

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELOMPOK B
DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Ainul Kholifah
NIM. T20185046

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2022**

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELOMPOK B
DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Ainul Kholifah
T20185046

Disetujui Pembimbing



Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
NIP. 196705252000121001

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELOMPOK B
DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis

Tanggal : 03 November 2022

Tim Penguji

Ketua



Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd. I
NUP. 20160366

Sekretaris



Farah Dianita Rahman, S.S.T, M. Kes
NUP. 20160368

Anggota.

1. Dr. Mashudi, M.Pd.
2. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I

()
()

Menyetujui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ

وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”* (QS. An-Nahl 16:78)



digilib.uinikhas.ac.id digilib.uinikhas.ac.id digilib.uinikhas.ac.id digilib.uinikhas.ac.id digilib.uinikhas.ac.id digilib.uinikhas.ac.id

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Semarang: Toha Putra, 2021), 276.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘Alamin...

Rasa syukur yang tak terhingga saya panjatkan kepada Allah S.W.T atas segala rahmat dan kesemoatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan segala kekurangannya. Segala syukur saya ucapkan kepada Allah karena telah menghadirkan orang-orang yang sangat berarti disekeliling saya, yang selalu memberikan semangat serta do'a sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan penuh syukur dan iringan doa skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Ayahanda tercinta Sudik dan Ibunda Yuni tersayang yang selalu mendidik, memberikan kasih sayang jiwa raga, serta do'a yang selalu dipanjatkan setiap waktu yang menghantarkan pendidikan yang lebih tinggi.
2. Kakakku tersayang yang paling cantik Lailatul Khomariyah dan ponakan tercinta Kanaya Sheza Almahyra yang tidak pernah bosan memberi motivasi dan semangat.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah robil'alamin, puji syukur kepada Allah yang senantiasa memberikan rahmat taufiq dan hidayahNya, serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelepan menuju alam yang terang benderang yakni addinul islam wal iman, dengan mengucapkan Alhamdulillah Rabbil 'Alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022."

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu memberikan dukungannya, ungkapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM., selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan serta dukungan kepada semua mahasiswa termasuk peneliti.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan dalam skripsi ini.
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa.
4. Dr. Istifadah, S.Pd, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah

memberikan fasilitas sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

5. Dr. H. Mashudi, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan surat izin untuk melakukan penelitian.
6. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I., selaku Pembimbing yang telah mendampingi dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga dapat menambah wawasan penulis.
8. Guru-guruku yang sudah mendidiku mulai dari pendidikan awal sampai pendidikan sekarang ini.
9. Lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember yang telah memberi fasilitas tempat bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian.
10. Seluruh pihak yang turut membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan dari bapak dan ibu kepada penulis tercatat sebagai amal shaleh dan mendapat balasan yang terbaik dari Allah S.W.T.

Penulis,

digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id

Ainul Kholifah
T20185046

ABSTRAK

Ainul Kholifah, 2022 : *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.*

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik, Media Audio Visual

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. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kinestetik anak adalah kegiatan bermain gerak dan lagu serta kegiatan bermain outdoor dengan menggunakan media audio visual berupa laptop dan sound kecil. Berdasarkan pengalaman penelitian observasi di TK Dharma Wanita Ajung pada kelompok B menunjukkan bahwa kemampuan senam masih kurang maksimal dan dalam kegiatan bermain outdoor dengan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah anak-anak masih belum bisa memanfaatkan permainan itu dengan maksimal.

Fokus penelitian pada skripsi ini adalah: 1) Bagaimana bermain gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022?, 2) Bagaimana bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022?

Tujuan Penelitian dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bermain gerak dan lagu serta bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Metode yang dipakai dalam skripsi ini adalah: metode penelitian kualitatif deskriptif jenis penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dan keabsahan data menggunakan Triangulasi teknik dan sumber.

Dalam penelitian ini memperoleh kesimpulan: 1) kegiatan bermain gerak dan lagu: sebagian anak mampu dan bisa melakukannya sesuai dengan yang dicontohkan guru sebelumnya, sebagian ada juga yang melakukan gerakan sesuai dengan isi hatinya. 2) kegiatan bermain outdoor : sebagian anak mampu dan bisa melakukannya sesuai dengan yang dicontohkan guru sebelumnya, sebagian ada juga yang takut dan tidak percaya diri untuk bermain outdoor yaitu dengan menggunakan permainan papan titian dan permainan tangga pelangi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	21
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47

B. Lokasi Penelitian.....	47
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Analisis Data.....	52
F. Keabsahan Data.....	54
G. Tahap-tahap Penelitian.....	55
H. Sistematika Pembahasan.....	56
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	58
A. Gambaran Objek Penelitian	58
B. Penyajian Data dan Analisis.....	65
C. Pembahasan Temuan.....	79
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Matriks Penelitian	
3. Pedoman Penelitian	
4. Jurnal Kegiatan Penelitian	
5. Hasil Observasi	
6. Dokumentasi Penelitian	
7. RPPH	

8. Surat Keterangan Izin Penelitian
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian
10. Biodata Penulis



DAFTAR TABEL

No. Uraian	
2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti.....	19
2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	40
4.1 Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Ajung.....	62
4.2 Data Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Ajung	63
4.3 Data Guru dan Data Kependidikan TK Dharma Wanita Ajung	63
4.4 Data Gedung TK Dharma Wanita Ajung.....	64
4.5 Sarana Pendukung Pembelajaran	64
4.6 Kesimpulan Hasil Penyajian Data.....	78



DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	
4.1 Kegiatan Bermain Gerak dan Lagu.....	72
4.2 Kegiatan Bermain Papan Titian	76
4.3 Kegiatan Bermain Tangga Pelangi.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan.....	91
2. Matriks Penelitian	92
3. Pedoman Penelitian.....	93
4. Jurnal Kegiatan Penelitian.....	95
5. Hasil Observasi	96
6. Dokumentasi Penelitian	108
7. RPPH.....	116
8. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	120
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	121
10. Biodata Penulis	122



digilib.uin-khas.ac.id digilib.uin-khas.ac.id digilib.uin-khas.ac.id digilib.uin-khas.ac.id digilib.uin-khas.ac.id digilib.uin-khas.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak Usia Dini merupakan anak yang berumur 0 sampai 6 tahun, yang dimana pada usia ini suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap, perilaku dan karakter kepribadian pada anak, karena usia 0-6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas "*Golden Age*". Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya tanpa terkendali, individu yang berbeda, unik dan memiliki kecerdasan tersendiri didalam dirinya.¹

Setiap anak pasti mempunyai kecerdasan, walaupun hanya satu yang paling dominan. Bagi anak-anak, khususnya anak usia dini masih mempunyai peluang yang cukup besar untuk mengembangkan dan memiliki kecerdasan. Karena pada masa tersebut merupakan saat yang paling untuk pembentukan kecerdasan anak. selain itu, pendidikan yang tepat juga dapat menentukan kecerdasannya.²

Pasal Undang-undang RI No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dinyatakan:

digilib.unkhhs.ac.id digilib.unkhhs.ac.id digilib.unkhhs.ac.id digilib.unkhhs.ac.id digilib.unkhhs.ac.id digilib.unkhhs.ac.id

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 20.

² Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 140.

“Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.”³

Menurut Howard Gardner bahwa didalam diri setiap anak tersimpan sembilan jenis kecerdasan yang siap berkembang. Ia memetakan lingkup kemampuan manusia yang luas tersebut menjadi sembilan kategori yang komprehensif atau sembilan macam kecerdasan dasar. Sembilan jenis kecerdasan tersebut disebut dengan Multiple Intelligences atau kecerdasan majemuk (kecerdasan ganda). Sembilan jenis kecerdasan itu ialah: Kecerdasan Linguistik, Kecerdasan Matematis-Logis, Kecerdasan Spasial-Visual, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Lingkungan/Naturalis, dan Kecerdasan Eksistensial.⁴

Dari beberapa ragam kecerdasan tersebut, penelitian ini akan difokuskan pada kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik. Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dilakukan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan badan yang indah, kreatif dan mempunyai makna. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan untuk menerima rangsangan, sentuhan, dan tekstur.⁵ Anak yang cerdas dalam gerak

³ Novan Ardy, *Format PAUD*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), 32.

⁴ Viarti Eminita & Arlin Astriyani, “Persepsi Orang Tua Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak”, *Fibonacci* 4, No. 1 (2018), 3.

⁵ Windy Agustin Ningsih, “Pengaruh Gerak dan Lagu Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di TK Tunas Muda Kecamatan Bahar Selatan”, *Academia Edisi Khusus*, No. 2 (2019), 2-3.

kinestetik terlihat menonjol dalam kemampuan fisik terlihat lebih kuat, lebih lincah daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam lama-lama, mengetuk-ngetuk sesuatu, suka meniru gerakan atau tingkah laku orang lain yang menarik perhatiannya, dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, dan berguling. Salah satu usaha untuk mencapai keadaan tersebut diantaranya adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memenuhi kebutuhan geraknya melalui bermain dan berolahraga.

Ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini termasuk anak taman kanak-kanak ialah bermain. Bahkan sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungannya. Piaget mengemukakan bahwa bermain ialah kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang. Sedangkan menurut Parten kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain juga, anak akan mengenal diri dan lingkungan dimana anak tinggal.⁶ Dengan demikian, substansi bermain bagi anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sikacita, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan

⁶ Siti Nur Hayati, dkk, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, No.1 Vol.4 (2021), 54.

kinestetik yang melibatkan tubuh misalkan gerakan tubuh saat berdoa, menggambar, melompat, berlari dan olahraga yang menggerakkan tubuh, menari, senam dan sebagainya. Bentuk permainan diharapkan dapat melibatkan fisik anak secara maksimal, menggembirakan dan peraturan tidak terlalu ketat tetapi tetap menjunjung tinggi nilai sportivitas, oleh sebab itu guru atau pendidik anak usia dini harus senantiasa mengembangkan model-model permainan yang dapat merangsang kebutuhan gerak siswa secara optimal,⁷ misalnya melalui sebuah permainan gerak dan lagu, bermain outdoor dimana permainan ini dilakukan diluar kelas yaitu melalui fasilitas yang ada di sekolah seperti permainan papan titian dan permainan melalui tangga pelangi.

Menurut Sujiono, bermain Gerak dan lagu adalah permainan yang berkaitan dengan gerakan-gerakan yang dilakukan anak berdasarkan syair lagu yang biasanya dinyanyikan oleh anak secara bersama-sama. Syair lagu mengarahkan atau menuntun anak pada gerakan yang meniru gerakan dalam lagu tersebut.⁸ Lagu adalah salah satu bentuk dari musik. Lagu tidak dapat dipisahkan dengan musik. Lagu dan musik merupakan suatu kesatuan yang apabila digabungkan akan tercipta suatu karya seni yang indah, dan dapat digunakan sebagai sarana dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif untuk anak-anak.⁹

Selanjutnya Bermain Outdoor adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan, dengan bermain itulah disisipkan pesan-pesan moral yang bertujuan

⁷ Siti Nur Hayati, dkk, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini", 55.

⁸ Hapsah Rahayu, dkk, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Dan Lagu", *Jurnal Obsesi* 5, No. 2 (2021), 833.

⁹ Fathur Rasyid, *Cerdas Anakmu Dengan Musik*, (Yogyakarta : Diva Press, 2010), 147.

untuk melihat diri sendiri berperilaku. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk melatih fungsional motorik dan menanamkan serta mengenalkan perilaku-perilaku positif pada anak.¹⁰ Sedangkan dalam melakukan permainan itu dibutuhkan media pembelajaran yang sangat mendukung untuk mencapai perkembangan yang maksimal.

Media audio visual ialah media yang sangat cocok untuk kegiatan bermain pada anak usia dini karena media audio visual mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Menurut Arsyad media berbasis audio visual adalah media visual yang mengandung penggunaan suara tambahan untuk memproduksinya. Adapun beberapa contohnya yaitu laptop atau komputer, proyektor, televisi, dan lain sebagainya.¹¹

Adapun ayat Al-quran yang menjelaskan tentang kenikmatan yang diberikan Allah kepada manusia dalam Q.S. An-Nahl adalah sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿١٦﴾

¹⁰ Ismail, *Bermain Untuk Anak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Formal dan Nonformal, 2006), 54.

¹¹ Dina Oktaviani & Kamtini, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Salsa”, *Bunga Rampai Usia Emas* 3, No. 1 (2017), 31.

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl 16:78)¹²

Allah mengizinkan manusia pendengaran dan penglihatan agar dapat belajar dan bergerak. Dengan penglihatan, manusia mengetahui segala benda di sekitarnya dan dengan pendengaran manusia belajar pengetahuannya. Bergerak mempunyai banyak manfaat bagi anak, diantaranya memiliki badan yang sehat dan kuat, meningkatkan rasa percaya diri serta menjadikan anak lebih mandiri hal ini karena gerak merupakan sarana untuk mengekspresikan dirinya. Begitu juga dengan manfaat lagu atau nyanyian dalam metode pembelajaran diantaranya, merangsang imajinasi dan kreativitas (dengan bernyanyi anak dapat mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya), memberi stimulus yang kuat terhadap otak sehingga mendorong daya kognitif anak dengan cepat, serta dapat mengembangkan kemampuan bahasa (anak bisa mengeluarkan ekspresinya melalui lirik lagu yang dinyanyikan).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Ajung Jember, idealnya anak usia TK pada kelompok B, pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar dan dalam tingkat pencapaian perkembangannya anak dapat melakukan koordinasi gerak kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam. Pada kenyataannya anak-anak kelompok B pada TK Dharma Wanita Ajung dari 21 anak, ada beberapa anak yang kecerdasan kinestetik khususnya senam dan menari masih kurang

¹² Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Semarang: Toha Putra, 2021), 276.

maksimal dan dalam kegiatan bermain outdoor dengan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah anak-anak masih belum bisa memanfaatkan permainan itu dengan maksimal. Gejala-gejala yang terlihat seperti anak ragu-ragu melakukan gerakan tubuh, ragu-ragu dalam bermain, masih kurang percaya diri dengan permainan yang dilakukannya, merasa tidak bebas dan merasa takut dengan permainan yang ada, gerakan anak tidak terkoordinasi dengan baik serta anak masih banyak melakukan gerakan-gerakan yang tidak perlu. Hal ini disebabkan karena anak malu dan tidak percaya diri dalam melakukan berbagai gerakan fisik atau motorik. Kondisi ini disebabkan karena guru kurang bisa memotivasi anak dalam melakukan kegiatan, aktivitas fisik yang diberikan hanya menggunakan metode aba-aba dan media yang digunakan kurang bervariasi.¹³

Untuk memecahkan masalah tersebut diperlukan salah satu media yang tepat agar nantinya kegiatan fisik yang dilakukan di TK serta latihan yang dilakukan sesuai dengan tingkat usia, perkembangan dan kemampuan anak-anak. Untuk itu peneliti menggunakan media audio visual sebagai alat peraga guna menyampaikan kegiatan pembelajaran kinestetik. Peneliti menggunakan media audio visual ini untuk bermain gerak dan lagu serta permainan-permainan lainnya yang mana mempunyai harapan agar anak dapat lebih tertarik atau berminat terhadap pembelajaran kinestetik, anak termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menerima konsep gerakan secara nyata dan bebas untuk mengekspresikan gerakan tubuh sesuai dengan suasana hatinya.

¹³ Peneliti, *Observasi*, 29 November 2021.

Dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif jenis deskriptif, sehingga peneliti tertarik menggunakan judul skripsi “MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.¹⁴ Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana bermain gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022?

digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember, IAIN Jember, 2020), 45.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹⁵

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat dua tujuan dilakukannya penelitian, adapun tujuan penelitian tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bermain gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.¹⁶

digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id

¹⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

¹⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan serta ilmu pengetahuan tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi UIN KHAS Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumbangan wawasan baik dosen maupun mahasiswa khususnya calon guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan menjadi referensi tambahan tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual.

b. Bagi Lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk dijadikan referensi atau acuan dalam mendidik peserta didik dan menjadi bahan evaluasi pembelajaran sehingga jika ada kekurangan nantinya dapat diperbaiki dengan saksama dan detail.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian secara langsung dan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual. Utamanya menjadi bekal ilmu peneliti dalam menabur kemanfaatan di balik gelar yang akan diraih nantinya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud peneliti.¹⁷

1. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk menyampaikan ide dan perasaan dalam bentuk berpantomim, menari, berolahraga dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu seperti: membuat kerajinan, membuat patung, menjahit).¹⁸

Berdasarkan pengertian diatas Kecerdasan kinestetik ialah kecerdasan yang penting bagi si kecil. Kecerdasan ini bisa diketahui dengan melihat kemampuan anak dalam mengontrol gerak tubuh dan mengelola sebuah objek. Anak dengan kecerdasan kinestetik menyukai cara belajar dengan menggunakan objek.

2. Bermain Gerak dan Lagu

Piaget berpendapat (dalam buku mutiah) gerak merupakan salah satu eskspresi pembebasan dari ikatan/belenggu ketidakberdayaan, simbolis, “displacmen” ataupun katarsis, khususnya pada anak-anak,

diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id

¹⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

¹⁸ Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2010), 2-6.

mengekspresikan secara spontan dan efektif melalui gerakan. Dengan belajar melalui gerakan anak dapat belajar tentang dirinya dan dunianya.¹⁹

Berdasarkan pengertian diatas Bermain gerak dan lagu ialah kegiatan bermain dan belajar mulai dari pembukaan hingga penutup, hampir sebagian besar kegiatan diiringi gerak dan lagu atau musik.

3. Bermain Outdoor

Bermain outdoor ialah kegiatan yang dilakukan anak dengan menyenangkan diluar ruangan. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas permainan yang ada di sekolah. Permainan itu salah satunya ialah: Permainan Papan Titian dan Permainan Tangga Pelangi.

Yani Mulyani dan Juliska Gracinia memaparkan bahwa Permainan Papan Titian merupakan alat untuk melatih keseimbangan tubuh, kekuatan otot kaki, keberanian serta menumbuhkan rasa percaya diri.²⁰

Dan selanjutnya ada Permainan Tangga Pelangi, merupakan jenis permainan outdoor yang berbentuk melengkung dengan tangga untuk memanjatnya. Tangga pelangi bermanfaat untuk melatih keseimbangan tubuh, melatih kekuatan tubuh anak, menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan otot-otot kaki dan tangan.²¹

4. Media audio visual

Menurut Rosyada menyatakan bahwa Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu

¹⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, 169.

²⁰ Nurul Mukhlisa, "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Educhild*, Vol.2 No.1 (2020), 73.

²¹ Tania Agustin Syarah dkk, "Upaya Mengurangi Agresivitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tangga Pelangi", *Jurnal PAUDIA*, Vol.8 No.1, (2019), 193.

memanipulasi kemampuan suara semata. Sedangkan, Media Visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan. Jadi, Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran serta penglihatan dalam suatu proses.²²

Berdasarkan pengertian diatas Media audio visual ialah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.²³

Bab Satu : Pendahuluan, bab ini membahas tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab Dua : kajian pustaka, bab ini menjelaskan tentang kajian terdahulu dan kajian teori,

Bab Tiga : Metode penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

²² Miftahul Jannah, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar", *Jurnal Instruksional 1*, No. 1 (2019), 26.

²³ Tim Penyusun, *pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 48.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah publikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orsinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakuakan.²⁵ Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini antara lain:

1. Dinda Nuryuliani. 2017. Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Judul Skripsi: “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak Tari Kreasi.” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, lembar catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kecerdasan kinestetik anak meningkat secara signifikan setelah diterapkannya kegiatan tari kreasi pada siklus I yaitu 39,875% dan presentase peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada siklus II sebesar 84,5%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui tari kreasi dapat

²⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45 – 46.

meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Islam Citra Mandiri Serang Banten.²⁶

2. Ana Mulia. 2017. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Judul Penelitian : “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dari data yang dihasilkan melalui metode observasi, format penilaian kemampuan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Hasil yang ditemukan setelah melakukan penelitian ini maka data yang diperoleh dimulai dari pratindakan sampai siklus II, yang mana pratindakan sebesar 48,60% pada siklus I sebesar 53,23% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,40%. Hal ini berarti bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik anak dalam hal ini melatih gerak tubuh agar terkoordinasi seperti mata, tangan dan kaki agar lebih optimal, menjadikan gerakan lebih luwes dan lentur, dapat meniru gerakan, harus percaya diri atau berani tampil, dengan penampilan berdasarkan latihan yang optimal agar gerakannya hafal dan bisa lebih tertib.²⁷
3. Budi Rahardjo. 2019. Mahasiswa Universitas Mulawarman. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

²⁶ Dinda Nuryuliani, “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak Tari Kreasi”, (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2017).

²⁷ Ana Mulia, “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017).

Judul Penelitian : “Pengembangan Strategi Pembelajaran Gerak dan Lagu Untuk Optimalisasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Rimba 1 dan TK Instan Cita Madani Samarinda.”

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research And Development model ADDIE. Pengembangan model pembelajaran gerak dan lagu melalui 4 tahap yaitu: Tahap pengumpulan informasi (analisis), Desain, Tahap pengembangan produk, Tahap implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Terdapat optimalisasi kecerdasan kinestetik melalui strategi pembelajaran gerak dan lagu yang ditinjau dari perencanaan, rancangan, proses di TK Tunas Rimba 1 dan TK Insan Cita Madani Samarinda. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis kuantitatif berdasarkan table One Sample Test diketahui nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar $0.082 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.²⁸

4. Azizatul munawaroh 2019, Judul penelitian: “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak dan lagu pada kelompok B di Raudhatul athfal Al-Falah 1 wirowongso kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2018/2019”. Hasil dari penelitian ini, pelaksanaan gerak dan lagu balonku dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di RA Al-Falah 1 Worowongo Ajung Jember menunjukkan adanya peningkatan dalam

²⁸ Budi Rahardjo, “Pengembangan Strategi Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Optimalisasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Rimba 1 Dan TK Insan Cita Madani Samarinda”, (Skripsi, Universitas Mulawarman, 2019).

dalam kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan gerak dan lagu balonku, sehingga upaya tersebut dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar peserta didik meningkat sesuai dengan harapan yang tercantum dalam silabus pembelajaran.²⁹

5. Rada Najmah Saklah fais Chanda, 2018. Judul penelitian: “Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain melempar dan menangkap bola pada peserta kelompok B Ra masjid al- azzhar semarang tahun ajaran 2017/2018 Hasil dari penelitian ini, ketika observasi dilakukan pada pra siklus diperoleh hasil 15% anak masih kurang kecerdasan kinestetik dalam menyeimbangkan gerakan tangan dan mata saat bermain melempar dan menangkap bola yang karena metode permainan dan pendekatan yang digunakan kurang tepat. Pada siklus I dengan bermain melempar dan menangkap bola dengan posisi diam di tempat diperoleh hasil sebesar 30% dinyatakan berhasil dengan tingkat kesulitannya pada setiap bermain melempar dan menangkap bola sedangkan pada siklus II anak bermain melempar dan menangkap bola sambil gerak ke kanan dan ke kiri diperoleh sekitar 95% dinyatakan berhasil.³⁰

²⁹ Azizatul Munawaroh, “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak dan lagu pada kelompok B di Raudhatul athfal Al-Falah 1 wirowongso kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2018/2019”, (Skripsi, Universitas Jember, 2019).

³⁰ Rada Najmah Saklah Fais Chanda, “Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain melempar dan menangkap bola pada peserta Kelompok B di Ra Masjid Al-Azzar semarang Tahun Pelajaran 2017/2018, (Skripsi, Universitas Semarang, 2018).

Adapun permasalahan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, akan tergambar secara rinci dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Dinda Nuryuliani	Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak Tari Kreasi.	a. Peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang sama-sama membahas tentang kecerdasan kinestetik. b. Peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang sama-sama meneliti anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B	a. Tempat penelitian. b. Media yang digunakan.
2	Ana Mulia	Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan.	a. Peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang sama-sama membahas tentang kecerdasan kinestetik. b. Peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang sama-sama meneliti menggunakan	a. Tempat Penelitian. b. Media yang digunakan.

			metode bermain gerak dan lagu.	
3	Budi Rahardjo	Pengembangan Strategi Pembelajaran Gerak dan Lagu Untuk Optimalisasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Rimba 1 dan TK Instan Cita Madani Samarinda	<p>a. Peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang sama-sama membahas tentang kecerdasan kinestetik.</p> <p>b. Peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang sama-sama meneliti anak usia 5-6 tahun yaitu pada kelompok B.</p>	<p>a. menggunakan jenis penelitian pengembangan Research And Development model ADDIE</p> <p>b. Tempat penelitian</p>
4	Azizatul Munawaro	Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak dan lagu pada kelompok B di Raudhatul athfal Al-Falah 1 wirowongso kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2018/2019.	<p>a. Sama-sama meneliti pada kelompok B</p> <p>b. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif</p>	<p>a. Lebih memfokuskan pada pelaksanaan gerak dan lagu balonku saja, sedangkan peneliti memfokuskan pada bermain gerak dan lagu serta bermain outdoor.</p> <p>b. Tempat Penelitian.</p>
5	Rada Najmah Saklah Fais Chanda	Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain melempar dan menangkap bola pada peserta kelompok B Ra	<p>a. Meningkatkan kecerdasan kinestetik</p> <p>b. Meneliti di kelompok B</p>	<p>a. Pada peneliti terdahulu menggunakan penelitian tindakan.</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian</p>

		masjid al-azzhar semarang tahun ajaran 2017/2018		kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.
--	--	---	--	--

Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, baik deskripsi maupun tabel persamaan dan perbedaan dapat digunakan sebagai acuan penelitian sekarang, agar mudah dalam mendeskripsikan hasil penelitiannya. Oleh karena itu, peneliti membuat persamaan dan perbedaan terdahulu dengan penelitian ini.

B. Kajian Teori

1. Kecerdasan

Menurut kamus besar bahasa indonesia, kecerdasan berasal dari kata “cerdas” yaitu sempurna perkembangan akal budinya (pandai, tajam fikiran, dan lain sebagainya). Sedangkan kecerdasan merupakan kesempurnaan perkembangan akal budi, seperti: kepandaian, ketajaman fikiran. Menurut seorang ahli pendidikan yang berasal dari Harvard University bernama Howard Gardner berpendapat bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas sehingga ia memunculkan istilah Multiple Intelligences. Adapun kecerdasan anak menurut pandangan pokok teori Multiple Intelligences yaitu sebagai berikut:³¹

³¹ Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2010), 2.

- a. Setiap anak memiliki kepastian untuk memiliki sembilan kecerdasan. Kecerdasan-kecerdasan tersebut ada yang dapat sangat berkembang, cukup berkembang, dan kurang berkembang.
- b. Semua anak, pada umumnya dapat mengembangkan setiap kecerdasan hingga tingkat penguasaan yang memadai apabila ia memperoleh cukup dukungan, pengayaan dan pengajaran.
- c. Kecerdasan bekerja bersamaan dalam kegiatan sehari-hari. Anak yang mempunyai membutuhkan kecerdasan musikal dan kinestetik.
- d. Anak memiliki berbagai cara untuk menunjukkan kecerdasan dalam setiap kategori.

Selain itu, ada sembilan Macam-macam kecerdasan dalam teori *Multiple Intelligences* ialah sebagai berikut:³²

- a. Kecerdasan Verbal Linguistik

Kecerdasan verbal linguistik mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca dan menulis.

- b. Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan Logis Matematik adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan fikiran logis dan ilmiah.

Hubungan matematika dan logika adalah bahwa keduanya secara

³² Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, 3-6.

ketat mengikuti hukum dasar. Anak-anak yang cerdas secara matematis sering tertarik dengan cepat belajar menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi.

c. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh arsitek, insinyur mesin, seniman, fotografer, pilot, navigator, pemahat dan penemu. Visual spasial adalah kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni khususnya seni lukis dan seni arsitektur.

d. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal ialah kemampuan menangani bentuk-bentuk musikal. Kemampuan ini meliputi: Kemampuan mempersepsi bentuk musikal, seperti: menangkap atau menikmati musik dan bunyi-bunyi, suara dan alat musik. Kemampuan membedakan bentuk musikal, seperti: membedakan dan membandingkan ciri musikal bunyi, suara dan alat musik. Kemampuan mengubah bentuk musikal, seperti: mencipta dan memporsikan musik. Kemampuan mengekspresikan bentuk musikal, seperti: menyanyi, bersenandung dan bersiul-siul.

e. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk menyampaikan ide dan perasaan dalam bentuk berpantomim, menari, berolahraga dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu seperti: membuat kerajinan, membuat patung, menjahit).

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kecerdasan memahami diri sendiri, kecerdasan mengetahui siapa dirinya sebenarnya. Komponen inti dari kecerdasan interpersonal ialah kemampuan mencerna dan menggapai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain. Komponen yang lainnya adalah kemampuan bekerja sama.

g. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis merupakan keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies, baik flora maupun fauna, di lingkungan sekitar, kemampuan mengolah dan memanfaatkan alam serta melestarikannya.

h. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan intrapersonal merupakan akses menuju kehidupan emosional seseorang dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan akan kekuatan dan kelemahannya sendiri.

i. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial ialah kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan melaraskan, memimpikan, dan menjadi pemikir yang menyangkut hal-hal yang besar.

2. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Menurut Amstrong (Sujiono), kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti: berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya. Menurut Musfiroh memaparkan bahwa kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti: koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur.³³

Pendapat dari Yulianty, mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan seluruh tubuh, termasuk kecerdasan tangan. Jika menonton pertunjukan tari, pantonim teater, atau pertandingan olahraga, akan melihat bagaimana kecerdasan kinestetik sangat baik berpengaruh pada kelenturan dan ketangkasan tubuh mereka.³⁴ Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan

³³Arrofa Acesa, M.Pd, *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Pengembangannya*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 3.

³⁴Arum Sari Purwadi, "Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa Sebagai Potensi Lokal Untuk Kecerdasan Kinestetik Anak", *Jurnal Pesona Paud*, Vol.1,No.05 (2012), 4.

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.”³⁵

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan memiliki tiga makna pokok Kecerdasan Kinestetik. Salah satunya Kecerdasan Kinestetik ialah kemampuan seseorang untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Artinya kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antar pikiran dengan tubuh.

b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik Pada Anak

Karakteristik pembelajaran aktif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik menurut Bonwell adalah sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada proses pembelajaran, bukan pada penyampaian materi oleh guru. Proses pembelajaran tidak lagi sekedar transfer of knowledge atau transfer ilmu pengetahuan, melainkan lebih kepada transfer of value atau transfer nilai. Nilai yang dimaksud di sini adalah nilai-nilai karakter secara luas, salah satunya adalah rasa ingin tahu.

