aktivitas fisik adalah gerakan fisik yang dilakukan oleh otot tubuh dan sistem penunjangnya yang membutuhkan energi di atas tingkat sistem energi istirahat. Kemudian *World Health Organization* (WHO, 2015) menyatakan bahwa aktivitas fisik didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang memerlukan pengeluaran energi. Aktivitas fisik secara teratur telah lama dianggap sebagai komponen penting dari gaya hidup sehat, (Russell, 2005). Berdasarkan Tomporowski dkk (2008:120) dalam penelitian mereka yang menyimpulkan bahwa anak-anak dibidang sehat secara fisik dapat melakukan tugas-tugas kognitif (pengetahuan) lebih cepat dan menampilkan aktivitas *neurofisiologis* dengan indikator mobilitas yang lebih besar dari daya kemampuan otak anak-anak yang kurang bugar atau sehat. Namun karena tuntutan mode dan perkembangan zaman, mereka lebih suka untuk memberikan mainan pada anaknya berupa *Game Watch, Playstation, Tamiya*,

maupun komputer yang pada akhirnya memangkas ruang aktivitas fisik anak (Anwar, 2005: 49) .

Berdasarkan dari beberapa kajian diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas jasmani juga disebut aktivitas fisik. Aktivitas fisik adalah aktivitas yang melibatkan organ dan otot jasmani manusia. Aktivitas fisik dapat dikatakan cukup apabila dilakukan selama 30 menit atau 3-5 kali dalam seminggu.

b. Klasifikasi Aktivitas Fisik

Pada umumnya diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu aktif dan tidak aktif. Kriteria “aktif” adalah individu yang melakukan aktivitas fisik berat atau sedang atau keduanya, sedangkan kriteria “tidak aktif” adalah individu yang tidak melakukan aktivitas fisik sedang maupun berat (Risksedas, 2013: 139). Kemudian tentang pengelompokan aktivitas yang dilakukan secara umum dibedakan dalam tiga kelompok (Wirakusumah, 2010: 154), yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Ringan

Kegiatan yang dilakukan sehari-hari adalah 8 jam tidur, 4 jam bekerja sejenis pekerjaan kantor, 2 jam pekerjaan rumah tangga, ½ jam olahraga, serta sisanya 9½ jam melakukan kegiatan ringan dan sangat ringan.

2) Kegiatan Sedang

Waktu yang digunakan untuk kegiatan sedang setara dengan 8 jam tidur, 8 jam bekerja dilapangan (seperti di industri, perkebunan, atau

sejenisnya), 2 jam pekerjaan rumah tangga, serta 6 jam pekerjaan ringan dan sangat ringan.

3) Kegiatan Berat

Waktu yang digunakan sehari untuk kegiatan berat adalah 8 jam tidur, 4 jam pekerjaan berat seperti mengangkat air atau pekerjaan pertanian (seperti mencangkul), 2 jam pekerjaan ringan, serta 10 jam pekerjaan ringan dan sangat ringan.

Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi aktivitas fisik yaitu terdapat aktivitas ringan, sedang, dan ringan. Aktivitas ringan seperti berdiri, duduk, menulis dan lainnya. Kemudian yang sedang seperti berjalan, berkebun dengan kegiatan memetik atau menyirami tanaman dan lainnya. Sedangkan yang berat seperti berlari, mencangkul, berolahraga (sepakbola, bulutangkis, dan voli) dan lainnya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Fisik

Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas fisik pada seseorang berdasarkan (Bouchard, et al, 2012) :

1) Umur

Anak-anak cenderung lebih aktif daripada anak muda atau remaja. Secara alamiah anak cenderung aktif bermain karena tertarik pada alur permainan. (*British Heart Foundation, 2014*) .

2) Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin sangat mempengaruhi tingkat aktivitas seseorang. Pada umumnya aktivitas fisik seorang laki-laki akan lebih

besar dibanding aktivitas fisik seorang perempuan. Demikian pula stimulasi lingkungan, status gizi, ras dan genetik mempunyai pengaruh penting dalam perkembangan motorik dalam menunjang aktivitas jasmani (Rismayanti, 2013: 68)

3) Etnis

Faktanya perbedaan etnis seseorang juga dapat mempengaruhi tingkat aktivitas fisik seseorang. Hal ini disebabkan oleh perbedaan budaya yang ada dalam kelompok atau masyarakat tersebut. Budaya yang terdapat di setiap Negara pasti berbeda-beda, misal di Negara Belanda mayoritas masyarakatnya menggunakan sepeda untuk bepergian dan di Negara Indonesia mayoritas masyarakatnya menggunakan kendaraan bermotor sehingga secara garis besar tingkat aktivitas masyarakat Belanda lebih besar dibandingkan masyarakat Belanda.

4) *Trend*

Salah satu tren terbaru saat ini adalah mulai berkembangnya teknologi yang mempermudah pekerjaan manusia. Dahulu manusia harus membajak sawah dengan kerbau, namun dengan teknologi traktor manusia lebih dipermudah dalam melakukan pekerjaan tersebut.

Faktor yang mempengaruhi aktivitas jasmani atau fisik seperti Penyakit/kelainan pada tubuh yang berpengaruh terhadap kapasitas jantung paru, postur tubuh, obesitas, hemoglobin/sel darah dan serat otot. Kelainan pada tubuh seperti di atas akan mempengaruhi aktivitas yang

akan dilakukan. Seperti kekurangan sel darah merah, maka orang tersebut tidak diperbolehkan untuk melakukan olahraga yang berat.

Dari beberapa kajian para ahli dapat disimpulkan bahwa ada faktor yang mempengaruhi aktivitas jasmani/fisik manusia yaitu umur, jenis kelamin, etnis dan tren serta riwayat penyakit pada seseorang. Umur tingkat aktivitas tertinggi adalah 14 tahun sedangkan setelahnya terjadi kestabilan dan penurunan secara bertahap. Jenis kelamin pria dan perempuan juga mempengaruhi tingkat aktivitas jasmani karena massa otot atau latihan yang berbeda. Untuk etnis dan tren juga mempengaruhi tingkat aktivitas jasmani manusia.

2. Kajian Konsep Gerak Dasar Bermain

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bermain bermain berasal dari kata dasar “main” yang artinya adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain bagi anak merupakan sebuah dunia yang tidak terpisahkan, setiap anak pastinya mempunyai dorongan untuk bermain, melalui bermain anak mendapatkan kesenangan tanpa perlu memikirkan hasil akhir karena proses lebih penting dari pada tujuan akhir. Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.

Bermain prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya, karena tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah, dan mencipta sesuatu. Berdasarkan Garvey (2002: 110) menyatakan bahwa adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu :

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- b. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Bagi anak bermain mempunyai arti yang sangat penting karena anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasi, lewat bermain pada anak dapat melakukan kegiatan fisik, belajar, bergaul dengan orang lain, melatih anak dalam berbicara atau menambah perbendaharaan kata serta bermain dapat membantu anak menemukan bakat atau kelebihan yang dimilikinya, membantu mengembangkan aspek perkembangan anak.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Menurut Mayke (2001), bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

a. Mengembangkan aspek fisik :

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

b. Mengembangkan aspek social

Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.

c. Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

d. Mengembangkan aspek kognitif

Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak (Mayke, 2001: 38-44).

3. Bermain Kreasi Melangkah

a. Pengertian Kreasi Melangkah

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, social, moral, dan emosional. Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan untuk anak usia

dini melalui bermain. Salah satunya Tari Kreasi Tradisional Mandailing Melayu. Anak usia Taman Kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas sehingga anak masih sulit belajar dengan serius dan masih sulit diatur tapi bila pengembangan motorik kasar tersebut dilakukan sambil bermain maka anak akan merasa senang, diharapkan anak dapat melompat, berdiri di atas satu kaki maupun melempar.

Sedangkan menurut Bermain kreasi melangkah adalah kegiatan yang melibatkan antara kemampuan motorik kasar anak dan kemampuan kognitif anak dan pada bermain kreasi melangkah ini, anak dilatih untuk melangkah dengan berbagai variasi yang dimulai dengan melangkah kedepan, lalu melangkah mundur sambil berjinjit kemudian melangkah ke samping kiri lalu melangkah ke samping kanan dengan menyilangkan kaki dengan ini anak dapat melatih keseimbangannya.

Dalam bermain kreasi melangkah, anak dapat belajar untuk mengenal, menghitung, dan menyebutkan apa saja yang dilalui atau diinjaknya, yang dimulai dari angka 1-5, mengenal huruf a,b,c,d,e, dan macam-macam gambar buah serta binatang, begitu juga dengan bentuk- bentuk geometri dan warna-warna yang ada pada alat bermain yang digunakan dalam permainan kreasi melangkah.

