UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

INDAH SARI DEWI
NIM. 2020600020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5 - 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

INDAH SARI DEWI
NIM. 2020600020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5 - 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

INDAH SARI DEWI
NIM. 2020600020

PEMBIMBING I

Dr. Erna Ikawati, M. Pd.
NIP 197912052008012012

PEMBIMBING II

Sakinah Siregar, M. Pd.
NIP 199301052020122010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. INDAH SARI DEWI
Lampiran : 8 (Delapan) Examplar

Padangsidimpuan, September 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Indah Sari Dewi yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 197912052008012012

PEMBIMBING II

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	INDAH SARI DEWI
NIM	:	2020600020
Fakultas/Jurusan	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD
Judul Skripsi	:	**Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 02 Agustus 2024
Saya yang menyatakan,

INDAH SARI DEWI
NIM. 2020600020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Indah Sari Dewi
NIM	: 2020600020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya	: Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan" Dengan Hak Bebas Royalty Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan
Pada Tanggal : September 2024
Saya yang Menyatakan,

Indah Sari Dewi
NIM. 2020600020

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Indah Sari Dewi
NIM	:	2020600020
Semester	:	IX (Sembilan)
Program Studi	:	S1- Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	:	Jl. Panglima Ujung Dusun V, Telaga suka, Kecamatan Panai Tengah Kabupaten Labuhan Batu.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidimpuan, September 2024

Indah Sari Dewi
NIM. 2020600020

KEMENTERIAN AGAMA REPUPLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama	: Indah Sari Dewi
NIM	: 20 206 00020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan

Ketua

Rahmadani Tanjung, M. Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

Anggota

Rahmadani Tanjung, M. Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

Dina Khairiah, M. Pd
NIP. 19951004 202321 2 032

Dr. Erna Ikawati, M. Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah	
Di	: Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal	: 18 Oktober 2024
Pukul	: 09:00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai	: 84,75/A
Indeks Prestasi Kumulatif	: Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi	:	**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI RA AL-QURAN DINA PADANG MATINGGI KOTA PADANGSIDIMPUAN**
Nama	:	**INDAH SARI DEWI**
NIM	:	**20206000 20**
Fakultas/Jurusan	:	**Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan

dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, Agustus 2024
Dekan,

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Indah Sari Dewi
NIM : 2020600020
Judul : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Padangsidimpuan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun diantaranya, gerakan tangan dan kaki yang digunakan anak pada saat melakukan lompatan masih kaku, anak belum mampu membuat gerakan secara bervariasi menggunakan tangan dan kaki, minimnya alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada saat bermain lompat tali. Tujuan penelitian ini adalah, apakah terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik anak sebelum menggunakan metode bermain lompat tali, untuk mengetahui cara pelaksanaan metode bermain lompat tali, untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah menggunakan metode bermain lompat tali. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik yang sekaligus sebagai peneliti. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh sebelum penggunaan permainan lompat tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan. Peningkatan yang terjadi pada kinestetik anak melalui kegiatan permainan tradisional lompat. Dapat dilihat pada setiap siklusnya, pada pra siklus memperoleh nilai sebesar (33,33%), dinyatakan masih rendah sehingga belum ada ketuntasan pada anak, selisih pada ketuntasan anak yaitu, 66, 67%. Pada siklus I memperoleh nilai sebesar (66,67%), mengalami perubahan dari pra siklus sebelumya, selisih ketuntasan siklus I yaitu, 33, 33%. Pada siklus II terjadi peningkatan setelah menggunakan metode bermain lompat tali dengan memperoleh nilai sebesar (98%). Hal tersebut menunjukkan bahwa dari penelitian siklus I dan siklus II telah mencapai peningkatan keberhasilan secara klasikal.

Kata kunci : Kecerdasan Kinestetik, Permainan Lompat Tali.

ABSTRACT

Name : Indah Sari Dewi
Reg. Number : 2020600020
Thesis Title : Efforts to Improve Kinesthetic Intelligence of Children Aged 5-6 Years Through Traditional Jumping Rope Game in RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Padangsidimpuan.