³⁵ Nana Widhianawati, “Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini”, *Jurnal : Upi Education, Edisi Khusus*, No.2, (Agustus, 2011), 223.

- 2) Peserta didik tidak boleh pasif, tetapi harus aktif mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran yang dipandang selaras dengan pandangan hidupnya.
- 4) Peserta didik lebih banyak dituntut berfikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi daripada sekedar menerima teori dan menghafalnya.
- 5) Umpan balik dan proses dialetika yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialogis, secara tidak langsung membentuk karakter peserta didik yang demokratis, pluralis, menghargai perbedaan pendapat, inklusif, terbuka dan humanitas tinggi.³⁶

c. Sifat-sifat Kecerdasan Kinestetik Yang Terdapat Pada Anak

Dickinson mengemukakan sifat-sifat kecerdasan kinestetik sebagai berikut:

- 1) Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan. Mempersiapkan untuk menyentuh, menangani atau memainkan apa yang menjadi bahan untuk dipelajari.
- 2) Mengembangkan kerjasama dan rasa terhadap waktu.

³⁶ Elindra Yetti dkk, "Implementasi Model Pembelajaran Tari Pendidikan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Pengembangan Model Di Taman Kanak-kanak Labschool Jakarta Pada Kelompok B), *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.10 Edisi 2, (2016), 389.

- 3) Belajar lebih baik, dengan langsung terlibat dan berpartisipasi. Mengingat apa yang telah dilakukan lebih baik daripada hanya berbicara atau memperhatikan.
- 4) Meningkatkan secara kongkrit dalam mempelajari pengalaman-pengalaman. Seperti perjalanan ke alam bebas.
- 5) Menunjukkan keterampilan, dalam arti menggerakkan otot besar ataupun kecil.
- 6) Menjadi sensitif dan responsive terhadap lingkungan dan sistem secara fisik.
- 7) Mendemostrasikan keahlian dalam berakting, atletik, menari, menjahit, mengukir ukiran atau memainkan keyboard (alat musik sejenis piano).
- 8) Mendemostrasikan keseimbangan, keterampilan dan keahlian dalam tugas-tugas fisik.
- 9) Mempunyai kemampuan untuk memperbaiki segala sesuatu, dan sempurna secara pementasan fisik melalui antara pikiran dan tubuh.
- 10) Mengerti dan hidup dalam standar kesehatan fisik.
- 11) Boleh mengekspresikan keterampilan dalam berkarir seperti seorang penari, ahli bedah, atau pembuat gedung. Menemukan pendekatan baru dalam kemampuan fisik atau menciptakan

bentuk-bentuk baru dalam menari, berolahraga atau kegiatan fisik lainnya.³⁷

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan 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 tumbuh kembang anak yang telah dipaparkan oleh Soetjiningsih yaitu:

- 1) Faktor Genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.
- 2) Faktor Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi: Faktor Lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (faktor pranatal), Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal).³⁸

e. Cara Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik

Campbell dan Dickinson (dalam Yuliani) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan

³⁷ Dodi Irwansyah, "Hubungan Kecerdasan Kinestetik Dan Interpersonal Serta Intrapersonal Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di Mtsn Kuta Baro Aceh besar", *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, Vol.3 No.1, (2015), 98.

³⁸ Yhana Pratiwi dkk, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba I Tahun Ajaran 2014/2015", *Jurnal Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Media Pilar Karakter 2 Pada TK B*, (2014), 26.

kecerdasan fisik antara lain: berbagai aktivitas fisik, berbagai jenis olahraga, modeling, dansa, dan menari.³⁹

Sujiono menguraikan cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak antara lain:

1) Menari

Tari adalah jenis kesenian yang terkait langsung dengan gerak tubuh manusia, tubuh adalah alatnya dan gerak tubuh sebagai medianya. Gerak tubuh yang dapat dijadikan media dalam tari yaitu dimulai dari gerakan kepala sampai ujung kaki melalui gerakan yang halus (*Fine Motor*) atau gerakan kasar (*Gross Motor*). Iringan musik dan tari merupakan pasangan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Keduanya berasal dari sumber yang sama yaitu dorongan atau naluri ritmis.⁴⁰

Anak-anak pada dasarnya menyukai musik dari tari. Dengan ini untuk mengasah kecerdasan fisik dapat dilakukan dengan mengajak anak-anak untuk menari bersama karena menari menuntut kinestetik atau motorik anak dalam aspek keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan dan kelentukan otot.

2) Bermain peran/drama

Bermain peran adalah sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri disaat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri.

³⁹ Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta : PT Indeks), 2010, 61.

⁴⁰ Yuliani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 62.

Walaupun detil-detil dari setiap permainan peran anak-anak sangat bervariasi diseluruh dunia dan di budaya yang berbeda, namun tema dari permainan perannya sama. Dalam permainan perannya, anak-anak menciptakan ulang tempat dan pemandangan yang sudah mereka kenal, meniru perilaku dari anggota keluarga dan peran yang cocok dari berbagai banyak orang yang berada didalam masyarakat mereka. Mereka menciptakan kembali dunia seolah-olah mereka memahaminya atau membingungkan atau menakutkan bagi mereka.

Melalui kegiatan bermain peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang. Kegiatan ini menuntut anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya, bagaimana dia harus berekspresi, termasuk juga gerakan tangan. Kemampuan sosialisasinya pun berkembang karena ia dituntut dapat bekerja sama dengan orang lain.⁴¹

3) Latihan Keterampilan Fisik

Berbagai latihan fisik dapat meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak. Misalnya, aktivitas berjalan diatas papan titian. Akativitas ini dapat dilakukan anak berusia 4-6 tahun. Selain melatih kekuatan otot, aktivitas ini juga melatih belajar keseimbangan.

⁴¹ Yuliani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 62.

4) Olahraga

Berbagai kegiatan olahraga dapat meningkatkan kesehatan dan juga pertumbuhan. Olahraga harus dilakukan sesuai dengan perkembangan motorik anak. Seperti: berenang, sepak bola mini, main tenis, bulu tangkis dan senam. Terutama pada senam, senam sangatlah penting bagi perkembangan anak. karena senam ialah aktivitas gerak yang menggunakan irama yang membentuk pola gerak langkah serta olah tubuh yang dibentuk dengan cara sedemikian rupa sehingga nantinya akan menghasilkan suatu keindahan gerak yang beraturan yang muncul dari gerakan satu ke gerakan yang lainnya.⁴²

Di setiap sekolah pastinya sudah melakukan senam bahkan setiap harinya dibersamai dengan senam agar anak-anak lebih bersemangat untuk menerima pembelajaran yang akan berlangsung.

f. Indikator Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini

- 1) Anak memiliki frekuensi gerak yang tinggi serta kelincahan tubuh.
- 2) Kemampuan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti: menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang dan menangkap.

diglib.unkhj.ac.id diglib.unkhj.ac.id diglib.unkhj.ac.id diglib.unkhj.ac.id diglib.unkhj.ac.id diglib.unkhj.ac.id

⁴² Yuliani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 63.

- 3) Kemampuan keluwesan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, menjangkau, memutar tubuh, mengayun, jongkok dan berdiri.
- 4) Kemampuan dalam mengontrol dan mengatur tubuh, seperti: menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan menggantikan rekan dan mengubah arah.
- 5) Memiliki kecenderungan melakukan aktivitas memegang, menyentuh, memanipulasi, bergerak untuk belajar tentang sesuatu dan meniru gerakan orang lain.⁴³

3. Bermain Gerak dan Lagu

a. Pengertian Gerak Dan Lagu

Diana Mutiah berpendapat bahwa gerak adalah sarana mengaplikasikan ekspresi dan mengalihkan kesedihan, ketakutan dan kenikmatan dan sebagainya. Piaget berpendapat (dalam buku mutiah) gerak merupakan salah satu ekspresi pembebasan dari ikatan/belenggu ketidakberdayaan, simbolis, “displacmen” ataupun katarsis, khususnya pada nak-anak, mengekspresikan secara spontan dan efektif melalui gerakan. Dengan belajar melalui gerakan anak dapat belajar tentang dirinya dan dunianya.⁴⁴

Lagu adalah salah satu bentuk dari musik. Lagu tidak dapat dipisahkan dengan musik. Lagu dan musik merupakan suatu kesatuan

⁴³ Musfiroh, *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Inteligences)*, (Surabaya: Universitas Terbuka, 2010), 117.

⁴⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010), 168-169.

yang apabila digabungkan akan tercipta suatu karya seni yang indah, dan dapat digunakan sebagai sarana dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif untuk anak-anak.⁴⁵

Menurut pendapat Frost dan Piaget (dalam buku Diana Mutiah) anak dapat mengekspresikan diri melalui gerakan, berfikir melalui gerak dan tubuh. Mengaju pada teori tersebut dapat di asumsikan bahwa melalui pembelajaran gerak dan lagu kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan.⁴⁶

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain Gerak dan Lagu ialah kegiatan bernyanyi sambil bergerak sesuai sengan irama musik. Gerak dan lagu merupakan salah satu kegiatan yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran motorik (Gallahue dalam Samsudin 2008).⁴⁷ Gerak dan lagu juga merupakan kegiatan bermain dalam belajar dan belajar dalam bermain, aktivitas yang dilakukan melalui gerak dan lagu diharapkan menyenangkan anak sekaligus menyentuh perkembangan bahasa, kepekaan akan irama musik, perkembangan motorik, serta meningkatkan rasa percaya diri.⁴⁸

⁴⁵ Fathur Rasyid, *Cerdas Anakmu Dengan Musik*, (Yogyakarta : Diva Press, 2010), 147.

⁴⁶ Nana Widhianawati, "Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini", *Jurnal UPI*, No.2 (2011), 226.

⁴⁷ Elisabeth Tri Kurnianti Sudjono & Eni Kusumastuti, "Proses Pembelajaran Gerak Dan Lagu Yang Kreatif Berdasarkan Kurikulum 2013 Di TK Miryam Semarang", *Jurnal Seni Tari* 6, No. 2 (2017), 2.

⁴⁸ Kamtini & Sri Rahayu, "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak Dan Lagu", *Jurnal Usia Dini* 1, No. 2 (2015), 61.

b. Jenis-jenis Bermain Gerak dan Lagu

Ada beberapa gerakan yang sering dilakukan oleh anak dibedakan menjadi tiga jenis yaitu :

- 1) Motorik statis adalah gerakan tubuh sebagai upaya memperoleh keseimbangan antara gerakan tangan dan kaki
- 2) Motorik ketangkasan ialah tindakan yang berwujud ketangkasan dan keterampilan seperti: berlari, melompat, menggerakkan tangan dan lainnya.
- 3) Motorik penguasaan merupakan gerakan mengendalikan otot-otot tubuh sehingga ekspresi wajah terlihat jelas, seperti: ekspresi senang, antusias, marah dan lainnya.⁴⁹

c. Langkah-langkah Bermain Gerak dan Lagu

Adapun beberapa langkah-langkah sebelum melakukan permainan gerak dan lagu ialah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan area/ruang yang memungkinkan anak untuk bergerak bebas.
- 2) Guru menyediakan alat yang dapat mengeluarkan bunyi atau musik untuk bermain.
- 3) Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan gerakan, menari dan bernyanyi mengikuti suara atau musik.

⁴⁹ Lutfiyatul Husna & Ahmad Ma'ruf, "Implementasi Metode Gerak Lagu Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab dan Inggris, *Jurnal Universitas Yudharta Pasuruan: Ilmu Al-Quran dan Tafsir*, (2019), No.1 Vol.4, 47.

- 4) Guru memastikan suasana yang nyaman, santai, kondusif dan mengasyikkan ketika anak sedang bergerak, menari dan bernyanyi.⁵⁰

4. Bermain Outdoor

a. Pengertian Bermain Outdoor

Bermain Outdoor adalah bermain yang dilakukan diluar ruangan dengan bermain itulah disisipkan pesan-pesan moral yang bertujuan untuk melihat diri sendiri berperilaku. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk melatih fungsional motorik dan menanamkan serta mengenalkan perilaku-perilaku positif pada anak. Al Ghazali menjelaskan bahwa Bermain bagi anak ialah sesuatu yang sangat penting. Sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.⁵¹

Outdoor adalah salah satu strategi belajar dengan kemas bermain. Permainan yang disuguhkan atau disajikan dalam tema-tema yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak, akan menjadi observasi atau penilaian dalam mencermati tumbuh kembang anak yang belum optimal. Dunia anak adalah dunia bermain, menurut Conny R.

⁵⁰ Direktorat Paud Kemendikbud, *Bermain Musik dan Gerak*, (Jakarta, 2020).

⁵¹ Ismail, *Bermain Untuk Anak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Formal dan Nonformal, 2006), 54.

Semiawan bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian.⁵²

Froebel dalam Brewer mengatakan bahwa permainan dalam pendidikan anak usia dini ialah pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani anak antara kehidupan dirumah dan kehidupan anak di sekolah. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi suatu kesenangan, tanpa adanya tujuan atau sasaran yang hendak dicapai, jadi apapun kegiatannya bila dilakukan dengan senang dapat dikatakan bermain. Bermain dapat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, kreativitas, pengetahuan, tingkah laku sosial dan nilai moral anak.⁵³

Belajar didalam kelas terkadang membuat siswa merasa bosan dengan kondisi kelas yang ada. Mereka sudah merasa jenuh sehingga kegiatan belajar mengajarpun kurang maksimal. Pembelajaran sebenarnya tidak hanya dilakukan didalam kelas melainkan juga diluar kelas. Berikut manfaat yang didapat dengan pembelajaran diluar kelas:

- 1) Meningkatkan nilai akademik
- 2) Bagus untuk penglihatan anak
- 3) Meningkatkan kemampuan sosial
- 4) Mencegah kegemukan

⁵² Conny R. Setiawan, *Belajar & Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta: 2007), 6.

⁵³ Brewel, *Permainan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Paud, 2007), 9.

5) Meningkatkan kemampuan bahasa

Anak-anak yang terlalu sering bermain didalam ruangan cenderung pendiam dan pasif. Sementara sebaliknya, anak-anak yang memiliki banyak kesempatan bermain diluar relatif mengalami kemajuan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik dikarenakan anak yang bermain diluar memiliki kesempatan yang lebih besar untuk melatih kemampuannya. Setidaknya ia harus mengutarakan keinginannya pada orang lain saat berada diluar rumah.

6) Merangsang kreativitas dan kemandirian

Saat anak bermain diruangan terbuka, mereka belajar untuk melakukan hal-hal secara spontan dan independen untuk menghibur diri sendiri tanpa selalu mengandalkan orang dewasa.⁵⁴

b. Macam-macam Bermain Outdoor

Sebagaimana sudah dijelaskan diatas bahwa bermain outdoor ialah kegiatan belajar dan bermain yang dilakukan diluar kelas. Adapun beberapa permainan outdoor yaitu:

1) Permainan Papan Titian

Papan titian merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan, dengan panjang minimal 2 meter, lebar 20 cm dan tebal 3 cm. Yani Mulyani dan Juliska Gracinia memaparkan bahwa papan titian ini merupakan alat untuk melatih

⁵⁴ Nur Lina, dkk, "Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Outdoor", *Jurnal SIJPE*, No. 10 Vol.10 (2021), 47.

keseimbangan tubuh, kekuatan otot kaki, keberanian serta menumbuhkan rasa percaya diri.⁵⁵ Sehingga permainan papan titian ini sangat efektif untuk melatih motorik kasar pada anak.