Bermain kreasi melangkah ini merupakan permainan yang bersifat aktif yang melibatkan anak langsung agar anak melakukan serta mengalami sendiri. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan proses anak dalam berpikir, dapat menunjang perkembangan intelektual melalui bermain ini

pula memperkaya pengalaman bereksplorasi serta anak dapat berkesempatan untuk berkreasi.

b. Tujuan Bermain Kreasi Melangkah

Pada penelitian ini permainan yang di kembangkan yaitu bermain kreasi melangkah untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak terkhususnya multiple intelegensi yaitu kemampuan kinestetik yang anak miliki, melakukan permainan sederhana ini melatih motorik kasar anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain diluar kelas merasakan suasana baru dalam melatih keseimbangan tubuh sehingga pertumbuhan dan perkembangannya dapat berjalan secara optimal seiring dengan usia anak. Dalam bermain kreasi melangkah, anak dapat belajar untuk mengenal, menghitung, dan menyebutkan apa saja yang dilalui atau diinjaknya, yang dimulai dari angka 1-5, mengenal huruf a,b,c,d,e, dan macam-macam gambar buah serta binatang, begitu juga dengan bentuk- bentuk geometri dan warna warna yang ada pada alat bermain yang digunakan dalam permainan kreasi.

c. Manfaat Bermain Kreasi Melangkah.

Sesuai dengan pengertian dari kreasi melangkah merupakan kegiatan yang melibatkan antara kemampuan motorik kasar anak dan kemampuan kognitifnya, maka manfaat dari kreasi melangkah adalah :

1) Mempertahankan keseimbangan.

Kegiatan ini dapat melatih keseimbangan anak pada saat melangkah baik itu berjinjit, melangkah mundur atau maju, maupun melangkah ke samping kanan maupun kiri dengan menyilangkan kaki.

2) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan orang lain.

Melalui kegiatan kreasi melangkah, anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bersosialisasi dengan guru dan temannya.

3) Meningkatkan keterampilan emosional anak

Anak dilatih untuk bersabar menunggu gilirannya, tidak memaksakan kehendaknya kepada orang lain. Seperti ingin melakukan kegiatan bermain lebih awal sebelum guru memanggil namanya.

4) Meningkatkan kemampuan berbicara

Pada permainan ini anak akan diberikan pertanyaan yang akan diajukan oleh guru, kemudian anak akan menjawab dengan kemampuan bahasa yang mereka miliki. Menyiapkan siswa dalam melaksanakan permainan menyangkut guru mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain, guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak, guru menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh anak pada kegiatan bermain ini

d. Langkah-Langkah Bermain Kreasi Melangkah.

Dalam kegiatan ini guru melakukan langkah-langkah melalui urutan sebagai berikut :

1) Kegiatan pra bermain

Ada dua macam persiapan kegiatan pra bermain yaitu pertama kegiatan menyiapkan siswa dalam melaksanakan permainan menyangkut guru mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain, guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak, guru menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh anak pada kegiatan bermain ini. Kedua mempersiapkan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan menyangkut menyiapkan tempat serta peralatan bermain yang akan digunakan.

2) Kegiatan Bermain.

Kegiatan bermain kreasi melangkah meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Semua anak menuju ke halaman sekolah dengan tertib dan anak diatur untuk berbaris.
- b) Dengan bantuan guru anak bergeliran melakukan kegiatan ini.
- c) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pada anak yang berkaitan tentang pelaksanaan kegiatan bermain tersebut.
- d) Setelah semua anak mendapatkan giliran, guru mempersilahkan anak duduk melingkar memutari permainan tersebut.

3) Kegiatan Penutup

Dalam Kegiatan penutup guru dapat melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut:

- a) Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak terhadap bermain kreasi melangkah karena melalui bermain ini anak dapat mengenal huruf, warna, dan bentuk-bentuk geometri.
- b) Menunjukkan aspek aspek penting dalam bermain kreasi melangkah.
- c) Memahami seberapa dalam keaktifan dan kegembiraan anak dalam kegiatan bermain ini.

4. Kecerdasan Kinestetik Anak

Pembiasaan suatu hal memang seharusnya dilakukan sejak dini, termasuk membudayakan literasi. Menurut beberapa penelitian menunjukkan bahwa masa emas seseorang berada pada kisaran umur 0-8 tahun, dimana sel jaringan otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat signifikan (Suhaimi, 2017: 72). Maka perlu pemanfaatan usia tersebut yang terjadi hanya sekali seumur hidup dengan sangat baik. Salah satu perhatian yang perlu mendapat jatah lebih yaitu tentang pendidikan anak, salah satunya budaya literasi sejak dini, dimana ketika kelak dewasa mereka bisa menjadi manusia unggul.

Berdasarkan (Suhaimi, 2017: 75) juga menyatakan bahwa berbagai variasi gerak anak sebetulnya menuntut kejelian orang tua dan guru bagaimana mampu mengaplikasikan keinginan dan bakat anak, tidak sedikit anak yang secara sengaja atau tidak sengaja memancing “lawannya” agar ikut dalam tingkah laku yang diciptakan. Satu contoh ketika anak melakukan gerakan lari, di situ ada beberapa kemungkinan tujuan si anak, salah satunya “lari” adalah berbeda dengan “jalan” serta berbeda pula dengan “berbaris”. Di sinilah peluang orang tua dan guru untuk

memberikan pembelajaran baru dengan memberikan makna atau menjelaskan nama dari perbedaan “lari, jalan, dan berbaris”.

Kecerdasan kinestetik sering dimanfaatkan untuk meraih kemampuan yang bersifat psikomotorik, sedangkan pemerolehan bahasa lebih condong pada pendekatan kognitif. Kecerdasan kinestetik adalah merupakan kemampuan seseorang dalam mengontrol gerakannya atau mengolah gerakan tubuhnya dengan baik. Anak memiliki kecerdasan kinestetik yang tinggi, biasanya dengan cepat menguasai aktivitas yang melibatkan fisik, baik itu motorik kasar maupun motorik halus. Selain itu, mereka juga sering kali mengekspresikan gagasan atau emosinya melalui gerak tubuh. Peristiwa ini dapat kita jumpai di lembaga pendidikan anak usia dini maupun sekolah dasar. Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu (Musfiroh, 2008: 50). Kecerdasan ini termasuk kecerdasan merangsang akan peristiwa-peristiwa baru untuk ditanggapi.

Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan badan yang indah, kreatif, dan mempunyai makna. Definisi ini merujuk pada tulisan yang mengatakan bahwa “kecerdasan kinestetik adalah sebuah keselarasan antara pikiran dan tubuh, dimana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh sebagaimana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dan pikiran” (Linda et al, 2002 : 3). Dikutip dari buku 60 permainan kecerdasan Kinestetik oleh Muhammad Muhyi Faruq.

Kecerdasan kinestetik identik dengan kemampuan seseorang dalam mengembangkan gerak sehingga mempunyai nilai performan yang begitu indah dan berbeda dari yang lainnya. Untuk mengenal gerak secara lebih mendalam dan dapat mengembangkannya, kita perlu mengetahui bahwa terdapat 5 gerakan dasar. Gerakan ini terdiri atas (1) koordinasi tubuh, (2) kelincahan, (3) kekuatan, (4) keseimbangan, serta (5) koordinasi mata dengan tangan dan kaki.

Konsep kecerdasan sendiri sudah dimiliki manusia sejak lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia. Maka pengembangan kecerdasan akan jauh lebih baik jika distimulasi sejak usia dini melalui kelima panca inderanya. Dengan meningkatnya kecerdasan, anak dapat lebih mudah menghadapi berbagai permasalahan yang timbul dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Salah satu jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan anak sejak usia dini yaitu kecerdasan emosional. Kecerdasan Emosional (EQ) adalah kemampuan seseorang mengatur serta mengelola emosi dalam dirinya, menjaga keseimbangan emosi dan cara pengungkapannya melalui keterampilan sosial, keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, dan empati (Goleman, 2016:).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan dalam menggunakan keseluruhan potensi tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan. Memiliki kemampuan untuk menggunakan tangan untuk memproduksi atau mentransformasikan benda.

Dalam hal ini termasuk keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.

5. Kemampuan Kinestetik Anak

a. Pengertian Kemampuan Kinestetik.

Kecerdasan kinestetik menurut teori Gardner kecerdasan kinestetis adalah kecerdasan yang melibatkan fisik/tubuh anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Mereka menyukai aktivitas yang bergerak (berlari, melompat, dan lain-lain), suka olahraga, bongkar pasang, keterampilan dan kerajinan tangan, pandai menirukan gerakan, atau perilaku orang lain (Diana, 2006: 124).

Musfiroh mengatakan bahwa pada saat anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak terjadi stimulasi kinestetik dalam wilayah-wilayah diantaranya :

- 1) Koordinasi mata dengan tangan seperti menggambar, menulis, mata dengan kaki seperti menendang, melempar, menangkap.
- 2) Keterampilan lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris meloncat, merayap, berguling, merangkak.
- 3) Keterampilan non lokomotor seperti membungkuk, memutar tubuh, menjangkau, merentang, mengayun, jongkok, duduk, berdiri
- 4) Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil awalan, kemampuan untuk menghentikan gerak dan mengubah arah. Pengembangan kecerdasan

kinestetik di usia dini dapat dibantu dengan memfasilitasi anak dengan cara memberikan kesempatan pada mereka untuk bergerak yang memiliki muatan akademis guna mengaktualisasikan dirinya dengan bebas (Fitria, 2017: 19).