This research is based on the low kinesthetic intelligence in children aged 5-6 years, including, the hand and foot movements used by children when jumping are still stiff, children are not able to make varied movements using hands and feet, lack of game tools used in the learning process, especially when playing jump rope. The purpose of this study is to find out whether there is an increase in children's kinesthetic intelligence before using the jump rope play method, to find out how to implement the jump rope play method, to find out if there is an improvement after using the jump rope play method. This type of research is classroom action research. Classroom action research is a research that is carried out systematically reflecting on various actions taken by educators who are also researchers. Data collection techniques are in the form of observation and documentation. Data analysis techniques use qualitative and quantitative analysis. The results of the research obtained before the use of the jump rope game in RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi, Padangsidimpuan City. The increase that occurs in children's kinesthetics through traditional jumping game activities. It can be seen that in each cycle, in the pre-cycle it obtained a value of (33.33%), which was declared low so that there was no completeness in children, the difference in children's completeness was 66.67%. In the first cycle, the score was (66.67%), a change from the previous pre-cycle, the difference in completeness of the first cycle was 33.33%. In the second cycle, there was an increase after using the rope jumping method by obtaining a score of (98%). This shows that from the first cycle and cycle II research, it has achieved an increase in classical success.

Keywords : Kinesthetic Intelligence, Jump Rope Game.

ملخص البحث

الاسم :**إنداه ساري ديوي**

رقم التسجيل :**٢٠٢٠٦٠٠٠٢٠**

عنوان البحث :**الجهود المبذولة لتحسين الذكاء الحركي للأطفال من سن ٥-٦ سنوات من خلال الألعاب التقليدية القفز على الحبل في روضة القرآن دينا بادانغ ماتينغي بادانغسيديمبوان.**

الدافع وراء هذه الدراسة هو انخفاض الذكاء الحركي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بما في ذلك انخفاض الذكاء الحركي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات، حركات اليدين والقدمين التي يستخدمها الأطفال عند القفز لا تزال جامدة، عدم قدرة الأطفال على القيام بحركات متنوعة باستخدام اليدين والقدمين، عدم وجود أدوات لعب تستخدم في عملية التعلم وخاصة عند اللعب بحبل القفز. الغرض من هذه الدراسة هو، هل هناك زيادة في الذكاء الحركي لدى الأطفال قبل استخدام طريقة اللعب بحبل القفز، لمعرفة كيفية تنفيذ طريقة اللعب بحبل القفز، لمعرفة هل هناك زيادة بعد استخدام طريقة اللعب بحبل القفز. هذا النوع من الأبحاث عبارة عن بحث عملي صفي .البحث الإجرائي الصفي هو دراسة يتم إجراؤها بشكل منهجي يعكس مختلف الإجراءات التي يتخذها المعلمون الذين هم أيضًا باحثون. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات باستخدام التحليل الكيفي والكمي. نتائج البحث التي تم الحصول عليها قبل استخدام ألعاب القفز على الحبل في مدينة روضة الأفاضل القرآن دينا بادانغ ماتينغي بادانغسيديمبوان. الزيادة التي تحدث في الحركية الحركية لدى الأطفال من خلال أنشطة ألعاب القفز التقليدية. يمكن ملاحظة ذلك في كل دورة، في الدورة الأولى التي حصلت على قيمة (٣٣,٣٣٪)، يُذكر أنها لا تزال منخفضة بحيث لا يوجد اكتمال لدى الأطفال، الفرق في اكتمال الأطفال هو، ٦٦، ٦٧٪. في الدورة الأولى حصلوا على درجة (٦٦،٦٧٪)، حيث شهدوا تغيرًا عن الدورة السابقة قبل الدورة، وكان الفرق في اكتمال الدورة الأولى هو، ٣٣،٣٣٪. في الدورة الثانية كانت هناك زيادة بعد استخدام طريقة لعب قفز الحبل بالحصول على قيمة (٩٨٪). هذا يدل على أنه من الدورة الأولى والدورة الثانية حقق البحث زيادة في النجاح الكلاسيكي .