Menurut Yani Mulyani & Juliska Gracinia ada beberapa tujuan dari permainan papan titian ini diantaranya:

a) Melatih kekuatan otot kaki

Adalah salah satu aspek dalam kebugaran jasmani yang harus dilatih untuk mendapatkan kebugaran jasmani yang maksimal. Bentuk-bentuk dari latihan otot kaki antara lain: berjalan cepat, berlari, naik turun tangga dan squat jump.

b) Melatih keseimbangan tubuh

c) Melatih menggerakkan badan dan kaki untuk kekuatan otot dan koordinasi tubuh.

d) Melatih keberanian dan percaya diri pada anak.⁵⁶

2) Permainan Tangga Pelangi

Tangga Pelangi merupakan jenis permainan outdoor yang berbentuk melengkung dengan tangga untuk memanjatnya. Tangga pelangi bermanfaat untuk melatih keseimbangan tubuh, melatih kekuatan tubuh anak, menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan otot-otot kaki dan tangan.⁵⁷

⁵⁵ Nurul Mukhlisa, "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Educhild*, Vol.2 No.1 (2020), 73.

⁵⁶ Nurul Mukhlisa, "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini", *Educhild*, No.1 Vol.2, (2020), 73.

⁵⁷ Tania Agustin Syarah dkk, "Upaya Mengurangi Agresivitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tangga Pelangi", *Jurnal PAUDIA*, Vol.8 No.1, (2019), 193.

Adapun Langkah-langkah bermain Tangga Pelangi ini yaitu sebagai berikut:⁵⁸

- a) Guru mencontohkan gerakan awal pada anak
- b) Kemudian mengajak anak untuk mengulurkan kedua tangannya.
- c) Tangan menyentuh tangga di atas kepala.
- d) Setelah itu, memanjat dengan menggunakan kedua tangan dan kaki memijakkan di tangga yang sejajar dengan kaki.
- e) Mulai memanjat pelan-pelan sampai pada tujuan.
- f) Kembali pada posisi awal dengan bergelantungan di bawah tangga pelangi tersebut.

Berikut standar isi tentang peningkatan pencapaian perkembangan anak usia dini sesuai dengan PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014.⁵⁹

Tabel 2.2
Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
1	2
Fisik-motorik A. Motorik Kasar	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
	2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
	3. Melakukan permainan fisik dengan aturan
	4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
	5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

⁵⁸ Tania Agustin Syarah dkk, "Upaya Mengurangi Agresivitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tangga Pelangi", 195.

⁵⁹ PERMENDIKBUD NOMOR 137 TAHUN 2014, 1-3.

5. Media Audio Visual

a. Jenis Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Ketika akan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran pada anak usia dini ada beberapa prinsip metode pembelajaran untuk anak usia dini yang harus diperhatikan antara lain:

1) Berpusat pada Anak

Artinya penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Pendidik menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan pendidik. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk melihat secara aktif baik fisik maupun mentalnya.

2) Partisipasi Aktif

Maksudnya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Anak adalah subyek dan pelaku utama dalam proses pembelajaran sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif melaksanakan kegiatan belajar. Anak bukan

hanya pendengar dan pengamat, melainkan pelaku utama, sedangkan pendidik adalah pelayan dan pendamping utama.

3) Bersifat Holistik dan Integratif

Artinya belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembidangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait anatar satu bidang dengan bidang lainnya. Pembahasan terhadap suatu masalah mengandung materi membaca, berhitung, sejarah, pengetahuan umum dan sebagainya. Selain itu aktivitas belajar yang dilakukan untuk perlu melibatkan aktivitas fisik maupun mental, sehingga potensi anak dapat dikembangkan secara optimal.

4) Fleksibel

Maksudnya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar dengan cara yang ia sukai. Tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ia tentukan.

5) Perbedaan individual

Artinya tidak ada anak yang memiliki kesamaan walau kembar sekalipun. Dengan demikian pendidik dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai

dengan minat dan kemampuannya. Anak tidak dapat diberi kegiatan dengan pola yang sama, namun pendidik tetap dituntut untuk dapat memberi pelayanan kepada anak secara individual.⁶⁰

b. Pengertian Media Audio Visual

Media adalah semua benda dan alat yang bergerak maupun tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Depdiknas, 2003). Menurut Didik mengatakan bahwa media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan prestasi belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.⁶¹

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Menurut Rosyada menyatakan bahwa Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.⁶²

⁶⁰ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 84-86.

⁶¹ Tri Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Tutor PAUD Dalam Menggali Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu", *Jurnal Ilmiah*, (2009), 116-117.

⁶² Miftahul Jannah, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar", *Jurnal Instruksional 1*, No. 1 (2019), 26.

Sedangkan, Media Visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan. Jadi, Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran serta penglihatan dalam suatu proses.⁶³ Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik. Pengajaran melalui audio visual menurut Arsyad memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti: penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Dalam menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media.⁶⁴

c. Jenis Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain ialah media audio visual dibagi menjadi 2 yaitu:

- 1) Audio Visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
- 2) Audio Visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

⁶³ Miftahul Jannah, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar", 27.

⁶⁴ Miftahul Jannah, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar", 27.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.⁶⁵

d. Kelebihan Media Audio Visual

Ada beberapa kelebihan-kelebihan dari media pembelajaran audio visual ini adalah:

- 1) Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
- 2) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual
- 3) Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
- 4) Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio visual.⁶⁶

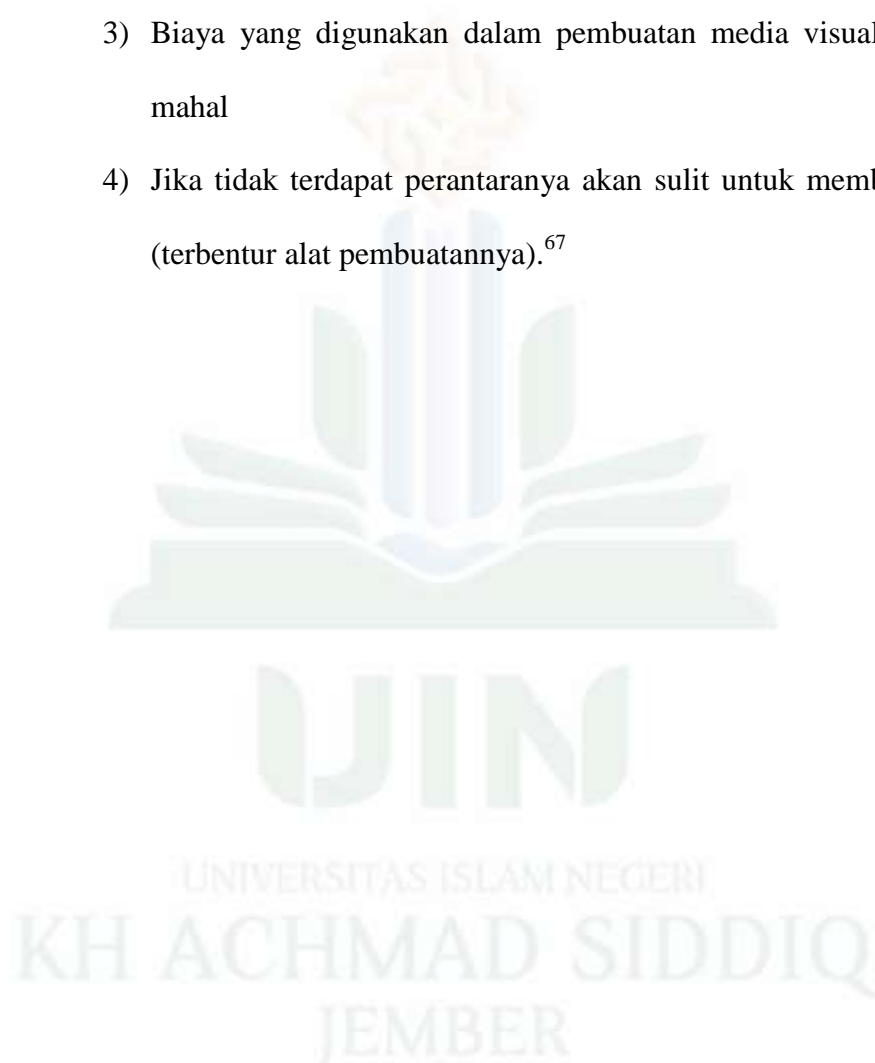
e. Kekurangan Media Audio Visual

Dari beberapa penjelasan kelebihan-kelebihan yang sudah dijelaskan diatas adapun kekurangan-kekurangan dari media ini ialah:

⁶⁵ Joni Purwono dkk, "Penggunaan Media Audio Visual Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, (2014), Vol. 2 No.2, 133.

⁶⁶ Esti Meinasti, "Penggunaan Media AudioVisual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas III Di MI NW Johar Pelita Sesela Gunung Sari Lombok Barat Tahun Ajaran 2018/2019", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2019), 25.

- 1) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen yakni audio dan visual
- 2) Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya
- 3) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media visual cukup mahal
- 4) Jika tidak terdapat perantaranya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatannya).⁶⁷



digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id

⁶⁷ Esti Meinasti, "Penggunaan Media AudioVisual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas III Di MI NW Johar Pelita Sesela Gunung Sari Lombok Barat Tahun Ajaran 2018/2019", 26.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁶⁸

Sedangkan jenis penelitian ini adalah deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksud menggambarkan, mendeskripsikan, melukiskan, atau memaparkan keadaan obyek yang diteliti dengan apa adanya sesuai dengan kondisi dan situasi ketika melakukan penelitian dan peneliti perlu untuk menggambarkan realita obyek yang diteliti secara baik, jelas dan utuh, dan nyata.⁶⁹

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks, dan sebagainya) dan unit analisis.⁷⁰ Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Ajung, Jember. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan di TK Dharma Wanita tersebut dapat melakukan strategi

⁶⁸ Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016),1.

⁶⁹ Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : ALFABETA, 2018), 59.

⁷⁰ Tim Redaksi, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2019), 49.

pembelajaran dengan bermain gerak dan lagu serta bermain outdoor untuk menunjang anak agar kecerdasan kinestetiknya lebih meningkat lagi.

C. Subyek Penelitian

Pemilihan subjek penelitian (informan) dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut dianggap yang paling tahu apa yang diharapkan oleh peneliti.⁷¹ Penggunaan teknik *Purposive Sampling* bertujuan untuk mengambil beberapa responden informan yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini informan yang terlibat mengatasi permasalahan yang akan dikaji diantaranya adalah:

1. Kepala Sekolah dan Pengasuh Yayasan TK Dharma Wanita Ajung, Jember.
2. Guru Kelas TK Dharma Wanita Ajung, Jember.
3. Siswa dan Siswi Kelompok B TK Dharma Wanita Ajung Jember.
4. Wali murid Kelompok B TK Dharma Wanita Ajung Jember.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id

⁷¹ Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 218-219.

Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi, dan gabungan keempatnya.⁷² Dilihat dari teknik pengumpulan data di atas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi berikut ini penjabaran dari teknik pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Secara langsung adalah terjun ke lapangan terlibat seluruh pancaindra. Secara tidak langsung adalah pengamatan yang dibantu melalui media visual/audiovisual, misalnya teleskop, handycam, dll. Namun yang terakhir ini dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai alat bantu karena sesungguhnya observasi adalah pengamatan langsung pada “natural setting” bukan setting yang sudah direkayasa. Dengan demikian pengertian observasi penelitian kualitatif adalah pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian.⁷³

digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id

⁷² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 62.

⁷³ Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 105.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi moderat. Artinya, terdapat keseimbangan, antara peneliti menejadi orang dalam dan dapat menjadi orang luar juga. Jadi peneliti hadir langsung dilokasi penelitian atau tempat kegiatan subjek yang diamati, adakalanya peneliti tidak ikut terlibat secara langsung dalam suatu kegiatan.⁷⁴ Dengan observasi di lapangan peneliti akan lebih mampu memahami konteks data keseluruhan situasi dan akan mendapatkan pengalaman langsung. Adapun data yang diperoleh dengan teknik observasi ini adalah:

- a. Kegiatan bermain gerak dan lagu pada kelompok B dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- b. Kegiatan bermain outdoor pada kelompok B dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik.

2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah dialog atau pertanyaan yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari informan.⁷⁵ Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁷⁶ Wawancara adalah kegiatan pengumpulan data yang harus dilakukan dengan pertemuan secara langsung antara pewawancara dan responden yang diwawancarai. Wawancara pengumpulan data yang

⁷⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), 108.

⁷⁵ Mundry, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Jember : Stain Press, 2013), 185.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 308-309.

dilakukan kepada responden untuk mengetahui hal-hal yang ingin diketahui.⁷⁷

Wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana peneliti hanya menyiapkan beberapa pertanyaan kunci untuk memandu jalannya proses tanya jawab wawancara. Pertanyaan yang disiapkan juga memiliki kemungkinan untuk dikembangkan dalam proses wawancara dilakukan.⁷⁸

Adapun data yang diperoleh dengan teknik wawancara ini adalah:

- a. Kegiatan bermain gerak dan lagu pada kelompok B dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- b. Kegiatan bermain outdoor pada kelompok B dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik.

3. Dokumentasi

Teknik dokumenter adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen ini berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen berbentuk gambar hidup, sketsa, dan lain-lain.⁷⁹

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental

⁷⁷ Dimiyati Johni, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta : KENCANA, 2014), 88.

⁷⁸ Ibrahim, *Metode Penelitian Kualitatif*, 89-90

⁷⁹ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Publik Publiser, 2012), 240.

dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya: catatan harian sejarah kehidupan (*life historis*), cerita, biografi, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya: foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya: karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁸⁰

Adapun data yang akan diperoleh dengan teknik dokumentasi ini adalah:

- a. Profil lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember.
- b. Visi Misi lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember.
- c. Data siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember.
- d. Data Pendidik TK Dharma Wanita Ajung Jember.
- e. Letak Geografis TK Dharma Wanita Ajung Jember.
- f. Foto-foto dalam proses pembelajaran kelompok B TK Dharma Wanita Ajung Jember.

E. Analisis Data

Analisis data adalah upaya sistematis yang dilakukan oleh peneliti dalam memahami data dan menemukan makna yang sistematis, rasional, dan argumentatif yang nantinya mampu untuk menjawab semua pertanyaan peneliti dengan baik dan jelas, baik pertanyaan besar atau pertanyaan kecil.

⁸⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 82.

Sistematis artinya mengikuti pola, urutan atau aturan tertentu. Rasional dan argumentatif artinya didukung oleh data, fakta dan pustaka.⁸¹

Analisis data merupakan kegiatan dengan upaya memahami, menjelaskan, menafsirkan dan mencari hubungan diantara data-data yang diperoleh. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memberikan pola, susunan, urutan, klarifikasi, pantemaan dan sebagainya sehingga data-data tersebut dapat dipahami dan ditafsirkan. Analisis dalam bentuk ini lebih pada upaya peneliti untuk menguraikan data secara sistematis, terpola sehingga menghasilkan satu pemahaman yang baik dan utuh. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kondensasi Data (*Data condensation*)

Kondensasi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data akan membantu peneliti dan memahami apa yang sebenarnya terjadi dan untuk melakukan sesuatu termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id

⁸¹ Ibrahim, Metodologi Penelitian, 107

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah kegiatan penting untuk dilakukan pada kegiatan analisis data. Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan yang penting untuk dilakukan pada kegiatan analisis data. Dari permulaan data seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif yang diuji adalah datanya. Oleh karena itu Susan Stainback (1988), menyatakan bahwa penelitian kualitatif lebih pada menekankan pada aspek validitas. Temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal tetapi jamak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji keabsahan data adalah upaya menguji kesalahan suatu data dalam sebuah penelitian dengan jenis kualitatif.