Kemampuan kinestetik yang dimiliki anak yang melibatkan motorik kasar ataupun motorik halus anak berkaitan dengan otak karena seluruh aspek pembelajaran berasal dari otak. Anak berperilaku sesuai dengan apa yang mereka pikirkan. Kecerdasan kinestetik meliputi seluruh anggota tubuh, anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik lebih menyukai kegiatan fisik yang melibatkan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat dan motorik halus seperti menggambar, bongkar pasang dan lainnya.

b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik pada Anak

Anak dengan gaya belajar tipe kinestetik lebih senang belajar melalui aktivitas fisik yang melibatkan gerak tubuhnya. Pengalaman langsung seperti menyentuh benda, melakukan percobaan sendiri, menggunakan objek nyata dalam belajar akan lebih bermakna dalam proses belajar mereka (Erlinda dan Seto, 2017: 52).

Gunawan (2005) menjelaskan bahwa orang dengan kecerdasan kinestetik yang berkembang baik mempunyai ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut :

- 1) Suka memegang, menyentuh, atau bermain dengan apa yang sedang dipelajari. Anak lebih senang membuat sesuatu dengan menggunakan tangannya secara langsung.

- 2) Mempunyai koordinasi fisik dan ketepatan waktu. Biasanya anak merasa bosan dan tidak tahan untuk duduk pada suatu tempat dalam waktu yang lama.
- 3) Sangat suka belajar dengan terlibat secara langsung. Ingatannya kuat terhadap apa yang dialami daripada apa yang dikatakan atau dilihatnya.
- 4) Menyukai pengalaman belajar yang nyata. Anak sangat menyukai jenis komunikasi nonverbal, seperti komunikasi dengan bahasa-bahasa isyarat.
- 5) Menunjukkan kekuatan dalam bekerja yang membutuhkan gerakan otot kecil maupun otot utama.
- 6) Mempunyai kemampuan untuk menyempurnakan gerakan fisik dengan menggunakan penyatuan pikiran dan tubuh. Hal ini sesuai dengan pernyataan “di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat”.
- 7) Menciptakan pendekatan baru dengan menggunakan keahlian fisik seperti dalam menari, olahraga atau aktivitas fisik lainnya.
- 8) Menunjukkan keseimbangan, keindahan, ketahanan, dan ketepatan dalam melakukan tugas yang mengandalkan fisik.
- 9) Mengerti dan hidup sesuai standar kesehatan. Disini anak menunjukkan dan mengikuti gaya hidup yang sangat aktif.
- 10) Menunjukkan minat pada karir sebagai atlet, penari, dokter bedah, atau sebagai tukang (Winarsih, 2013: 17).

Berdasarkan kajian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa setiap anak yang memiliki kecerdasan kinestetik cenderung lebih menonjol dalam berolahraga karena mereka senang bergerak. Mereka cenderung tidak bisa diam berlama-lama ditempat melakukan sesuatu untuk menarik perhatian. Kelenturan dan keluwesan yang anak miliki memudahkan untuk menirukan gerakan yang diajarkan, anak yang memiliki kecerdasan kinestetik biasanya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik

Kinestetik seorang anak berkembang secara bertahap dan unik pada setiap individunya. Perkembangan motorik kasar anak berbanding lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang telah dipaparkan oleh Soetjiningsih yaitu:

- 1) Faktor Genetik Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.
- 2) Faktor Lingkungan. Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi :
 - a) Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (faktor pranatal), antara lain: gizi ibu pada waktu hamil, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin, radiasi, infeksi, stres, imunitas, anoksia embrio.

- b) Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal), antara lain: Lingkungan biologis, antara lain: ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormone

Kecerdasan gerak tubuh atau kinestetik menurut (Satya, 2006: 32) adalah manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh untuk memecahkan suatu masalah. Senada dengan pernyataan di atas, Armstrong (2013: 6-7) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide, perasaan, dan kelincahan dalam menciptakan atau mengubah sesuatu.

Kecerdasan kinestetik juga dikemukakan oleh Rahmatia yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan oleh (Yaumi, 2012: 105) bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh dalam mengekspresikan ide dan perasaan untuk memecahkan suatu masalah.

d. Indikator Kemampuan Kinestetik

Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan. Dalam bukunya Anita Yus menyebutkan beberapa indikator kemampuan kinestetik anak. Berikut indikator kecerdasan kinestetik anak usia dini menurut usia:

- 1) Senam fantasi bentuk meniru misal: menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman yang terkena angin dengan lincah
- 2) Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi
- 3) Bergerak bebas dengan irama musik.

Berdasarkan indikator diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator kecerdasan berbeda beda, salah satunya indikator kemampuan kinestetik anak di usia 4-5 tahun dan 6-5 tahun. Anak di usia ini memiliki berbagai kegiatan fisik yang mampu anak lakukan dengan sangat baik yaitu pada usia 4-5 tahun anak dapat berjalan mundur tanpa melihat belakang, loncat, meloncat dan masih banyak lagi. Untuk usia 5-6 tahun kegiatannya yaitu bergerak sesuai instruksi, melemparkan bola ke arah

yang ditetapkan. Indikator lain anak mampu menirukan berbagai gerakan, mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar, bergerak bebas dengan diiringi musik mendeskripsikan berbagai kemampuan motorik anak.

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai pun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan berbagai aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005: 90).

Karakter siswa di sekolah dasar berkisar 6-12 tahun yang masih suka bermain. Aspek fisik pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan gerak dasar, unsur-unsur fisik yang ada (Utama, 2011). Pada masa ini anak sudah matang untuk belajar atau sekolah. Disebut masa sekolah karena anak sudah menyelesaikan tahap pra sekolahnya yaitu masa taman kanak-kanak. Asy'ari (2006: 38) menyatakan bahwa pada usia anak sekolah dasar umumnya anak memiliki sifat:

- a. Memiliki rasa penasaran yang kuat.
- b. Suka bermain atau keadaan yang menggembirakan.
- c. Mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi situasi sehingga suka mencoba-coba.

- d. Memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi, mudah pesimis jika gagal dalam berjuang..
- e. Akan belajar efektif bila ia merasa senang dengan situasi yang ada.
- f. Belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang ia bisa pada temannya.

Sardiman (2006: 120) mengemukakan lebih lanjut bahwa karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Ada tiga hal dalam karakteristik siswa yang perlu diketahui:

- 1) Karakteristik berkaitan dengan kemampuan awal, misal kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir.
- 2) Karakteristik berhubungan dengan latar belakang status sosial.
- 3) Karakteristik berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, dan minat.

Menurut Abbas (2006: 2-3), metode pembelajaran mempunyai peranan penting untuk menunjang keberhasilan guru dalam pembelajaran. Menurut Slameto (2015: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- 1) Fisik/Jasmani

Jasmaniah merupakan pengaruh utama dalam proses pembelajaran anak. Berdasarkan Slameto (2015: 54-55) meliputi beberapa hal, yaitu kesehatan dan cacat tubuh. meliputi beberapa hal, yaitu:

- a) Kesehatan yaitu kondisi sehat artinya dalam keadaan segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan merupakan keadaan atau hal sehat. Kesehatan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses belajar akan terganggu jika kesehatan seseorang juga terganggu. Selain itu seseorang akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, dan juga mengantuk. Agar seseorang belajar dengan baik maka haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga.
- b) Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik/kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

2) Emosi

Berdasarkan Darwis (2006: 18) emosi sebagai gejala psiko-fisiologis yang menimbulkan efek persepsi, sikap, dan tingkah laku, serta tanggung jawab dalam bentuk ekspresi tertentu. Ciri-ciri emosi anak SD yaitu sebagai berikut:

- a) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- b) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3) Sosial

Konsep sosiologi manusia sering disebut dengan makhluk sosial yang artinya manusia tidak dapat hidup wajar tanpa adanya bantuan dari orang lain, sehingga arti sosial sering diartikan sebagai hal yang berkenaan dengan masyarakat, Waluya (2007: 85-86). Ciri-ciri anak ketika bersosial meliputi:

- a) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap.
- b) Kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- c) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

4) Intelektual

Berdasarkan Agustina (2007: 60) otak manusia memiliki lapisan terluar yang disebut *neo-cortex*. Otak *neo-cortex* manusia mampu berhitung, belajar aljabar, mengoperasikan komputer, belajar bahasa Inggris, dan lainnya. Melalui penggunaan otak *neo-cortex* maka lahirlah konsep IQ (kecerdasan intelektual). Intelektual dalam anak SD memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- b) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

Dari beberapa kajian diatas dapat disimpulkan bahwa karakter anak SD ada bermacam-macam. Anak SD memiliki sifat rasa ingin tahu, suka bermain, mudah pesimis jika gagal, belajar efektif apabila merasa senang dan suka mencoba-coba. Anak SD juga memiliki karakter seperti kemampuan intelektual, kemampuan yang berhubungan dengan latar belakang status sosial, dan karakter yang berhubungan dengan kepribadian (sikap, perasaan dan minat).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang sudah diuraikan di atas, maka terdapat penelitian yang terdahulu. Manfaat dari penelitian terdahulu yaitu dapat dijadikan acuan agar penelitian yang akan dilakukan menjadi lebih optimal hasil yang diperoleh. Beberapa penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Sitti Ayu wahida (2020) Universitas Muhammadiyah Makassar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen (*one group pretest posttest*). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes perlakuan dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan uji normalitas dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kreasi melangkah dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B1 TK Kartini Lembang. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kreasi melangkah dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tes yang mengalami peningkatan, yaitu pada pretest mean rata-rata 7,57 sedangkan pada posttest mean rata-rata 10,86. Pada uji normalitas

pretest ($0,200 > 0,05$) data yang dihasilkan berdistribusi normal dan pada uji normalitas posttest ($0,140 > 0,05$) data yang dihasilkan berdistribusi normal. Pada uji t-test diketahui $T_{hitung} > T_{tabel} = 6,29 > 2,45$). Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan kreasi melangkah berpengaruh terhadap kemampuan kinestetik anak kelompok Kelas III di TK Kartini Lembang.

2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Imroatun Khasanah (2016) Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Populasi penelitian ini adalah Kelompok B TK Melati II Glagah sejumlah 22 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Objek penelitian adalah kecerdasan kinestetik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi atau pengamatan menggunakan lembar observasi anak, dan dokumentasi. Teknik analisis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui tari angguk pada kegiatan sebelum tindakan diketahui bahwa masih banyak anak dalam kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 53 %, anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan yaitu sebesar 38% dan berkembang sangat baik sebesar 8%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I hasilnya, kriteria anak berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 47 % dan berkembang sangat baik menjadi 46%. Keberhasilan ini didukung dengan cara memberikan variasi setiap pertemuan, pertemuan pertama anak dibiarkan mempelajari tari angguk dengan

sendirinya. Pada pertemuan kedua, anak dibentuk menjadi berkelompok agar anak mampu bertanggung jawab pada kelompoknya serta pada pertemuan ketiga anak diajak untuk berpasangan. Pada Siklus II meningkat, kriteria anak berkembang sesuai harapan turun menjadi 13% dan kriteria berkembang sangat baik meningkat 87%. Pada tindakan Siklus II anak lebih banyak diberi contoh oleh guru sehingga anak lebih mudah untuk mempraktekan tari angguk. Penelitian ini dihentikan sampai Siklus II karena sudah memenuhi target keberhasilan.

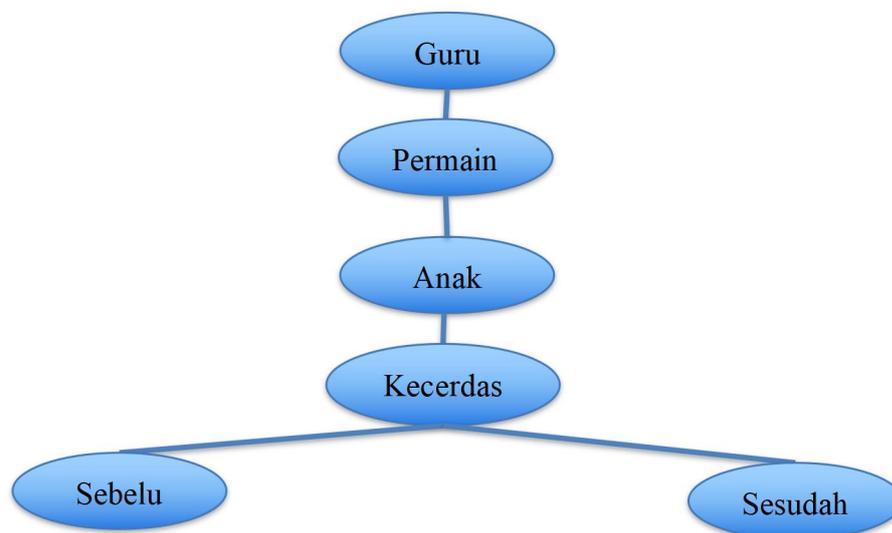
3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Zulfa Puspita Tanjung, (2018) IAIN Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, checklist, anekdot dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus run test. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 45 hari dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran demonstrasi gerak terhadap kecerdasan kinestetik anak. Setelah dilakukannya perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang menggunakan metode demonstrasi dan kelompok kontrol menggunakan gerak saja tanpa adanya demonstrasi. Dapat diketahui bahwa demonstrasi gerak dapat mempengaruhi peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun antara pretest dan posttest baik kelompok eksperimen dan kontrol. Dapat dibuktikan dengan data-data yang diperoleh, bahwa hasil dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Pengaruh pembelajaran demonstrasi gerak terhadap kecerdasan

kinestetik pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan hingga 68,18% dari hasil pretest sebelumnya sebesar 50% meningkat menjadi 90,90%.

C. Kerangka Pikir

Permainan yang di kembangkan sebagai sumber belajar yaitu bermain kreasi melangkah, permainan ini merupakan upaya guru dalam melakukan kegiatan belajar. Salah satu alat permainan yang dapat menunjang perkembang anak, pada permainan kreasi melangkah ini perkembangan *multiple intelligences* yang dikembangkan yaitu kecerdasan kinestetik anak, guru melihat apakah permainan ini berpengaruh terhadap kemampuan kinestetik anak dilihat dari bagaimana melangkah, menyeimbangkan langkahnya, melangkah mundur atau melangkah kedepan, berpindah dengan cara menyilangkan kaki.

Berikut gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini :



D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah dua variabel yaitu siswa-siswi SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten Tahun Ajaran 2022/2023 dan kemampuan kinestetik siswa, maka hipotesis yang diajukan yakni:

- H0 : Tidak ada pengaruh metode belajar bermain kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik Siswa SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten Tahun Ajaran 2022/2023
- H1 : Ada pengaruh kegiatan bermain kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik Siswa SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten Tahun Ajaran 2022/2023.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian korelasional dalam bentuk analitik observasional, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Pengaruh Kegiatan bermain kreasi di SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten. Penelitian merupakan analisis mengenai permasalahan dalam pembelajaran pada siswa di salah satu Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di dalamnya terdapat perlakuan atau yang biasa disebut treatment. Penelitian eksperimen ini merupakan tahapan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh yang terdapat dalam variabel tertentu terhadap variabel lain dengan cara mengontrol secara seksama. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2017: 107). Jadi penelitian eksperimen dalam pendidikan adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada-tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain (Hidayat & Taufiq, 2012).

Adapun rancangan penelitian dengan metode demonstrasi yaitu guru menjelaskan dengan menggunakan media belajar, metode percobaan yaitu anak melakukan kegiatan menggunakan media pembelajaran. Desain penelitian yang

digunakan pada penelitian ini yaitu *One Group Pretest Posttest Design* yaitu penelitian yang menggunakan satu subjek penelitian dimana terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal subyek setelah itu diberikan treatment (perlakuan) dan kemudian diberikan posttest untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari perlakuan yang diberikan kepada subjek.

Penentuan desain dalam penelitian ini berdasarkan penggunaan sampel dalam setting sekolah yang sudah ada. Frankel et al, (2012: 70) menggambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Hasil Pretest	Keterangan	Hasil Posttest
Eksperimen	O ₁	X (<i>Treatment</i>)	O ₂

Pada penelitian ini akan diambil 1 kelas dimana satu kelas dijadikan kelas eksperimen kemudian diberikan pretest sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan posttest untuk mengetahui pengaruh dari *treatment* (perlakuan) dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Anak disuruh berjinjit ketika bermain
2. Anak disuruh menyilangkan kaki ketika bermain
3. Anak disuruh melakukan gerakan lagi dengan berjinjit ketika bermain
4. Anak melakukan lagi gerakan menyilangkan kaki ketika bermain

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten. Waktu penelitian dilakukan pada 3 Januari 2023 s.d 17 Januari 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten Tahun Ajaran 2022/2023 Kabupaten Klaten . Jumlah siswa kelas III di SD Muhammadiyah Tonggalan setiap kelasnya yaitu 20 siswa.

2. Purposive Sampling

Purposive sampling adalah metode sampling dimana peneliti memilih sampel berdasarkan pengetahuan peneliti tentang sampel yang akan diteliti.

Teknik *Purposive sampling* adalah pengambambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti dalam Sugiono, (2016: 85). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016:85).

Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai populasinya yang dimana dengan jumlah 20 siswa . Alasan menggunakan populasi menjadi sampel dikarenakan mewakili seluruh populasi karena jika kurang dari 100 populasi, maka dijadikan sampel penelitian semuanya, oleh

karena itu peneliti mengambil 20 sampel yang diambil dari seluruh divisi. Adapun Syarat yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Siswa SD Muhammadiyah Tonggalan
2. Kurikulum materi senam

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari sehingga diperoleh informasi tentang hasil tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 63).