Keabsahan data di uji dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.⁸² Dalam penelitian ini memastikan

⁸² Lexy J. Moleong, *Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), 330.

keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data, dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misal data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi. Jika dengan tiga teknik tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data untuk memastikan mana yang dianggap benar.⁸³

G. Tahap-tahap Penelitian

Pada tahap-tahap penelitian ini, peneliti akan menguraikan rencana pelaksanaan penelitian antara lain yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan adalah dimana tahap ini dilakukan sebelum penelitian dilakukan di lapangan. Tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap pra lapangan ini yaitu:

- a. Menyusun rancangan penelitian, yakni menetapkan beberapa hal sebagai berikut: judul penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.
- b. Menentukan objek penelitian

⁸³ J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, 373.

- c. Mengurus Surat Perizinan
 - d. Menjajaki dan menilai lapangan
 - e. Menyusun instrumen penelitian yang akan dilakukan.
2. Tahap Penelitian Lapangan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Memasuki Lapangan
 - b. Konsultasi pada pihak yang berwenang dan yang berkepentingan
 - c. Mengumpulkan data
 - d. Menganalisis data
3. Tahap Analisis Data
- a. Menganalisis data dari semua data yang diperoleh
 - b. Mendeskripsikan data dalam bentuk laporan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.⁸⁴

Bab Satu : Pendahuluan, bab ini membahas tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab Dua : kajian pustaka, bab ini menjelaskan tentang kajian terdahulu dan kajian teori,

⁸⁴ Tim Penyusun, *pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 48.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember, maka peneliti akan memaparkan data mengenai TK Dharma Wanita kecamatan Ajung Jember sebagai berikut:

1. Sejarah singkat TK Dharma Wanita

Yayasan TK Dharma Wanita Ajung berdiri tahun 1973 terletak di Jl. Otto Iskandar Dinata Nomor 35 RT 002 RW 006 Ajung Jember dan berdiri di tanah milik Yayasan seluas m². TK Dharma Wanita merupakan sebuah TK perkumpulan yang ada pada beberapa daerah dengan menggunakan nama satuan Dharma Wanita. TK Dharma Wanita diambil dari nama Dharma Wanita yang merupakan sebuah organisasi yang beranggotakan istri Pegawai Negeri Sipil (PNS). Awal mula berdirinya TK Dharma Wanita yaitu dengan menggunakan nama TK Pertiwi pada tahun 1973 yang didirikan oleh Ibu Musa'adah dibawah naungan Dharma Wanita. Pada tahun 2003 TK Pertiwi diubah nama menjadi TK Dharma Wanita hingga saat ini.

TK Dharma Wanita Ajung didirikan pada tahun 1973 dibawah naungan desa dalam rangka merespon suara rakyat yang pada saat itu masih minimnya pendidikan anak usia dini. Diawali berdirinya TK Dharma Wanita masih menyediakan 2 ruang kelas yang terdiri hanya

kelompok A dan kelompok B saja. Bahkan sebelum dibagi menjadi 2 ruang kelas peserta didik yang berjumlah 100 anak di kumpulkan menjadi satu kelas dikarenakan tenaga pendidik yang belum memadai. Awal mula tenaga pendidik di TK Dharma Wanita hanya berjumlah 2 guru saja, yaitu Ibu Muniroh dan Ibu Romdiyati selaku kepala sekolah pada saat itu hingga saat ini. Kemudian selang beberapa waktu tenaga pendidik bertambah menjadi 7 guru sehingga memberikan kemudahan dalam pembelajaran.

Pada awal berdirinya TK Dharma Wanita Ajung Jember sarana dan prasarana belum memadai seperti sekarang. Pengalaman guru dan cakupan wawasan yang kurang jika dibandingkan saat ini sehingga belum mampu menciptakan APE yang beraneka ragam. Namun dengan beriringnya waktu melihat perkembangan akses internet memberikan kemudahan dalam berbagi dan menerima wawasan ilmu dan juga perihal sarana dan prasarana yang sudah memadai.⁸⁵

2. Profil TK Dharma Wanita

Nama Sekolah : TK Dharma Wanita

Alamat : Otto Iskandar Dinata 35 RT/RW :

2/6

Dusun : Krajan

Kelurahan : Ajung

Dusun Kecamatan : Ajung

Kode Pos : 69175

⁸⁵ Wawancara Kepala Sekolah TK Dharma Wanita, Jember, 07 Maret 2022

Nomor Telepon : 085106017391
Status Sekolah : Swasta
Pendirian Sekolah : 1332/104 32/1/1996
Tanggal SK Pendirian : 24 April 1996

3. Visi dan Misi TK Dharma Wanita

Visi : Terwujudnya anak kreatif, mandiri, cerdas, dan berakhlaqul karimah

Misi :

- a. Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c. Mengembangkan sosialisasi anak
- d. Mengenalkan peraturan dan menangkap pembiasaan-pembiasaan yang baik.
- e. Memberi kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermain dengan sarana dan prasarana yang memadai.
- f. Memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu dengan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).
- g. Melaksanakan kegiatan berolahraga dan seni secara intensif dan menyenangkan.
- h. Meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia khususnya tenaga kependidikan.
- i. Memberdayakan kinerja pengurus yayasan.

j. Meningkatkan peran komite sekolah dalam peningkatan pendidikan.⁸⁶

4. Struktur Organisasi TK Dharma Wanita

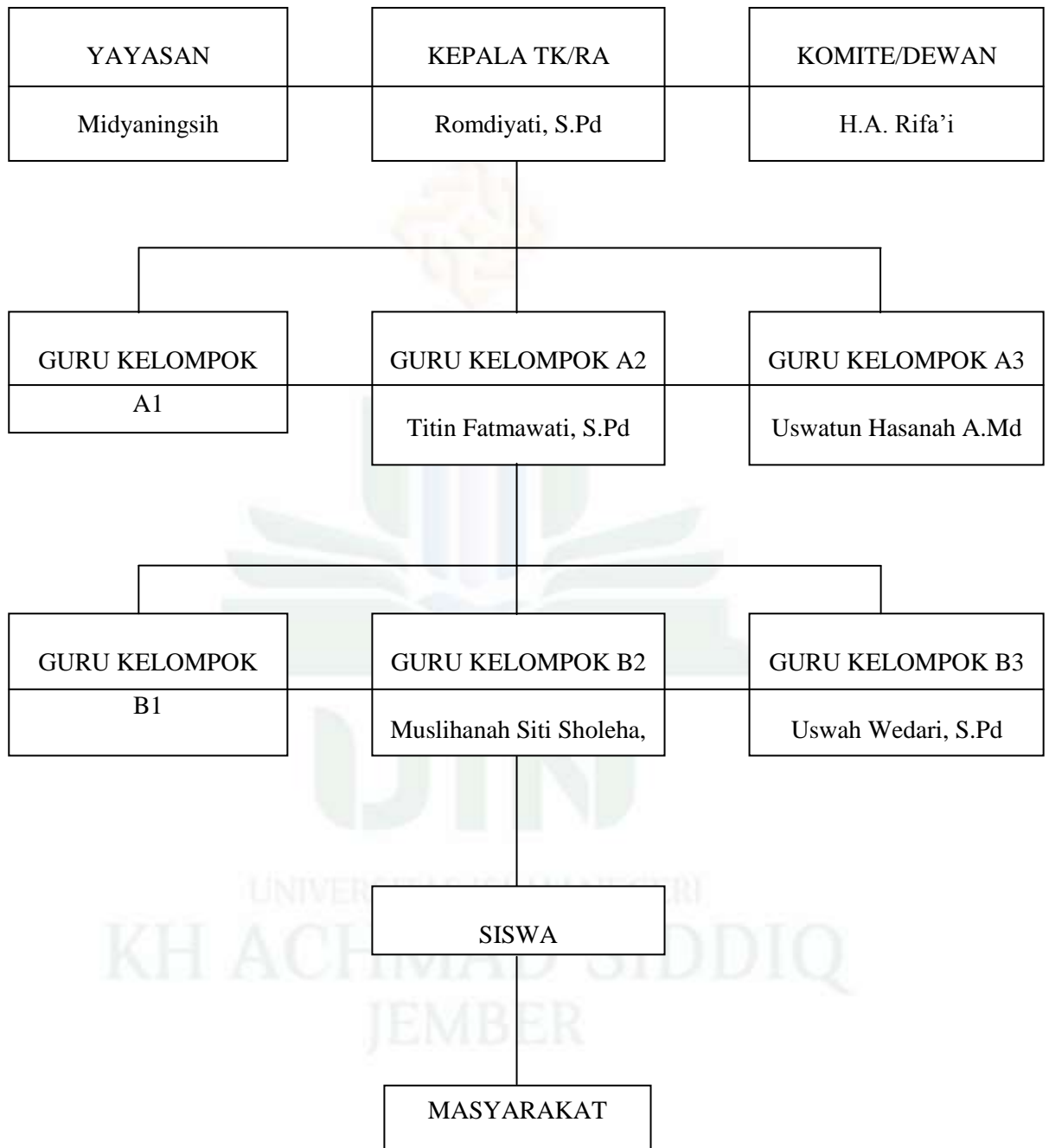
Salah satu bagian yang penting dari keberadaan lembaga sebagai sistem adalah adanya struktur organisasi lembaga. Pembentukan organisasi lembaga merupakan bagian dari pedoman arah kepemimpinan yang menunjukkan adanya pembagian tugas, koordinasi dan kewenangan dalam jabatan. Berdasarkan data yang diperoleh dari tata usaha, maka dapat dikemukakan struktur organisasi TK Dharma Wanita adalah sebagai berikut:



idg00b.unkhj.ac.id idg00b.unkhj.ac.id idg00b.unkhj.ac.id idg00b.unkhj.ac.id idg00b.unkhj.ac.id idg00b.unkhj.ac.id

⁸⁶ Wawancara Kepala Sekolah TK Dharma Wanita, Jember, 07 Maret 2022.

Tabel 4.1
Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Ajung Jember
Tahun Ajaran 2021/2022.⁸⁷



idglib.unkh.ac.id idglib.unkh.ac.id idglib.unkh.ac.id idglib.unkh.ac.id idglib.unkh.ac.id idglib.unkh.ac.id

⁸⁷ Dokumen TK Dharma Wanita, *Data Struktur Organisasi*.

5. Data Jumlah Peserta Didik TK Dharma Wanita

Tabel 4.2

Data Jumlah Peserta Didik TK Dharma Wanita Periode 2021/2022.⁸⁸

KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	2	3	4
Kelas B1	11	10	21
Kelas B2	12	9	21
Kelas B3	10	11	21
JUMLAH	33	30	63

6. Data Guru TK Dharma Wanita

Tabel 4.3

Data Guru TK Dharma Wanita.⁸⁹

No	Nama	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Jabatan
1	2	3	4	5	6
1.	Romdiyati	P	Jember, 09-03- 1962	S1	Kepala Sekolah
2.	Azizatur Rohma	P	Jember, 14-06- 1977	S1	Guru
3.	Titin Fatmawati	P	Jember, 24-02- 1981	S1	Guru
4.	Uswatun Hasanah	P	Jember, 01-01- 1974	S1	Guru
5.	Siti Hotijah	P	Jember, 30-01- 1969	S1	Guru
6.	Muslihanah Siti Sholehah	P	Jember, 12-06- 1983	S1	Guru
7.	Uswah Wedari	P	Jember, 25-08- 1971	S1	Guru

digilib.unkhic.ac.id digilib.unkhic.ac.id digilib.unkhic.ac.id digilib.unkhic.ac.id digilib.unkhic.ac.id digilib.unkhic.ac.id

⁸⁸ Dokumen TK Dharma Wanita, *Data Seluruh Siswa Tahun Pelajaran 2021/2022.*

⁸⁹ Dokumen TK Dharma Wanita, *Data Pendidikan Terakhir Guru dan Jabatan.*

7. Sarana Prasarana Di TK Dharma Wanita

Tabel 4.4
Data Gedung TK Dharma Wanita Ajung Jember⁹⁰

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2.	Area Bermain	1	Baik
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4.	Ruang UKS	1	Baik
5.	Toilet	1	Baik
6.	Gudang	1	Baik

Tabel 4.5
Sarana Pendukung Pembelajaran TK Dharma Wanita Ajung⁹¹

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Papan Tulis	6	Baik
2.	Meja Murid	24	Baik
3.	Loker/Almari	6	Baik
4.	Wastafel	11	Baik
5.	Alat Permainan Edukatif Outdoor	12	Baik
6.	Stop kontak	3	Baik
7.	Print	1	Baik
8.	Komputer	1	Baik
9.	Alat Pengukur Tinggi Badan	1	Baik
10.	Alat Pengukur Berat Badan	1	Baik

⁹⁰ Dokumen TK Dharma Wanita, *Data Gedung*.

⁹¹ Dokumen TK Dharma Wanita, *Sarana Pendukung Pembelajaran*.

11.	Alat Permainan Edukatif	8	Baik
12.	Sound System	1	Baik
13.	Jam Dinding	6	Baik
14.	Tiang Bendera	1	Baik
15.	Bak Sampah	6	Baik
16.	Sarana Olahraga	1	Baik
17.	Meja dan Kursi Guru	12	Baik
18.	Karpet	6	Baik
19.	Kursi Murid	116	Baik

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Uraian ini terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Hasil analisis data merupakan temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk pola, tema, kecenderungan dan motif yang muncul dari data. Di samping itu, temuan dapat berupa penyajian kategori, sistem klasifikasi, dan tipologi. Adapun data-data yang peneliti dapatkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi sebagai metode pengumpulan datanya.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Maret 2022 sampai dengan tanggal 30 April 2022 di TK Dharma Wanita Kecamatan Ajung Jember. Jumlah peserta didik berjumlah 21 (Dua Puluh Satu) anak, diantaranya 10 (Sepuluh) anak laki-laki dan 11 (Sebelas) anak perempuan. Dalam satu kelas hanya ada 1 tenaga pendidik.

Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi analisis yang dilakukan peneliti dalam proses meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui media audio visual pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan Bermain Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember.

Bermain gerak dan lagu adalah aktifitas bahasa tubuh. Anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui aktivitas gerakan setelah mendengarkan lagu atau nyanyian. Bermain gerak dan lagu pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Kegiatan didalam kelas anak-anak lebih kondusif dan lebih memahami gerakan-gerakan yang dilihat. Sedangkan kegiatan diluar kelas anak lebih merasa bebas menggerakkan badannya dengan lingkungan alam sekitar dan menikmatinya. Selain itu kegiatan gerak dan lagu ini dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik meliputi: keseimbangan, keterampilan, kelenturan dan kelincahan tubuh.