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel penyebab (*independent variables*). Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab atau memengaruhi, meliputi faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti, tujuannya agar dapat menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati (Doni, 2017). Pada penelitian ini variabel bebas atau yang menjadi penyebab perubahan adalah media permainan kreasi melangkah, karena media permainan kreasi melangkah mempunyai pengaruh terhadap kemampuan multipel intelegensi anak yaitu kecerdasan kinestetik.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel tergantung (*dependent variables*). Variabel terikat ialah faktor-faktor yang diamati dan diukur dalam rangka menentukan pengaruh variabel bebas, di dalamnya itu termasuk faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan

oleh peneliti (Donni, 2017). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat atau yang dipengaruhi adalah kemampuan kinestetik anak, karena perkembangan kemampuan kinestetik anak dipengaruhi media permainan kreasi melangkah.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. Ini berarti menggunakan alat-alat tersebut data dikumpulkan. Dalam penelitian kualitatif, alat atau instrumen utama pengumpulan data adalah manusia yaitu, peneliti sendiri atau orang lain yang membantu peneliti. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil (Fitria, 2017: 43). Pendapat lain juga mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015:102).

Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan kinestetik anak yang diajar menggunakan metode demonstrasi dan metode percobaan. Tes kemampuan kinestetik anak yang tidak diajar menggunakan metode tersebut sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan kinestetik anak. Tes yang dilakukan dengan permainan outdoor agar anak tertarik dan tidak bosan belajar terlebih lagi didalam kelas. Pada penelitian ini tes digunakan untuk kemampuan kinestetik anak.

Instrumen penelitian diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017: 133) instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Selaras dengan hal tersebut, Arikunto (2010: 203) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Berikut instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan mengadopsi dan memodifikasi instrumen dari (Wahida, 2020):

a. Lembar Observasi Kreasi Melangkah

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat Kreasi Melangkah peserta didik berupa lembar observasi. Indikator yang diambil berdasarkan pendapat dari Charney dalam (Syarif 2015: 20), yaitu:

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Kreasi Melangkah

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Kreasi Melangkah	Terlibat aktif dalam kreasi melangkah	Merencanakan strategi kreasi melangkah dalam memperoleh kemenangan
			Saling menjaga komunikasi antara kreasi melangkah
			Menumbuhkan rasa kebersamaan
			Adanya interaksi yang baik antara kreasi melangkah
		Menghargai kontribusi setiap anggota tim dalam kreasi melangkah	Memberikan apresiasi sesama kreasi melangkah
			Koordinasi yang baik dalam kreasi melangkah
			Koordinasi yang baik dalam kreasi melangkah
		Bersedia membantu rekan satu tim dalam kreasi	Simpatika terhadap kreasi melangkah
			Memberikan motivasi sesama kreasi melangkah

		melangkah	Pantang menyerah dan berusaha mengatasi permasalahan (bertanggung jawab terhadap posisinya)
--	--	-----------	---

b. Tes Keterampilan Kreasi Melangkah

Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kreasi Melangkah

Indikator	Aspek
Kreasi Melangkah Siswa SD Muhammadiyah	Senam fantasi bentuk meniru misal: menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman yang terkena angin dengan lincah
	Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi
	Bergerak bebas dengan irama musik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Lembar observasi dimaksudkan untuk mengukur keterampilan bermain dan kerjasama. Dalam lembar observasi keterampilan bermain meliputi pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan dan dukungan. Sedangkan dalam lembar observasi kerjasama meliputi Terlibat aktif dalam bermain, Menghargai kontribusi setiap anggota tim dalam permainan, dan Bersedia membantu rekan satu tim dalam permainan. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung agar mengetahui keadaan dalam pembelajaran mengetahui perkembangan anak dalam pembelajaran, aktivitas dan kegiatan yang lain yang diterapkan guru.

b. Tes

Perlakuan Pemberian tes pada subjek pada penelitian ini yaitu tes perlakuan bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik anak.

c. Dokumentasi

Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan maksud untuk melengkapi data dan bukti pengaruh permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan multipel intelegensi anak

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam menganalisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2015: 147).

Tujuan analisis data menurut Hasan (2006: 30) yaitu: Memecahkan masalah-masalah penelitian, memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian, memberikan jawaban terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, bahan untuk membuat kesimpulan serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data adalah cara memecahkan masalah, mengolah data yang telah didapatkan dari hasil penelitian untuk menjawab hipotesis penelitian dan untuk menarik kesimpulan

dari hasil penelitian. Analisis deskriptif merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 254). Analisis data deskriptif disini dapat digunakan untuk mendeskripsikan tingkat pencapaian anak didik setelah diberikan perlakuan dari semua variabel dan dalam penelitian ini menjawab rumusan masalah pada penelitian. Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui data sampel yang akan dianalisis berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hal ini perlu dilakukan sebagai ketentuan uji statistik yang selanjutnya. Apabila diketahui data berdistribusi normal maka digunakan statistik parametris, sedangkan apabila diketahui data berdistribusi tidak normal maka digunakan statistik nonparametrik.

Dalam penelitian ini perhitungan uji kenormalan data sampel menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov. Teknik ini dapat digunakan untuk data tunggal atau data frekuensi tunggal dan bukan data frekuensi kelompok (Supardi, 2013: 134). Perhitungan dimulai dengan menetapkan nilai signifikansi = 0,05 dengan hipotesis yang akan diuji:

H₀ : Data tidak berdistribusi normal

H₁ : Data berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian

Tolak H0 jika nilai peluang signifikansi (p) $\geq 0,05$

Terima H0 jika nilai peluang signifikansi (p) < 0.05

Jadi, apabila nilai peluang signifikansi (p) $\geq 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai peluang signifikansi (p) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya perhitungan akan dibantu dengan program komputer SPSS 16.00.

Adanya pengaruh bermain kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik anak dapat dinyatakan apabila rata-rata skor hasil post-test lebih baik dari pada rata-rata skor pre-test. Bermain kreasi melangkah dan kemampuan kinestetik dapat dinyatakan sebagai berikut:

H0 : \geq

H1 : $<$

Dimana:

\sum_1 : Rata-rata skor hasil pre-test

\sum_2 : Rata-rata skor hasil post-test

Jadi, \sum_1 adalah kemampuan kinestetik anak sebelum di diberikan perlakuan. sedangkan adalah kemampuan kinestetik anak setelah diberikan perlakuan. Jadi, apabila lebih dari sama dengan maka H0 diterima yang berarti tidak ada pengaruh dari permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik anak. Sedangkan apabila kurang dari maka H0 ditolak yang berarti ada pengaruh dari permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik anak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila bila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogen.

2. Uji Independent t-Test

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji Independent t-test. Uji ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan kinestetik anak sebelum dan setelah diberikan treatment berupa permainan kreasi melangkah. Nilai signifikan pada uji ini (p) $< 0,05$ yang menunjukkan adanya pengaruh dari bermain kreasi melangkah. Uji ini mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan, dengan *SPSS 16.00 for Windows*. Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari taraf signifikan p (Sig(2-tailed)). Jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak (Triton, 2006: 175). Untuk menentukan diterima atau ditolaknya suatu hipotesis maka pada uji Independent t-test dapat dilihat dari kriteria berikut:

- a. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ atau $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- b. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Berikut ini deskripsi pelaksanaan penelitian eksperimen di terhadap siswa kelas III di Sekolah Dasar Muhammadiyah Tonggalan Klaten pada kelompok Kelas III sebagai berikut:

- a. Pertemuan pertama di kelompok Kelas III digunakan untuk mengadakan pretest. Kelompok Kelas III sebagai kelompok eksperimen.
 - 1) Hari, tanggal : Selasa, 3 Januari 2023
 - 2) Program : Pemberian pre-test
 - 3) Sasaran : Mengukur dan mengetahui kemampuan kinestetik anak sebelum diberikan perlakuan
 - 4) Waktu : Pukul 08.30 - 09.30 WIB
 - 5) Kegiatan : Bermain kreasi melangkah
 - 6) Tempat : Halaman SD Muhammadiyah Tonggalan
- b. Pertemuan pertama digunakan untuk mengadakan pre-test pada siswa kelas III. Setelah pemberian pre-test selesai, dihari selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (*treatment*)
 - 1) Hari, tanggal : Senin, 9 Januari 2023
 - 2) Program : Pemberian perlakuan
 - 3) Sasaran : Mengetahui pengaruh penerapan permainan kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik.

- 4) Waktu : 08.30 - 09.30 WIB
 - 5) Kegiatan : Bermain kreasi melangkah
 - 6) Tempat : Halaman SD Muhammadiyah Tonggalan
- c. Pertemuan ketiga di kelompok Kelas III digunakan peneliti untuk mengadakan post-test.
- 1) Hari, tanggal : 17 Januari 2023
 - 2) Program : Pemberian post-test
 - 3) Sasaran : Mengetahui kemampuan kinestetik anak setelah diberikan perlakuan
 - 4) Waktu : 08.30 - 09.30 WIB
 - 5) Kegiatan : Bermain kreasi melangkah
 - 6) Tempat : Halaman SD Muhammadiyah Tonggalan

2. Deskripsi Pelaksanaan Permainan

Dalam kegiatan ini guru melakukan langkah-langkah melalui urutan sebagai berikut:

a. Kegiatan pra bermain

Ada dua macam persiapan kegiatan pra bermain yaitu pertama kegiatan menyiapkan siswa dalam melaksanakan permainan menyangkut guru mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain, guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak, guru menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh anak pada kegiatan bermain ini. Kedua mempersiapkan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan

menyangkut menyiapkan tempat serta peralatan bermain yang akan digunakan.

b. Kegiatan Bermain Kegiatan bermain kreasi melangkah meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Semua anak menuju ke halaman sekolah dengan tertib dan anak diatur untuk berbaris.
- 2) Dengan bantuan guru anak bergeliran melakukan kegiatan ini.
- 3) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pada anak yang berkaitan tentang pelaksanaan kegiatan bermain tersebut.
- 4) Setelah semua anak mendapatkan giliran, guru mempersilahkan anak duduk melingkar memutari permainan tersebut.

c. Kegiatan Penutup Dalam Kegiatan penutup guru dapat melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak terhadap bermain kreasi melangkah karena melalui bermain ini anak dapat mengenal huruf, warna, dan bentuk-bentuk geometri.
- 2) Menunjukkan aspek aspek penting dalam bermain kreasi melangkah
- 3) Memahami seberapa dalam keaktifan dan kegembiraan anak dalam kegiatan bermain ini.

3. Deskripsi Pelaksanaan Permainan

a. Analisis Deskriptif

Pada analisis deskriptif data yang telah dianalisis yaitu pada data posttest dan pretest kelompok eksperimen yaitu kelompok Kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan, pada kelas eksperimen diberikan permainan yaitu bermain kreasi melangkah untuk mengembangkan kemampuan kinestetik anak. Analisis deskriptif tersebut digunakan agar mampu memberikan deskripsi atau gambaran mengenai kemampuan kinestetik anak dengan menggunakan skor terendah, skor rata-rata (*mean*), skor tertinggi dan standar deviasi yang bertujuan agar mengetahui gambaran umum mengenai pengaruh permainan kreasi melangkah anak terhadap kemampuan kinestetiknya, dengan melihat hasil dari pre-test dan post-test anak.

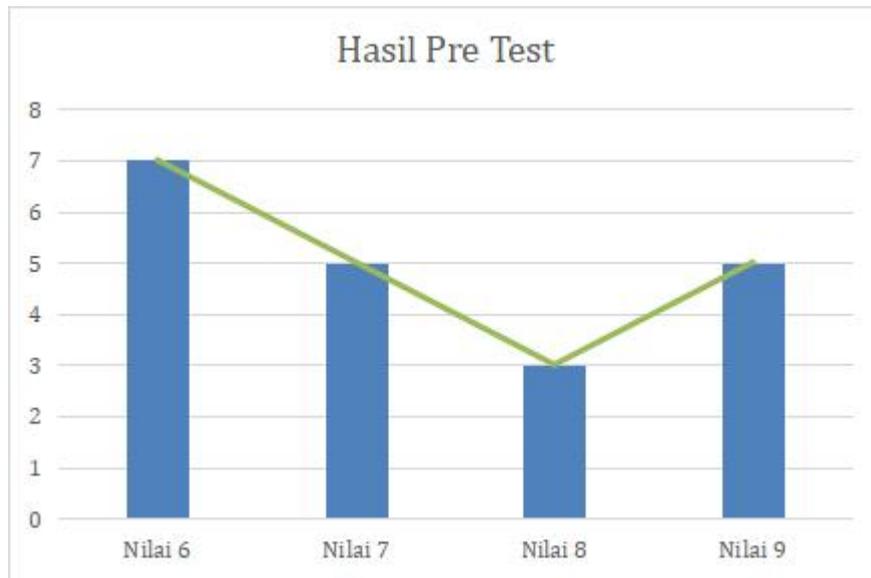
1) Deskripsi data pre-test kelompok Kelas III

Untuk mengetahui keadaan awal dari kelompok Kelas III perlu diberikan pretest dan hasil dari pre-test kelompok Kelas III yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pre Test

Nilai	Frekuensi
6	7
7	5
8	3
9	5
Jumlah	20

Sehingga distribusi frekuensi hasil dari pre test pada siswa kelas III, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Pre Test

Berdasarkan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test, kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan yaitu nilai 6 memiliki frekuensi sebanyak 7, untuk nilai 7 sebanyak 5, nilai 8 sebanyak 3, untuk nilai 9 sebanyak 5. Adapun hasil perhitungan statistik dengan SPSS 16.00 *for windows*.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Statistik Pre-test

Statistics		
Nilai_kinestetik		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		7,3
Median		7
Mode		6
Std. Deviation		1,22
Minimum		6
Maximum		9
Sum		146

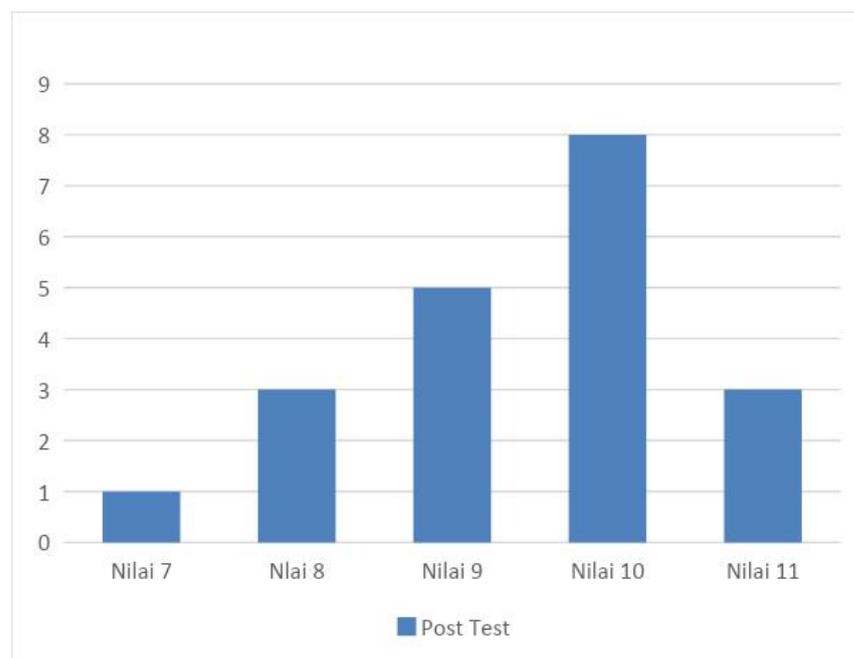
2) Deskripsi data post-test kelompok Kelas III

Setelah melakukan pretest yaitu pemberian perlakuan atau *treatment*. Adapun distribusi frekuensi hasil post-test pada permainan kreasi melangkah yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Post Test

Nilai	Frekuensi
7	1
8	3
9	5
10	8
11	3
Jumlah	20

Sehingga distribusi frekuensi hasil dari posttest pada siswa kelas III, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Pre Test

Berdasarkan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil posttest, kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan yaitu nilai 7 memiliki frekuensi sebanyak 1, untuk nilai 8 sebanyak 3, nilai 9 sebanyak 5, untuk nilai 10 sebanyak 8 dan nilai 11 sebanyak 3. Adapun hasil perhitungan statistik dengan SPSS 16.00 *for windows*.

Tabel 7. Deskriptif Statistik Data Posttest

Statistics		
Nilai kinestetik		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		9.4500
Median		10.000
Mode		10.00
Std. Deviation		109.904
Minimum		7.00
Maximum		11.00
Sum		189.00

4. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Adanya pengaruh bermain kreasi melangkah terhadap kemampuan kinestetik anak dapat dinyatakan apabila rata-rata skor hasil post-test lebih besar dari pada rata-rata skor pre-test. Mengetahui perbedaan dengan analisis independent t test, sebelumnya melakukan uji normalitas data dan homogen menggunakan SPSS 16.00 *for windows* dan bantuan Microsoft Excel didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data kemampuan kinestetik kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan dilakukan untuk mengetahui distribusi data kemampuan

kinestetik. Hal ini dilakukan sebagai persyaratan hipotesis kelas eksperimen. Hasil uji normalitas data kemampuan kinestetik pretest dan posttest dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Dengan Analisis *Kolmogorov Smirnov*

		Nilai_kinestetik
N		40
Normal Parameters	Mean	8.3750
	Std. Deviation	1.58012
Most Extreme Differences	Absolute	.179
	Positive	.133
	Negative	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		1.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.155

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas dapat diketahui bahwa sebaran data Pretest dan Posttest kemampuan kinestetik kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan dari 20 siswa mendapat nilai taraf signifikansi $0,155 > 0,05$, yang artinya berdistribusi normal atau memenuhi persyaratan uji normalitas.