Pertama kali yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B kelas B3 yaitu dengan membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), seperti yang dikemukakan oleh Ibu Romdiyati selaku Kepala Sekolah di TK Dharma Wanita Ajung Jember:

“Menurut saya ya mbak, untuk membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di kelompok B ini, saya membuat kelompok khusus untuk guru kelas dikelompok B. Dengan membahas segala yang dibutuhkan yaitu dengan menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013, Mempersiapkan tempat untuk melakukan kegiatan bermain, membuat lembar observasi tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak meliputi: keseimbangan, keterampilan, dan kelenturan tubuh anak. Dengan ini akan mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.”⁹²

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap Wakakesiswaan selaku guru kelas B1 di TK Dharma Wanita Ajung Jember yang mana beliau bernama Bu Siti Hotijah. Beliau menyatakan terkait dengan pembelajaran meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual yaitu sebagai berikut:

“Pendapat saya selaku guru kelas di TK B3 ini ya mbak, dalam pembuatan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) meningkatkan kecerdasan kinestetik khususnya di kelas B yang pertama materi yang kami sampaikan harus benar-benar sesuai dengan perkembangan pencapaian anak, dan guru dapat menentukan waktu, materi dan media yang tepat dalam proses pembelajaran sesuai tema yang akan dilaksanakan.”⁹³

Jadi dalam pembuatan RPPH yang dilakukan ialah mengumpulkan semua guru untuk membuat program pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didiknya. Adapun media yang digunakan guna melaksanakan proses pembelajaran kecerdasan kinestetik ini, Bu uswah selaku guru kelas B3 menyatakan:

⁹² Romdiyati, Wawancara oleh peneliti, Jember, 07 Maret 2022.

⁹³ Siti Hotijah, Wawancara oleh peneliti, Jember, 09 Maret 2022.

“Disini proses pembelajaran meningkatkan kecerdasan kinestetik gerak dan lagu hanya menggunakan speaker besar dengan memutar lagu-lagu senam dan tari-tarian, anak-anak dianjurkan melihat gerakan-gerakan yang kami contohkan dan meniru gerakan-gerakan tersebut dengan baik. Kalau mbaknya mempunyai ide dalam menggunakan media lain untuk mendukung kecerdasan kinestetik anak-anak monggo disalurkan kepada kami.”⁹⁴

Berdasarkan pemaparan dari kepala sekolah dan para guru TK Dharma Wanita telah menggunakan Kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran didalamnya sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sebelum anak-anak melakukan kegiatan bermain gerak dan lagu tersebut, terlebih dahulu guru menjelaskan bahan-bahan apa saja yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain gerak dan lagu. Bahan-bahan yang digunakan terdiri dari: laptop dan speaker.

Sebelum melakukan kegiatan bermain gerak dan lagu tersebut, guru mempersiapkan anak-anak untuk memasuki kelas dengan berbaris di depan kelas dan melakukan tahap-tahap untuk masuk kelas dengan baik. Setelah anak-anak masuk kelas dianjurkan berdoa sebelum belajar. Kemudian guru mengajak bernyanyi yang mengandung semangat agar anak dapat menerima pembelajaran dengan baik. Selanjutnya guru berbincang-bincang dengan anak-anak mengenai tema yang akan diajarkan. Dimulai dengan menjelaskan macam-macam dari alat komunikasi modern dan tujuan dari penggunaan alat komunikasi modern sesuai dengan tema tentang Alat Komunikasi. Macam-macam alat komunikasi modern tersebut ialah televisi, telepon

⁹⁴ Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 08 Maret 2022.

atau ponsel, radio, laptop atau komputer. Sedangkan tujuan dari penggunaan alat komunikasi tersebut yaitu: televisi digunakan untuk menyampaikan informasi berupa tampilan gambar dan suara kepada khalayak umum, telepon atau ponsel berfungsi untuk memungkinkan manusia berkomunikasi jarak jauh, radio digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi kepada orang berupa suara saja, yang terakhir ada laptop atau komputer berfungsi untuk menghubungkan manusia dari berbagai belahan dunia serta menjadi alat bantu dalam bekerja selain itu laptop juga bisa untuk melihat video dan praktis dibawa kemana-mana nah disini yang disebut dengan media audio visual yang mana bisa didengar dan bisa dilihat.⁹⁵

Hasil observasi serupa dengan wawancara kepada Bu Uswah, Selaku guru wali kelas B3 ialah sebagai berikut:

“Pembelajaran disini dimulai dari pukul 07.30 WIB, kegiatan rutin sebelum masuk kelas anak-anak dipersiapkan untuk mengambil posisi berbaris dengan rapi di depan kelas setelah itu salah satu anak saya panggil untuk memimpin barisan agar barisan tetap rapi. Kemudian anak-anak menirukan gerakan-gerakan yang saya contohkan seperti gerakan “Tangan keatas menggapai bintang, tangan ke samping burungnya terbang, tangan ke depan bertepuk tangan”. Sebelum memasuki kelas anak-anak harus memilih sesuai keinginannya pin untuk masuk kelas terlebih dahulu dengan berbagai gambar yang sudah ditempelkan di tembok depan kelas. Gambar-gambar tersebut yaitu: Gambar berjabat tangan, tos dan berpelukan. Misalnya, anak memilih gambar berjabat tangan berarti anak tersebut melakukan jabat tangan dengan saya kemudian masuk kelas. Anak selanjutnya memilih gambar tos berarti anak tersebut melakukan tos dengan saya kemudian masuk kelas. Dan anak

⁹⁵ Observasi TK Dharma Wanita, “Kegiatan Bermain Gerak dan Lagu”, Jember, 08 Maret 2022.

selanjutnya memilih gambar berpelukan berarti anak tersebut melakukan gerakan berpelukan dengan saya setelah itu masuk kelas. Nah sesudah anak-anak memasuki kelas, anak-anak saya ajak untuk berdoa sebelum belajar, membaca asmaul husna dan membaca surat-surat pendek agar anak terbiasa berdoa untuk memulai aktifitasnya. Berdoa selesai dilantunkan selanjutnya ialah membaca Pancasila bersama-sama dilakukan dengan sikap berdiri dibelakang kursinya. Kemudian anak-anak saya ajak untuk duduk kembali dan bernyanyi bersama-sama untuk memulai pembelajaran. Bernyanyi sudah selesai anak-anak memunculkan wajah yang bahagia dan bersemangat sekali untuk menerima materi nah disamping itu saya berbincang-bincang menyinggung tema hari ini tentang alat komunikasi. Setelah itu saya menunjukkan alat-alat komunikasi tersebut melalui gambar, untuk laptop saya menunjukkan contoh real secara langsung kepada anak-anak karena mbaknya sudah membawakan laptop. Saya menata bangku mengelilingi laptop agar anak-anak dapat melihat bersama-sama dan tidak berebut. Kemudian saya membuka laptop dan memperlihatkan video pembelajaran macam-macam alat komunikasi apa saja dan kegunaannya apa saja. Setelah anak-anak memahami macam-macam dan kegunaan alat komunikasi tersebut, Selanjutnya saya memperlihatkan video gerakan-gerakan senam dan mengajak anak untuk berbaris secara berkelompok untuk menirukan gerakan-gerakan senam baby shark dan senam penguin. Agar anak tidak hanya berdiam diri di bangkunya. Selama menirukan gerakan-gerakan tersebut, ada anak yang bersemangat dan berantusias sekali mengikuti gerakan tersebut dengan baik dan lincah. Dan ada juga anak yang kurang bersemangat dan bahkan saking malunya menirukan gerakan-gerakan itu anak tersebut tidak mau beranjak dari bangkunya. Dengan ini saya tidak memaksakan akan tetapi bagaimana cara agar anak lebih tertarik lagi untuk mengikutinya. Saya selalu memotivasinya dan tak lupa memberikan apresiasi kepada anak-anak lebih semangat lagi. Setelah beberapa hari anak yang pemalu itu tertarik dan mulai mencoba-coba melakukan gerakan-gerakan yang ditampilkan di laptop.”⁹⁶

Media ini sangat jarang dipakai pada proses pembelajaran di sekolah. Tetapi anak-anak sangat tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media komunikasi berupa laptop ini karena anak tidak

⁹⁶ Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 08 Maret 2022.

mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajarannya. Sehingga anak-anak merasa lebih ingin tahu lagi.⁹⁷

Hasil observasi diatas serupa dengan wawancara kepada Bu Uswah selaku wali kelas B3 yaitu:

“Anak-anak senang sekali mbak dengan proses pembelajaran seperti ini karena menurut saya media ini sangat baru ditemui dan dengan melihat video-video menarik seperti itu anak-anak tidak mudah bosan, bersemangat dan berantusias sekali untuk mengikuti kegiatan ini. Dan disini anak-anak bebas menggerakkan tubuhnya sesuai dengan isi hati, fikiran dan imajinasinya.”⁹⁸

Dari hasil pernyataan diatas, bahwa anak-anak lebih suka menggerakkan badannya jika ada contoh yang dilihat seperti video yang menarik. Apalagi media audio visual seperti laptop ini baru ditemui anak-anak disekolah sehingga anak tidak merasa bosan dan selalu ingin tahu mengenai media alat komunikasi ini.⁹⁹

Adapun beberapa aspek dari kecerdasan kinestetik terutama pada kelincahan, kelenturan dan keterampilan gerak pada permainan gerak dan lagu menggunakan media laptop ini sudah mulai menonjol pada beberapa minggu dilaksanakan.¹⁰⁰

Hasil observasi serupa dengan wawancara kepada Bu Uswah, Selaku guru wali kelas B3 ialah sebagai berikut:

lib@uinkh.ac.id lib@uinkh.ac.id lib@uinkh.ac.id lib@uinkh.ac.id lib@uinkh.ac.id lib@uinkh.ac.id

⁹⁷ Observasi TK Dharma Wanita, Jember, 08 Maret 2022.

⁹⁸ Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 08 Maret 2022.

⁹⁹ Observasi TK Dharma Wanita, Jember, 08 Maret 2022.

¹⁰⁰ Observasi TK Dharma Wanita, Jember, 17 Maret 2022.

“Dalam beberapa minggu ini anak-anak sudah mulai menonjol sih mbakk kinestetiknya dari aspek kelincahan kelenturan dan keterampilan gerak tubuhnya karena anak-anak suka sekali belajar sambil bermain dan menggerak-gerakan tangan dan kaki sesuai dengan isi hatinya, walaupun terkadang ada yang bergerak sesuai aturan sih jadi kayak maunya dengan menonton dan mencontoh gitu tapi ada juga anak yang sudah mulai mengeluarkan beraneka ragam kreativitas gerak tubuhnya. Jadi dengan menambahkan gerakan pada lantunan lagu yang menurut mereka gerakan itu susah dirubah menjadi gerakan yang gampang.”¹⁰¹



Gambar 4.1

Kegiatan Bermain Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember.

2. Kegiatan Bermain Outdoor Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B Di TK Dharma Wanita Ajung Jember.

Kegiatan kedua yang dilakukan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak ialah dengan bermain outdoor dimana permainan ini dilakukan diluar kelas dengan menggunakan permainan disekitar halaman sekolah seperti: permainan papan titian dan permainan tangga pelangi.

¹⁰¹ Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 17 Maret 2022.

Melalui kegiatan ini bagi anak ialah untuk melatih motorik anak dan menanamkan perilaku-perilaku positif pada anak.

Disini guru mempersiapkan anak-anak untuk melakukan proses pembelajaran didalam kelas terlebih dahulu dengan memperlihatkan contoh video langkah-langkah bermain dan aturan-aturan bermain. Kegiatan bermain outdoor tersebut yakni sebagai berikut:

a. Permainan papan titian

Permainan papan titian adalah permainan yang dimana anak akan meniti sebuah papan yang lebarnya kurang dari 20 cm, panjang minimal 2 meter dan tebal kurang lebih 3 cm. Pada saat bermain papan titian yang dibutuhkan adalah keseimbangan, kelenturan, kelincahan dan keberanian. Keseimbangan dan kelenturan dibutuhkan agar anak dapat bergerak seluas-luasnya, tubuh yang lentur dapat mengurangi resiko cedera pada saat bermain ataupun dalam melakukan aktifitas lainnya.

Adapun langkah-langkah bermain papan titian yang dipaparkan oleh guru wali kelas B3, Bu Uswah ialah sebagai berikut:

“Jadi pertama-tama anak-anak saya kumpulkan didalam kelas dulu untuk diajak melihat video langkah-langkah dan aturan bermain papan titian dengan menggunakan laptop. Setelah anak-anak memahami aturan dalam permainannya anak-anak saya ajak untuk berbaris memanjang seperti kereta. Nah caranya agar anak-anak tetap dalam barisan, anak-anak saya dampingi berjalan pelan-pelan dengan menyanyikan lagu Naik Kereta Api bersama-sama. Setelah itu saya mengasihi contoh 1 anak untuk bermain di papan titian yang lebarnya kurang lebih 10 cm dan panjangnya kurang lebih 3 meter itu dengan saya jelaskan bagaimana cara berjalannya dengan kaki apa dulu. Nah disini saya menggunakan kaki kanan terlebih dahulu untuk

berjalan dan selanjutnya memakai kaki kiri begitu seterusnya dengan cara bergantian dengan tangan direntangkan. Kemudian kalau sudah sampai pada ujung papan anak-anak diperintahkan untuk bejalan mundur dan melewati papan titian itu lagi hanya dengan 1 putaran saja setelah selesai anak diajak untuk bergantian mengikuti barisan yang sudah ditata memanjang tadi. Begitu seterusnya sampai dengan anak yang ada di barisan akhir. Saya selalu memotivasi anak dan memberikan apresiasi kepada anak agar anak-anak lebih semangat lagi.”¹⁰²

Permainan ini akan lebih membantu anak dalam kepercayaan dirinya, anak tidak segan-segan untuk mencoba walaupun anak sudah berkali-kali terjatuh karena permainan ini memiliki tantangan tersendiri, anak akan merasa bangga apabila ia dapat meniti papan titian hingga sampai akhir tanpa terjatuh. Nah disini dapat dilihat bahwa masih banyak anak-anak yang malu untuk melakukannya, anak-anak yang takut terjatuh pada saat melakukan permainan ini bahkan ada anak yang tidak mau melakukan permainan ini karena rasa takutnya sangat tinggi. Tetapi ada beberapa anak juga yang senang dan menikmati permainan ini.¹⁰³

Hal tersebut serupa dengan wawancara kepada Bu uswah selaku wali kelas B3 yaitu:

“Ada beberapa anak yang senang dan bersemangat bahkan menikmati permainan ini yaitu seperti: Alby, Reza, Agung, Zafran, Aimar, Kevin, Fia, Adrian, Adel, Nafis dan Adzkia mbakk, ada juga yang penakut sekali tidak mau melakukannya yaitu: Mutia, Alika, Nabila dan Adinda. Nah selanjutnya ini yang pemalu sekali anaknya mbakk yaitu: Zahra, Afan, Hisyam, Bram, Raskha dan Aura.”¹⁰⁴

diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id

¹⁰² Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 11 Maret 2022.

¹⁰³ Observasi TK Dharma Wanita, Jember 11 Maret 2022.

¹⁰⁴ Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 14 Maret 2022.

Permainan papan titian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik terutama dalam keseimbangan, kelenturan, kelincahan, dan keberanian anak dalam melakukan kegiatan bermain.

Hal tersebut serupa dengan wawancara kepada Bu uswah selaku wali kelas B3 yaitu:

“Permainan papan titian ini sangat bermanfaat sih mbak buat perkembangan kinestetik anak terutama dalam keseimbangan tubuhnya, kelincahan dan kelenturan tubuh anak pada waktu berjalan di atas papan titian itu, apalagi kalau untuk melatih keberanian permainan ini sangatlah cocok untuk melatih semua aspek dalam gerak kinestetiknya. Tapi ya memang gini mbak ada beberapa anak yang penakut banget malah anti deh bermain di permainan yang sudah di fasilitas sekolah ya karena mereka takut dan masih ragu-ragu takut jatuh dan lainnya.”¹⁰⁵



Gambar 4.2
Kegiatan Bermain Papan Titian

b. Permainan Tangga Pelangi

Permainan tangga pelangi adalah permainan yang berbentuk melengkung dengan tangga untuk memanjatnnya. Permainan ini bermanfaat untuk melatih keseimbangan tubuh, kekuatan dan kecepatan.