Kemudian uji homogenitas pada data Pretest dan Posttest kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan dilakukan untuk mengetahui varians homogen atau tidak. Hal ini dilakukan sebagai prasyarat untuk pengujian hipotesis. Hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	
		F	Sig.
Nilai_kinestetik	<i>Equal variances assumed</i>	.742	.394
	<i>Equal variances not assumed</i>		

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas diketahui bahwa data memiliki nilai signifikansi $0,394 > 0,05$ sehingga data memiliki varians kelompok yang sama atau homogen.

b. Independent T Test

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji beda rata-rata atau uji-t (*independent sample t test*) karena data bersifat homogen dan berdistribusi normal serta bersifat independen. Perhitungan koefisien t pada independent sample t test ini digunakan bantuan program SPSS 16.00 *for windows* dan Microsoft Excel dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Beda Dengan *Independent Samples T Test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_kinestetik	<i>Equal variances assumed</i>	.742	.394	5.860	38	.000	-2.1500	.36689	-2.8927	-1.40728
	<i>Equal variances not assumed</i>			5.860	37.604	.000	-2.1500	.36689	-2.8929	-1.40702

Berdasarkan hasil perhitungan *independent sample t test* diketahui bagian *t-test for Equality of Means* nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest kemampuan kinestetik dengan posttest kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan. Kemudian nilai $df = 38$, dengan taraf signifikansi $0,05$, maka dapat diketahui T tabel dengan $(0,05/2) : 38 = 2,024$. Sedangkan T hitung $5,860 > 2,024$, sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pada kemampuan kinestetik anak dari pre-test dan post-test. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media bermain kreasi dapat meningkatkan kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan.

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen *One Group Pretest Posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kreasi terhadap keterampilan kinestetik anak, apakah permainan ini dapat meningkatkan keterampilan kinestetik seperti menginjak kaki, menyilangkan kaki. Bagian yang umum adalah belajar sambil bermain, anak dapat belajar berbagai hal dari dunia permainannya, melakukan segala sesuatu yang menyenangkan sesukanya, tanpa memaksa, memikirkan hasil akhir dan memberikan kepuasan kepada anak, inilah tujuan dari langkah permainan kreatif. Melalui permainan, anak menyalurkan segala kreativitas dan imajinasinya. Permainan memberikan efek positif bagi anak dan menawarkan kepada anak kesenangan bermain dan pelajaran berupa belajar angka, huruf, hewan, buah-buahan, warna dan bentuk.

Hasil dari penelitian ini bahwa media bermain kreasi dapat meningkatkan kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan dengan bukti hasil analisis pretest dan posttest. Analisis yang digunakan yaitu independent sample t test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai T hitung $5,860 > 2,024$. Permainan kreasi melangkah membantu anak dalam bersosialisasi dengan orang disekitarnya, mengajarkan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri seperti ketika guru memberikan pertanyaan anak akan mencari jawaban dari pertanyaan tersebut.

Permainan dapat dijadikan media alternatif untuk menyalurkan ilmu kepada anak-anak. Penelitian ini didukung dengan pendapat (Efriyanti dan Sumaryanti, 2016: 77), bahwa dengan bermain anak dapat bereksplorasi, bereksperimen berbagai pengalaman yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan fisik dan perkembangan keterampilan dan tentunya adalah perkembangan kognitifnya. Bermain dengan berbagai variasinya dapat menggerakkan berbagai anggota tubuh anak yang berarti juga dapat menstimulasi syaraf-syaraf yang ada di otak. Otak merupakan pusat pengolahan berbagai informasi yang diterima oleh kelima panca indera manusia yang berupa stimulasi atau rangsangan.

Berdasarkan pendapat (Utama, 2011: 2) bahwa bermain merupakan bagian dari ruang lingkup pendidikan jasmani yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Bermain mampu membawa anak ke arah perubahan yang positif baik dalam aspek fisik, psikis, maupun sosial. Fungsi bermain dalam pendidikan jasmani adalah mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara nyata yaitu terwujudnya peserta didik yang

berkarakter, hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan secara umum dapat tercapai.

Pada dasarnya kreasi melangkah merupakan gerak dasar yang dimiliki kemampuan anak yang berkembang secara terus mengikuti bertambahnya usia. Gerak dasar merupakan gerakan-gerakan dasar yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kematangan pada anak (Yudanto, 2020: 94). Pada dasarnya kemampuan gerak dasar mencakup lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang disertai dengan berpindah tempat, contohnya berjalan, berlari, merangkak, lompat, dan meluncur. Gerak dasar manipulatif dicirikan dengan adanya gerakan memainkan atau memanipulasi suatu objek. Gerakan ini melibatkan kaki, tangan atau bagian tubuh yang lain. Pelaksanaan gerak manipulatif membutuhkan koordinasi atau melibatkan bagian tubuh dengan indera peraba dan penglihatan ketika memanipulasi objek, contohnya memainkan bola menggunakan kepala, menggunakan tangan atau kaki yang mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Kemudian mengenai kinestetik (Gardner, 2013: 23) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan tubuh seseorang untuk mengekspresikan emosi (misalnya menari), bermain game (misalnya olahraga), atau menciptakan produk baru (misalnya merancang penemuan) merupakan indikasi dari sifat kognitifnya. menggunakan tubuh Armstrong (2013: 10) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan mengendalikan gerakan tubuh dan memanipulasi objek dengan terampil.

Menurut Sujiono (2010:59-60) cara menstimulasi kecerdasan kinestetik pada anak, antara lain menari, bermain, latihan keterampilan fisik (jalan dan melangkah), dan olahraga. Berdasarkan hasil penelitian (Hasibuan et al., 2020) bahwa ada pengaruh kegiatan senam irama yang terdiri dari jalan dan melangkah terhadap kecerdasan kinestetik anak. Gerakan yang dilakukan oleh anak adalah gerakan sederhana supaya anak lebih mudah memahaminya. Maka dari itu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak, guru harus melakukan stimulasi yang sesuai. Salah satu cara menstimulasi kecerdasan kinestetik pada anak yaitu melalui kreasi bermain melangkah.

Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian ini , antara lain :

1. Hanya untuk siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan
2. Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest Posttest Design*
3. Perlakuan hanya 1 kali karena materi senam hanya satu kali pertemuan

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan peneliti selama 3 kali pertemuan didapatkan hasil analisis *independent sample t test* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai *T* hitung $5,860 > 2,024$. Maka dapat disimpulkan sebagai bahwa melalui metode bermain kreasi melangkah dapat meningkatkan kemampuan kinestetik siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan. Melatih keseimbangan tubuh anak dengan melangkah kedepan kebelakang dengan cara menjinjit dan melangkah ke kanan dan kiri dengan cara menyilangkan kaki pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan. Hasil dari posttest bermain kreasi melangkah yang dilakukan pada anak kelompok Kelas III diperoleh data rata-rata posttest (mean) 9,45 dengan skor *minimum* anak 7 dan skor *maximum* anak 11.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran atau masukan yang mungkin dapat berguna bagi Sekolah Dasar yang menjadi objek penelitian yaitu di kelas III SD Muhammadiyah Tonggalan. Maka saran yang disampaikan yaitu:

1. Bagi Guru

Bermain kreasi melangkah dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan kinestetik dan kecerdasan anak yang lain. Diharapkan guru agar dapat mengembangkan metode atau permainan lain yang

menyenangkan bervariasi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Memberikan suasana kelas yang menyenangkan, suasana baru dengan belajar diluar kelas serta memberikan motivasi kepada anak dan menjadi contoh yang baik untuk anak.

2. Bagi Siswa

Disarankan siswa khususnya siswa SD mempelajari kembali apa yang telah diajarkan oleh guru melakukan gerakan gerakan yang bisa melatih keseimbangan dalam meningkatkan kemampuan kinestetiknya.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini meneliti tentang pembelajaran bermain kreasi melangkah untuk meningkatkan kemampuan kinestetik pada siswa SD. Maka disarankan untuk peneliti berikutnya meneliti faktor yang dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak SD dan sebagai referensi atau rujukan dalam penyusunan penelitian yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Agustian, A.G. (2007). *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power*. Jakarta: Arga.
- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas*. Jakarta : Indeks.
- Anwar, H. (2005). Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Sebagai Wahana Kompensasi Gerak Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 3(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arovah, N.I. (2010). *Dasar-dasar Fisioterapi pada Cedera Olahraga*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asy'ari, M. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- British Heart Foundation. (2014). *Coronary Heart Disease*. Diakses dari: <http://www.bhf.org.uk/heart-health/conditions/coronary-heartdisease.aspx> pada 20 April 2022).
- Bouchard, C., Blair, S. N., & Haskell, W. L. (2012). *Physical activity and health*. Human Kinetics.
- Darwis, H. (2006). *Emosi-Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia Dalam Al Qur'an*. Jakarta: Erlangga.
- Diana, R Rachmy. 2006. Setiap Anak Cerdas, Setiap Anak Kreatif, Menghidupkan Keberbakatan dan Kreativitas Anak, (Online), 3(2). diakses dari (<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/download/660/534> pada 11 April 2012).
- Doni. (2017). Pengertian Variabel Bebas Dan Terikat, (Online). Diakses dari (<https://satujam.com/variabel-bebas-dan-terikat/> diakses pada tanggal 8 April 2022).

- Efriyanti, R., & Sumaryanti, S. (2016). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran kinestetik pada anak tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 74-84.
- Erlinda & Seto. (2017). *Melindungi dan Mendidik Anak Dengan Cinta*. Jakarta: Erlangga.
- Fitria, R. (2017). *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Metode Permainan Tradisional Di Tk Pgri Sukarame. Skripsi tidak diterbitkan*. Lampung: Universita Negeri Raden Intan Lampung.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25-34.
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences, Memaksimalkan Potensi dan Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-Kanak Hingga Dewasa*. Jakarta: Daras Books.
- Garvey, R., & Williamson, B. (2002). *Beyond knowledge management: dialogue, creativity and the corporate curriculum*. Essex: Prentice Hall.
- Gunawan, A. W. (2005). *Born to Be a Genius*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Hasan, I. (2006). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasnida. (2015). *Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima
- Hidayat, Z., & Taufiq, M. (2012). Pengaruh Lingkungan Kerja dan Disiplin Kerja serta Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Kabupaten Lumajang. *Jurnal WIGA*, 2(1), 79–97.
- Jatmika, H.M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol.3, No.1. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khasanah I. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Tari Tradisional Angguk Pada Kelompok B Di Tk Melati II Glagah. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kementerian Kesehatan RI. (2012). *Cara Mencegah dan Mengatasi Obesitas*. Jakarta: Direktorat Bina Gizi Masyarakat Kementerian Kesehatan RI.

- Mayke, S. T, S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool (Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini)*, 1(1), 11-28.
- Mulyadi, (2004). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rakhmawati, R., Lestari, N. A., & Hartati, S. (2018). Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 102-110.
- Linda C., Bruce, C & Dee, D. (2002). *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melestarikan Kecerdasan*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Raudhah. 2016. Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain, (*Online*), Vol. 4, No. 2 (<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/download/57/49> diakses 8 Mei 2022).
- Rismayanti, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulus Motorik Bagi anak TK Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Riset Kesehatan Dasar. (2013). *Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2013*. Diakses dari (<http://www.depkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Risesdas%202013.pdf>. Pada : 7 Mei 2022).
- Rizqi, L. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelegensi, (*Online*), Diakses dari (<https://www.kompasiana.com/020892/54f76506a33311af368b4696/pendidikan-anak-usia-dini-berbasis-multiple-intelligences> diakses pada tanggal 2 April 2022).
- Russell R. P. (2005). *Physical Activity and Public Health — A Recommendation from the Centers for Disease Control and Prevention and the American College of Sports Medicine*. Diakses dari (<https://pustakaolahraga.wordpress.com/2012/12/24/kaitan-aktivitas-fisik-dengan-kesehatan/comment-page-1/> pada 28 April 2020).
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Satya, W. I. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- Slameto. (2014). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaimi, I. (2017). Memberdayakan Kecerdasan Kinestetik Anak Untuk Budaya Literasi Bahasa. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1), 72-90.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Tanjung, Z. P. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Demonstrasi Gerak Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD IT Al-Jundi Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.
- Thomas, et al. (2005). *Research Methods in Physical Activity*. Champaign, Ill.; Leeds: Human Kinetics.
- Triton, P. B. (2006). *SPSS 13.0 Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Umama (2016) . *Pojok Bermain Anak*. Jogjakarta: CV. Diandra Prima Mitra Media.
- Utama, B. (2011). Jurnal Pendidikan jasmani: Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan. *Jasmani Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 9(1).1-9.
- Utama, B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 8(1).
- Wahida, E. Y. (2018). Multiple Intelligences Research Dalam Peningkatan Kualitas Lembaga Pendidikan Islam (Online), Vol. 18, No. 02, (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/1506/793> diakses 2 April 2022).
- Waluya, B. (2007). *Sosiolog: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.

- Winarsih, S. (2013). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing Dan Tikus Pada Siswa Kelompok B Di Tk Model Sleman Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- World Health Organization. (2015). *Physical activity*. WHO. Diakses dari (<https://pustakaolahraga.wordpress.com/2012/12/24/kaitan-aktivitas-fisik-dengan-kesehatan/comment-page-1/> pada tanggal 28 April 2022).
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta:PT. Dian Rakyat.
- Yudanto, Y. (2020). Pengaruh model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik terhadap gerak dasar manipulatif anak taman kanak-kanak. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 92-104.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

indikator	Kegiatan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1. Melakukan gerakan tubuh yang bertujuan untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.	1. Menahan keseimbangan saat melakukan gerak melangkah dan mengikuti sesuai dengan petunjuk gambar dalam permainan tersebut				
2. Mampu melakukan permainan fisik dengan aturan	2. Memahami aturan yang ada di dalam permainan				
3. Melakukan koordinasi gerakan mata dan kaki dalam mengikuti gerakan senam	3. Melakukan langkah sesuai yang di tentukan 4. Melangkah ke depan , melompat dan meloncat sesuai dengan jarak 5. Melangkah menyilang ke arah kanan dan kiri				

Lampiran 2. Model bermain Kreasi

Permainan ini yaitu mengikuti atau menirukan gerak senam dan melakukannya sesuai dengan petunjuk seperti berikut :

1. Berjalan melangkahkan kaki ke depan secara bergantian sesuai dengan arahan pada gambar atau petunjuk yang ada pada gambar.
2. Melakukan gerak melompat dan meloncat sesuai dengan petunjuk.
3. Melangkah silang ke arah kanan yang dilakukan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian disesuaikan petunjuk gambar.
4. Melangkah silang ke arah kiri yang dilakukan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian sesuai dengan petunjuk gambar

Lampiran 3. Rubrik Penilaian

Rubrik penilaian bermain kreasi melangkah

1. Menahan keseimbangan tubuh saat bermain

BB : Jika anak belum dapat menjaga kesimbangan

MB : Jika anak dapat menahan keseimbangan selama 1-2 menit

BSH : Jika anak dapat menjaga keseimbangan lebih dari 2 menit dengan bantuan guru

BSB : Jika anak dapat menjaga keseimbangan lebih dari 2 menit tanpa bantuan guru

2. Memahami aturan yang ada di permainan

BB : Anak tidak mengikuti aturan

MB : Anak mengikuti aturan tapi masih melanggar 3-4 aturah

BSH : Anak mengikuti aturan tapi masih melanggar 1-2 aturan

BSB : Anak mengikuti aturan

3. Melangkang beberapa langkah

BB : Jika anak dapat melangkah 1 langkah

MB : Jika anak dapat melangkah 2-3 langkah

BSH : Jika anak dapat melangkah 4-5 langkah

BSB : Jika anak dapat melangkah lebih dari 5 langkah

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Pretest	Posttest
1	6.0	7
2	6.0	8
3	7.0	8
4	8.0	9
5	8.0	10
6	9.0	10
7	7.0	9
8	8.0	11
9	9.0	10
10	6.0	10
11	6.0	9
12	6.0	8
13	7.0	9
14	7.0	11
15	7.0	10
16	9.0	10
17	9.0	11
18	9.0	10
19	6.0	9
20	6.0	10

Lampiran 5. Hasil Olah Data Spss

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai_kinestetik
N		40
Normal Parameters ^a	Mean	8.3750
	Std. Deviation	1.58012
Most Extreme Differences	Absolute	.179
	Positive	.133
	Negative	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		1.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.155
a. Test distribution is Normal.		

Frequencies

Statistics

Nilai_kinestetik

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		7.3000
Median		7.0000
Mode		6.00
Std. Deviation		1.21828
Minimum		6.00
Maximum		9.00
Sum		146.00

Nilai_kinestetik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	7	35.0	35.0	35.0
	7	5	25.0	25.0	60.0
	8	3	15.0	15.0	75.0
	9	5	25.0	25.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

Nilai_kinestetik_Postest

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		9.4500
Median		10.0000
Mode		10.00
Std. Deviation		1.09904
Minimum		7.00
Maximum		11.00
Sum		189.00

Nilai_kinestetik_Postest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 7	1	5.0	5.0	5.0
8	3	15.0	15.0	20.0
9	5	25.0	25.0	45.0
10	8	40.0	40.0	85.0
11	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 6. Surat Penelitian

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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 566, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1164/UN34.16/PT.01.04/2023 10 Mei 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah SD MUH Tonggalan
Jln. Tapak Doro No.19, Tonggalan, Kcc. Klaten Tengah, Kabupaten Klaten

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Elviria Widyawati
NIM : 17604221026
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Media Pembelajaran Bermain Kreasi Melangkah Terhadap Kemampuan Kinesistik Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Tonggalan Klaten
Waktu Penelitian : 14 - 27 Februari 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,


Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 7. Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Elvira Widayati
NIM : 17609221026
Program Studi : S1
Jurusan : Pgsd Penyas
Pembimbing : Ans Fajas Pamudi SPd., M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	11 Januari 2023	Proposal Secara Umum	
2.	23 Januari 2023	Revisi Bab I - II	
3.	30 Januari 2023	Revisi Bab III	
4.	14 - 27 Feb 2023	Ambil Data, siapkan instrumen	
5.	13 Maret 2023	Analisis Data	
6.	29 Maret 2023	Revisi Data / Hasil	
7.	17 April 2023	Revisi bab IV - V	
8.	16 Mei 2023	Revisi pertengkapan lampiran	
9.	20 Juni 2023	Persiapan ujian, melengkapi tanda tangan dll	
10.	27.6.2023	Pertutupan ujian TAS	

Mengetahui
Koord. Prodi PSD

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

Lampiran 8. Dokumentasi



Langkah ke Depan



Langkah Menyilang