¹⁰⁵ Uswah Wedari, Wawancara oleh peneliti, Jember, 14 Maret 2022.

Anak dapat meniti tangga beriringan satu persatu hingga selesai, hal ini dapat melatih kesabaran dan ketertiban.

Adapun langkah-langkah dalam permainan ini yang dipaparkan oleh Bu Uswah yaitu sebagai berikut:

“Jadi di permainan ini langkah-langkahnya sama seperti permainan sebelumnya yaitu dengan mengumpulkan semua anak-anak didalam kelas untuk menjelaskan aturan bermainnya seperti apa dengan melihat video yang saya tayangkan di laptop. Setelah anak-anak memahami aturan bermainnya, anak-anak saya arahkan untuk berbaris memanjang seperti kereta api dan menyanyikan lagu Naik Kereta Api sepanjang perjalanan keluar kelas. Nah kemudian sampai pada tujuan yaitu di tempat permainan tangga pelangi disini saya mengurutkan dari barisan yang paling depan untuk menaikinya dan berjalan pelan-pelan dengan tangan yang berpegangan ke tangga paling atas dari jarak kakinya agar anak tidak mudah jatuh pada saat menaiki dan melewati tangga tersebut. Setelah barisan anak paling depan menaiki tangga disusul dengan teman berikutnya dibelakangnya begitu sampai seterusnya. Hal ini mengajarkan anak agar memiliki rasa sabar dan tertib dalam mengikuti permainan. Akan tetapi dalam permainan ini juga mengajarkan tentang warna-warna yang ada di tangga yaitu ada warna putih, biru, merah dan kuning.”¹⁰⁶

Dalam proses permainan ini yaitu untuk melatih kecerdasan kinestetik anak yang meliputi: keseimbangan, ketangkasan, kecepatan, keberanian dan kekuatan. Tidak hanya itu saja di permainan ini juga dapat mengenal berbagai warna seperti: warna putih, biru, merah dan kuning. Anak TK B tentunya sudah tidak asing lagi melihat warna-warna seperti itu, mereka sudah memahami warna-warna yang terdapat di tangga pelangi tersebut. Ada beberapa anak yang cenderung pemalu dan takut untuk

¹⁰⁶ Uswah Wedari, Wawancara oleh Peneliti, Jember, 14 Maret 2022.

melakukan permainan tangga pelangi ini disebabkan anak belum terbiasa memainkannya.¹⁰⁷

Hal tersebut serupa dengan wawancara kepada Bu uswah selaku wali kelas B3 yaitu:

“Anak-anak lebih suka belajar dengan bermain seperti ini sih mbak tapi kalau untuk bermain tangga pelangi ini anak-anak perempuannya masih agak takut ya mengikutinya karena mereka tidak terbiasa untuk memanjat setinggi itu dan setelah itu harus turun dengan bergelantungan. Tetapi beda jauh sama anak laki-lakinya, mereka sih iya iya aja kalau disuruh bermain antusias banget malah gak ada takutnya untuk memanjat setinggi itu dan setelah itu harus bergelantungan tapi ya gitu ada beberapa itu mbak yang masih malu-malu untuk melakukannya. Tapi permainan ini sangat bagus sih mbak untuk melatih mental anak dan melatih kinestetiknya anak, karena tangan dan kaki ikut bergerak semua.” Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik biasanya dapat melakukan semua kegiatan bermain yang disediakan oleh sekolah dengan baik, anak biasanya merasa bangga apabila dia dapat melakukan permainan, rasa percaya dirinya si anak lebih tinggi dibandingkan anak-anak lainnya, rasa percaya diri inilah yang mampu membuat anak bersosialisasi dengan lingkungan dan teman-temannya dengan baik.¹⁰⁸



Gambar 4.3
Kegiatan Bermain Tangga Pelangi

¹⁰⁷ Observasi di TK Dharma Wanita, Jember, 14 Maret 2022.

¹⁰⁸ Observasi di TK Dharma Wanita, Jember, 14 Maret 2022.

Tabel 4.6
Kesimpulan Hasil Penyajian Data

No	Fokus Penelitian	Hasil penyajian data yang diperoleh
1.	Kegiatan bermain gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan kurikulum 2013 b. Sebelum melakukan kegiatan bermain gerak dan lagu, guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah dan bahan-bahan apa saja yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain gerak dan lagu. c. Selanjutnya guru mencontohkan gerakan-gerakan yang dilihat melalui laptop d. Peserta didik menirukan gerakan-gerakan guru dan gerakan yang diperlihatkan di laptop secara berkelompok e. Peserta didik bebas mengeluarkan gerakan-gerakan yang di inginkan sesuai isi hati, fikiran dan imajinasinya.
2.	Kegiatan bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan kurikulum 2013 b. Sebelum melakukan kegiatan bermain outdoor, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan bermainnya c. Guru mengajak peserta didik untuk berbaris d. Selanjutnya guru mencontohkan permainannya dengan menggunakan 1 peserta didik e. Kemudian peserta didik bermain bebas dengan bergantian dan tidak berebut.

C. Pembahasan Hasil Temuan

Pembahasan temuan ini berisi uraian data yang diperoleh dari lapangan yang sebelumnya telah disajikan dalam bentuk penyajian data. Data-data tersebut kemudian dibahas secara mendalam dan dikaitkan dengan teori sesuai fokus penelitian. Berikut ini penjelasannya:

1. Kegiatan Bermain Gerak dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil temuan bahwa kegiatan bermain gerak dan lagu di TK Dharma Wanita menggunakan kurikulum 2013. Kegiatan bermain gerak dan lagu ini dapat dirangsang melalui gerakan tubuh dan olahraga yang berkaitan dengan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi mata dengan tangan dan kaki.

Berdasarkan hasil temuan diatas relevan dengan teori menurut Diana Mutiah yaitu anak dapat mengekspresikan diri melalui gerakan, dan berpikir melalui gerak dan tubuh. Melalui kegiatan gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik untuk menggunakan salah satu kemampuan mental dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh. Kemampuan ini dapat dirangsang melalui gerakan tubuh, tarian dan olahraga yang berhubungan dengan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi mata dengan tangan kaki.¹⁰⁹

diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id

¹⁰⁹ Artiana Cahya Pratiwi, “Penerapan Metode Bermain Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Di Pendidikan Anak Usia Dini AL-Fajar Kelompok B Desa Pudak Kecamatan Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi”, (Skripsi, UIN Sutha Jambi, 2021), 10

Berdasarkan hasil temuan bahwa sebelum kegiatan bermain gerak dan lagu berlangsung, guru terlebih dahulu memberi arahan kepada peserta didik siapa saja anggota kelompoknya dan bisa bermain dengan bergantian sesuai urutan kelompoknya dan dapat melakukan gerakan bebas sesuai isi hati, fikiran, imajinasi dan pengalamannya.

Berdasarkan temuan diatas relevan dengan teori bahwa gerak yang erat hubungannya dengan musik merupakan isyarat yang ekspresif dan membebaskan diri dari ketegangan melalui gerakan-gerakan ritmis. Sehingga dalam penanganan anak yang berperilaku agresif, media gerak ritmis dapat menyalurkan emosi-emosi negatif dengan cara yang lebih, dapat diterima oleh lingkungan, pengalaman dalam gerak mengajari anak untuk bersabar, menunggu teman lain melakukan latihan, tidak mengganggu dan menertawakan, mengajari anak bertanggung jawab dalam kelompok, bekerja sama dengan teman, merangsang kesensitifan anak dan mengembangkan perasaan disiplin.¹¹⁰

Berdasarkan hasil temuan bahwa media audio visual ini dapat melatih pendengaran dan daya ingat, anak lebih antusias dalam mengikuti proses belajar menggunakan media ini karena anak-anak lebih senang menggunakan media audio visual seperti laptop ini.

¹¹⁰ Herviana Muarifah Ngewa, "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Gerak Dan Lagu", *Jurnal Educhild*, Vol.2 No.1, 2020, 6.

Berdasarkan temuan diatas relevan dengan teori ada tiga jenis gaya belajar, yaitu visual (penglihatan), auditori (pendengaran), kinestetik (gerakan). Ada dua langkah yang harus diperhatikan agar belajar atau bermain lebih efektif, menyenangkan, dan mencerdaskan. Kedua hal tersebut ialah: mengetahui gaya belajar atau gaya bermain anak dan memilih gaya belajar yang sesuai dengan materi atau jenis permainan, sehingga belajar atau bermain berjalan efektif. Jika kedua hal tersebut saling mendukung dan melengkapi, maka anak akan menjadi anak yang sangat cerdas, karena mampu bermain dan belajar dengan gaya belajar yang pas atau cocok.¹¹¹

2. Kegiatan Bermain Outdoor Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil temuan bahwa bermain outdoor merupakan bermain yang dilakukan diluar ruangan. Dimana permainan ini dilakukan di sekitar halaman dengan menggunakan permainan seperti: permainan papan titian, tangga pelangi, dll. Melalui kegiatan ini bagi anak untuk melatih motorik anak dan menanamkan perilaku-perilaku positif pada anak.

Berdasarkan temuan diatas relevan dengan teori Menurut Al Ghazali menjelaskan bahwa bermain bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk

¹¹¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Insan Madani, 2010), 55-56.

belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya. Bermain outdoor merupakan bermain yang dilakukan diluar ruangan dengan bermain itulah disisipkan pesan-pesan moral yang bertujuan untuk melihat diri sendiri berperilaku. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk melatih diri sendiri. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk melatih fungsional motorik dan menanamkan serta mengenalkan perilaku-perilaku positif pada anak. Permainan-permainan yang bisa mengasah kecerdasan kinestetik anak misalnya: ayunan, jungkitan, perosotan papan titian dan tangga pelangi dimana semua permainan yang disediakan sekolah tersebut disukai anak dan dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak.¹¹²

Berdasarkan hasil temuan bahwa permainan papan titian adalah permainan yang dimana anak akan meniti sebuah papan yang lebarnya kurang dari 20 cm, panjang minimal 2 meter dan tebal kurang lebih 3 cm. Pada saat bermain papan titian yang dibutuhkan adalah keseimbangan, kekuatan otot kaki dan keberanian.

Berdasarkan temuan diatas relevan dengan teori bahwa papan titian merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan, dengan panjang minimal 2 meter, lebar 20 cm dan tebal 3 cm. Yani Mulyani dan Juliska Gracinia memaparkan bahwa papan titian merupakan alat untuk

¹¹² Ismail, *Bermain Untuk Anak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Formal dan Nonformal, 2006), 54.

melatih keseimbangan tubuh, kekuatan otot kaki, keberanian serta menumbuhkan rasa percaya diri.¹¹³

Berdasarkan hasil temuan bahwa Permainan tangga pelangi adalah permainan yang berbentuk melengkung dengan tangga untuk memanjatnnya. Permainan ini bermanfaat untuk melatih keseimbangan tubuh, kekuatan dan kecepatan.

Berdasarkan temuan diatas relevan dengan teori bahwa permainan tangga pelangi merupakan jenis permainan outdoor yang berbentuk melengkung dengan tangga untuk memanjatnya. Permainan ini bermanfaat untuk melatih keseimbangan tubuh, melatih kekuatan tubuh anak, menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan otot-otot kaki dan tangan.¹¹⁴



id.uisi.khjas.ac.id id.uisi.unkhjas.ac.id id.uisi.unkhjas.ac.id id.uisi.unkhjas.ac.id id.uisi.unkhjas.ac.id id.uisi.unkhjas.ac.id

¹¹³ Nurul Mukhlisa, "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini", 73.

¹¹⁴ Tania Agustin Syarah dkk, Upaya Mengurangi Agresivitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tangga Pelangi, 193.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terkait meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan Bermain Gerak Dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2020/2021

Kegiatan bermain gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember adalah sebelum kegiatan berlangsung, guru menunjukkan dan mencontohkan gerakan-gerakan senam baby shark dan senam penguin dan guru menjelaskan bahan-bahan apa saja yang digunakan dalam kegiatan bermain gerak dan lagu. Hasil mempraktekkan pada kegiatan bermain gerak dan lagu sebagian anak mampu dan bisa melakukannya sesuai dengan yang dicontohkan guru sebelumnya, sebagian ada juga yang melakukan gerakan sesuai dengan isi hatinya. Kegiatan gerak dan lagu merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Selain meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, kegiatan gerak dan lagu dapat

mengembangkan imajinasi anak dalam menciptakan gerakan-gerakan bebas sesuai dengan lantunan lagunya dan juga salah satu kegiatan yang disukai anak, karena anak suka sekali menggerak-gerakkan badannya.

Kegiatan bermain gerak dan lagu ini terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Karena di kegiatan ini anak tidak mudah bosan dan sangat bersemangat sekali untuk mengikutinya. Apalagi dibersamai dengan media audio visual dimana media ini bisa dilihat dan didengar seperti laptop. Anak-anak serasa ingin tahu sekali kegunaan laptop ini apa saja dan di laptop ada juga video-video yang menarik dan asyik untuk ditirukan oleh anak usia dini.

2. Kegiatan Bermain Outdoor dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2020/2021

Kegiatan bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember adalah permainan yang dimana dilakukan diluar sekolah dengan menggunakan fasilitas sekolah seperti bermain menggunakan papan titian dan tangga pelangi sebelum kegiatan berlangsung, guru menunjukkan dan mencontohkan dengan menggunakan 1 anak terlebih dahulu dan guru menjelaskan bahan-bahan apa saja yang digunakan dalam kegiatan bermain outdoor. Hasil mempraktekkan pada kegiatan bermain outdoor ini ada sebagian anak mampu dan bisa melakukannya sesuai dengan yang dicontohkan guru sebelumnya,

sebagian ada juga yang takut dan tidak percaya diri menggunakan permainan papan titian dan permainan tangga pelangi tersebut. Kegiatan bermain outdoor merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan diluar kelas. Selain meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, kegiatan bermain outdoor ini dapat mengembangkan imajinasi anak dalam mengenal macam-macam warna dan tantangan tersendiri. Kegiatan bermain outdoor ini terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Karena di kegiatan ini anak tidak mudah bosan dan sangat bersemangat sekali untuk mengikutinya. Apalagi dibersamai dengan media audio visual dimana media ini bisa dilihat dan didengar seperti laptop. Anak-anak serasa ingin tahu sekali kegunaan laptop ini apa saja dan di laptop ada juga video-video yang menarik dan asyik untuk ditirukan oleh anak usia dini.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut dapat dijadikan saran untuk penelitian berikutnya. Dalam saran dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah TK Dharma Wanita, dapat memfasilitasi media pembelajaran berupa media audio visual seperti proyektor untuk mendukung proses pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik anak.

2. Bagi guru-guru TK Dharma Wanita, hendaknya mempunyai strategi pembelajaran yang inovatif dan lebih sering mengikuti pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan kecerdasan, terutama pada kecerdasan kinestetik anak.
3. Bagi orang tua mendukung program yang dilakukan oleh sekolah terkait dengan perkembangan kecerdasan kinestetik anak dan orang tua bisa mensukseskan program sekolah dengan memberikan dukungan lebih kepada anak ketika dirumah.



DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Aroffa. M.Pd. *Kecerdasan Kinestetik Dan Interpersonal Serta Pengembangannya*. Surabaya: Media Sahabat Publishing, 2019.
- Ardy, Novan. *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Chanda, Rada Najmah Saklah Fais. “Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain melempar dan menangkap bola pada peserta Kelompok B di Ra Masjid Al-Azzar Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi, Universitas Semarang, 2018.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran dan Terjemahan*. Semarang: Toha Putra, 1989.
- Eminita, Viarti & Arlin Astriyani. “Persepsi Orang Tua Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak”. *Fibonacci 4*, no.1 (Juni 2018): 3-16.
- Fadhillah, *Bermain dan Permainan*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Hayati, Windy Agustin, dkk. “Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 4*, no.1 (Mei 2021): 54-64.
- Ibrahim. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA, 2018.
- Ismail. *Bermain Untuk Anak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Formal dan Nonformal, 2006.
- J. Moleong, Lexy. *Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- Jannah, Miftahul. “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Teratai UNM Makassar.” *Jurnal Instruksional 1*, no.1 (Oktober 2019): 26-31.
- Johani, Dimiyati. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta : KENCANA, 2014.
- Kamtini & Oktaviani, Dina. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Salsa”. *Bunga Rampai Usia Emas 3*, no.1 (Juni 2017): 31-39.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Munawaroh, Azizatul. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Dan Lagu Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Al-Falah 1 Wirowongso Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi, Universitas Jember, 2019.

- Moleong, Lexy. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Mulia, Ana. “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember : Stain Press, 2013.
- Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Publik Publisier, 2012.
- Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustajarya, 2016.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2010.
- Ningsih, Windy Agustin. “Pengaruh Gerak dan Lagu Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di TK Tunas Muda Kecamatan Bahar Selatan.” *Academia Edisi Khusus*, No.2 (Juli 2019): 2-84.
- Nisa, Eis Filhatin. “Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak Dan Lagu Di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.
- Nuryuliani, Dinda. “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak Tari Kreasi”. Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2017.
- Oktaviani, Dina & Kamtini. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Salsa.” *Bunga Rampai Usia Emas 3*, No.1 (Juni 2017): 31-39.
- PERMENDIKBUD NOMOR 137 TAHUN 2014.
- Rahardjo, Budi. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Optimalisasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Rimba 1 Dan TK Insan Cita Madani Samarinda”. Skripsi, Universitas Mulawarman, 2019.
- Rahayu, Hapsah dkk. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Dan Lagu”. *Jurnal Obsesi 5*, No.2 (2021): 833-840.
- Rahayu, Sri & Kamtini. “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak Dan Lagu”. *Jurnal Usia Dini 1*, no.2 (Desember 2015): 61-70.
- Rasyid, Fathur. *Cerdas Anakmu Dengan Musik*. Yogyakarta: Diva Press, 2010.

- Rudiyanto, Ahmad. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, 2016.
- Satori, Djam'an, dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sudjono, Elisabeth Tri Kurniati. "Proses Pembelajaran Gerak Dan Lagu Yang Kreatif Berdasarkan Kurikulum 2013 Di TK Miryam Semarang". *Jurnal Seni Tari* 6, No. 2 (Juni 2017): 2-136.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2017.
- Syarah, Tania Agustin. "Upaya Mengurangi Agresivitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tangga Pelangi". *Jurnal Paudia* 8, no.1 (Juli 2019): 193-197.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press, 2019.
- Virdyna, Nina Khayatul, M.Pd. *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Madura: Duta Media Publishing, 2019.
- Yulianty, Rani. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara, 2010.
- Widayati, Tri. "Pengembangan Media Pembelajaran Tutor PAUD Dalam Menggali Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu." *Jurnal Ilmiah*. (Desember 2009): 116-124.

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN KUALITATIF

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2021/2022	1. Kecerdasan Kinestetik	1. Bermain Gerak dan Lagu 2. Bermain Outdoor	a. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam b. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.	1. Informan : a. Kepala sekolah b. Guru c. Siswa/Siswi d. Wali Murid 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. Pendekatan : Pendekatan kualitatif 2. Lokasi Penelitian : Di TK Dharma Wanita Ajung Jember 3. Subyek Penelitian : a. Kepala Sekolah b. Guru Kelas c. Siswa-siswi d. Wali murid 4. Teknik Pengumpulan Data : a. Teknik Observasi b. Teknik wawancara c. Teknik Dokumentasi 5. Analisis Data a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan 6. Keabsahan Data a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik	1. Bagaimana kegiatan bermain gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada anak kelompok B di TK Dharmawanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022? 2. Bagaimana kegiatan bermain outdoor dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui media audio visual pada anak kelompok B di TK Dharmawanita Ajung Jember Tahun Pelajaran 2021/2022?

PEDOMAN PENELITIAN

a. Kepala Sekolah

1. Bagaimana sejarah berdirinya TK Dharma Wanita?
2. Apa Visi dan Misi berdirinya TK Dharma Wanita?
3. Kegiatan apa saja yang dilakukan kepada peserta didik oleh sekolah dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B?
4. Apa harapan utama yang dilakukan kegiatan-kegiatan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak?
5. Apa fasilitas atau sarana yang telah disediakan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik?

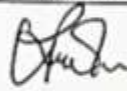
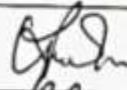

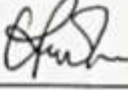

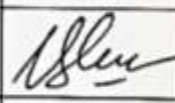

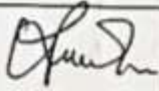
b. Wali Kelas

1. Metode atau strategi apa yang dilakukan guru dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak?
2. Bagaimana kegiatan bermain gerak dan lagu dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak?
3. Bagaimana kegiatan bermain outdoor dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak?
4. Apa saja faktor penghambat dari kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik?
5. Apa upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut?
6. Apa harapan guru dari pelaksanaan kegiatan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik?

c. Peserta didik

1. Apakah kalian senang belajar sambil bermain dengan menggunakan laptop ini?

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PENERIMA	PARAF
1.	01 Maret 2022	Silaturahmi dan memberikan surat izin penelitian	Romdiyati, S.Pd	
2.	07 Maret 2022	Memulai wawancara dengan kepala sekolah	Romdiyati, S.Pd	
3.	08 Maret 2022	Wawancara dengan guru kelas	Uswah Wedari, S.Pd	
4.	09 Maret 2022	Wawancara dengan wakakesiswaan	Siti Hotijah, S.Pd	
5.	11 Maret 2022	Tindak lanjut dari wawancara dari data yang kurang lengkap	Romdiyati, S.Pd	
6.	14 Maret 2022	Wawancara dengan guru kelas B dan konsultasi terkait dengan perkembangan anak	Uswah Wedari, S.Pd	
7.	15 Maret 2022	Meminta data-data peningkatan siswa kelas B	Uswah Wedari, S.Pd	
8.	17 Maret 2022	Meminta dokumentasi kegiatan yang berhubungan dengan Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual di kelas B	Uswah Wedari, S.Pd	
9.	31 Maret 2022	Meminta surat selesai penelitian	Romdiyati, S.Pd	

Jember, 01 Maret 2022

Kepala TK Dharma Wanita



Romdiyati, S.Pd

Lampiran 5

Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Dharma Wanita Kelompok B3

Ajung Jember.

Tema : Alat Komunikasi

Sub Tema : Laptop, Tv

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Bermain Papan Titian												Indikator Pencapaian Bermain Tangga Pelangi											
		Kelenturan				Kelincahan				Keseimbangan				Kelenturan				Kelincahan				Keseimbangan			
		BS B	BS H	M B	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BSH	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB
1.	Alby			√				√				√				√				√				√	
2.	Adrian			√				√				√				√				√				√	
3.	Afan			√				√				√				√				√				√	
4.	Aimar			√				√				√				√				√				√	
5.	Agung			√				√				√				√				√				√	

6.	Bram			√				√				√				√						√	
7.	Hisyam			√				√				√				√							√
8.	Kevin			√				√				√				√						√	
9.	Reza			√				√				√				√						√	
10.	Raskha			√				√				√				√						√	
11.	Zafran			√				√				√				√						√	
12.	Alika			√				√				√				√						√	
13.	Adzkia			√				√				√				√						√	
14.	Adel			√				√				√				√						√	
15.	Adinda			√				√				√				√						√	
16.	Aura			√				√				√				√						√	
17.	Fia			√				√				√				√						√	
18.	Mutia			√				√				√				√						√	

Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Dharma Wanita Kelompok B3

Ajung Jember.

Tema : Alat Komunikasi

Sub Tema : Laptop, Tv

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Bermain Papan Titian												Indikator Pencapaian Bermain Tangga Pelangi											
		Kelenturan				Kelincahan				Keseimbangan				Kelenturan				Kelincahan				Keseimbangan			
		BS B	BS H	M B	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BSH	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB
1.	Alby	√				√				√				√				√				√			
2.	Adrian	√				√				√				√				√				√			
3.	Afan	√				√				√				√				√				√			
4.	Aimar	√				√				√				√				√				√			

Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Dharma Wanita Kelompok B3

Ajung Jember.

Tema : Alat Komunikasi

Sub Tema : Laptop, Tv

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Bermain Gerak dan Lagu											
		Kelenturan				Kelincahan				Keterampilan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	Alby			√			√				√		
2.	Adrian			√			√				√		
3.	Afan			√			√				√		
4.	Aimar			√			√				√		
5.	Agung			√			√				√		

Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Dharma Wanita Kelompok B3

Ajung Jember.

Tema : Alat Komunikasi

Sub Tema : Laptop, Tv

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Bermain Gerak dan Lagu											
		Kelenturan				Kelincahan				Keterampilan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	Alby	√				√				√			
2.	Adrian	√				√				√			
3.	Afan	√				√				√			
4.	Aimar	√				√				√			
5.	Agung	√				√				√			

Lampiran 6

DOKUMEN PENELITIAN



Gambar

Tampak Depan TK Dharma Wanita Ajung Jember



Gambar

Ruang Kelas B3 TK Dharma Wanita



Gambar

Area Bermain TK Dharma Wanita



Gambar

Kegiatan baris berbaris didepan kelas



Gambar
Kegiatan Berdoa



Gambar

diglib.unklab.ac.id diglib.unklab.ac.id diglib.unklab.ac.id diglib.unklab.ac.id diglib.unklab.ac.id diglib.unklab.ac.id

Kegiatan Membacakan Pancasila



Gambar

Menonton bermain gerak dan lagu



Gambar

Kegiatan Bermain Gerak & Lagu



Gambar

Kegiatan Bermain Papan Titian



Gambar

Kegiatan Bermain Tangga Pelangi



Gambar
Kegiatan baris seperti kereta api



Gambar

Wawancara Dengan Peserta Didik



Gambar
Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar
Wawancara dengan wakakesiswaan



Gambar
Wawancara dengan wali kelas B3

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013

TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester / Minggu / Hari ke	: 2 / 10 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 08 Maret 2022
Materi Pembelajaran	: Tema : Alat Komunikasi - Subtema : Alat Komunikasi Elektronik - Cakupan Tema : Alat Komunikasi Elektronik
Tujuan	: Untuk melatih kreativitas anak melalui gambar
KI 4/KD 4.15 bentuk	: Kegiatan melukis, mewarnai gambar, menciptakan bentuk
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.9 – 2.12 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.12 – 4.8 – 4.13 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Menghargai hasil karya orang lain - Mengetahui apa yang terjadi - Berkreasi dengan berbagai media - Mau meminjamkan miliknya - Memberi dan meminta maaf - Alat komunikasi elektronik - Garis tegak, datar, lengkung - Mengendalikan emosi
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan - Mencuci tangan dan menggosok gigi
Alat dan bahan	: Gambar TV/Laptop, Laptop, Speaker, Buku seni, Tematik (CV.AL MAIDAH)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdo'a mulai pelajaran
2. Berdiskusi tentang macam – macam alat komunikasi elektronik
3. Berdiskusi tentang alat komunikasi elektronik
4. Bermain tepuk dengan pola
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan macam-macam alat komunikasi elektronik/modern
2. Membedakan TV dan komputer/laptop
3. Mewarnai gambar dengan bagus

4. Bermain Gerak dan Lagu

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdo'a
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Do'a penutup
6. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam – macam alat komunikasi elektronik
 - b. Dapat membedakan alat komunikasi elektronik
 - c. Dapat cerita pengalaman di rumah
 - d. Dapat mewarnai gambar
 - e. Dapat bermain sesuai aturan

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Romdiyati, S.Pd

Guru Kelompok



Uswah Wedari, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013

TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester / Minggu / Hari ke	: 2 / 10 / 5
Hari, tanggal	: Jumat, 11 Maret 2022
Materi Pembelajaran	: Tema : Alat Komunikasi - Subtema : Alat Komunikasi Elektronik - Cakupan Tema : Manfaat Alat Komunikasi Elektronik
Tujuan	: Untuk melatih kreativitas anak
KI 4/KD 4.3	: Mengkoordinasi motorik kasar dan halus
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.2 – 2.5 – 2.12 – 3.2 – 4.2 – 3.9 – 4.9 – 3.12 – 4.12 – 3.13 – 4.13 – 4.3
Materi Kegiatan	: - Mengetahui apa yang terjadi - Memberi dan meminta maaf - Ucapan salam - Alat komunikasi elektronik - Garis tegak, datar, lengkung - Mengendalikan emosi
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan - Mencuci tangan dan menggosok gigi
Alat dan bahan	: APE TV, Laptop, Speaker, Kardus, Pensil, Buku Motorik, Tematik(CV.ALMAIDAH)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdo'a mulai pelajaran
2. Berdiskusi tentang alat komunikasi elektronik (TV dan Laptop)
3. Berdiskusi tentang manfaat Alat komunikasi elektronik (TV dan Laptop)
4. Berdiskusi jadi reporter kecil
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati gambar TV dan Laptop
2. Menyebutkan bagian – bagian TV dan Laptop

3. Mewarnai gambar alat komunikasi elektronik (TV)
4. Membuat TV-TV an dari kardus bekas
5. Bermain Outdoor

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdo'a
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Do'a penutup
6. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN


1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan alat komunikasi elektronik
 - b. Dapat menyebutkan bagian – bagian alat komunikasi elektronik
 - c. Dapat menyebutkan manfaat alat komunikasi elektronik
 - d. Dapat mewarnai gambar
 - e. Dapat membuat TV-TVan dari kardus bekas
 - f. Dapat bermain sesuai aturan

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Romdiyati, S.Pd

Guru Kelompok



Uswah Wedari, S.Pd

Lampiran 9



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
TKS. DHARMA WANITA
KECAMATAN AJUNG
 Jl. Otto Iskandar Dinata No. 35 Ajung Kode Pos 68175 Jember



SURAT KETERANGAN
NOMOR : 21/02/TK.DW/20965891/IX/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ROMDIYATI, S.Pd.
 Jabatan : Kepala Sekolah TK Dharma Wanita
 Instansi : TK Dharma Wanita
 Alamat : Jl. Otto Iskandar Dinata No.35 Ajung

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ainul Kholifah
 NIM : T20185046
 Fakultas/jurusan : FTIK/PIAUD
 Universitas : UIN KH. Achmad Shiddiq Jember

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember sejak 01 Maret 2022 sampai 30 Maret 2022, dan telah pula membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Jember, 01 April 2022
 Kepala TK Dharma Wanita

 Romdiyati, S.Pd.