الكلمات المفتاحية: الذكاء الحركي، لعبة القفز على الحبل، لعبة القفز على الحبل.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan hidayah, Kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk sebagai suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul **" Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permaianan Tradisioanal Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan",** disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak hambatan yang dihadapi oleh pihak penulis. Namun karena adanya bimbingan, motivasi, doa, serta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya semua dapat teratasi dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Para pembimbing yakni, pembimbing I Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd. dan pembimbing II Ibu Sakinah Siregar, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya dan banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

2. Dosen pembimbing akademik Ibu Dr. Lis Yulianti Siregar, M.P.Si., yang banyak memberikan bimbingan, arahan dan nasehat dalam perkuliahan.
3. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., serta bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr, Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Ibu Rahmadhani Tanjung M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pengawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.PD., ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd., yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan seluruh pengawai perpustakan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

7. Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan terkhusus kepada Ibu Hj. Saudani Hasibuan,S.Pd, MM selaku kepala sekolah yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
8. Teristimewa Kepada Kedua Orang Tua Tercinta, Terkasih dan Tersayang Ayahanda Dahri Nasution dan Ibunda Safrianti yang telah menjadi orang tua terhebat. Terima kasih yang tiada terhingga atas limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus, doa yang tak pernah putus, materi, motivasi, perhatian, pengorbanan yang diberikan selalu membuat penulis bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kepada keduanya kesehatan, kesabaran, serta kemuliaan didunia dan diakhirat.
9. Teristimewa kepada nenek Rosiati, Alm. kakek Hasan Basri, dan Alm. nenek Asniwati yang telah memberikan dukungan dan nasehat-nasehat yang telah membuat peneliti mampu menyelesaikan skripsi.
10. Teristimewa kepada kakak Putri Ayu Ningsih, adik tercinta dan tersayang Elza Zuwita, Ramadani, dan Nazwa serta keponakan Ibu cindah yang lucu Adam Reyfal Ritonga, Nasyita Shafwatunnisa Ritonga yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mendoakan penulis, sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan baik.
11. Ucapan Terimakasih yang tulus kepada sahabat seperjuangan saya, Riska Humaiya Nasution, Nurhidayah, Mira Marsela, Nurlaili, Eva Indriani, Kelompok KKL 59, Kelompok PLP, Wanita Soleha Pia1, dan Seluruh

Angkatan Nim 2020. atas *support*, semangat, kekeluargaan dan kebersamaan yang tidak mungkin dilupakan yang saling membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Terakhir kepada diri saya sendiri, Indah Sari Dewi. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih untuk tidak menyerah dalam hal sulit apapun dalam proses penyusunan skripsi ini. Tetap bersyukur dan rendah hati.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidimpuan, 02 Agustus 2024

Penulis

Indah Sari Dewi

NIM. 2020600020

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN/DIREKTUR

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI viii

DAFTRA TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah.....7
D. Batasan Istilah 8
E. Rumusan Masalah 10
F. Tujuan Penelitian 10
G. Manfaat Penelitian 10
H. Sistematika Pembahasan 11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori.....13
   1. Kecerdasan Kinestetik 13

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik 13
b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik 15
c. Indikator Kecerdasan Kinestetik.....18
2. Permainan Tradisional Lompat Tali 21
a. Pengertian Permainan Tradisional 21
b. Permainan Tradisional Lompat Tali 23
c. Manfaat Bermain Lompat Tali 26
d. Langkah-Langkah Bermain Lompat Tali 27
e. Peraturan Bermain Lompat Tali 28
f. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Lompat Tali 29
B. Penelitian Terdahulu 30
C. Kerangka Berpikir.....34
D. Hipotesis.....35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian.....36
B. Jenis dan Metode Penelitian.....36
C. Populasi dan Sampel Penelitian 40
D. Prosedur Penelitian.....41
E. Sumber Data.....45
F. Instrumen Pengumpulan Data 45
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 47
H. Teknik Analisis Data.....47
I. Sistematika Pembahasan 49

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian 51
1. Kondisi Awal.....51
2. Siklus I.....58
3. Siklus II.....65
B. Pembahasan 72
C. Keterbatasan Peneliti.....73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 75
B. Saran.....76

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 52

TABEL 4.2 54

TABEL 4.3 58

TABEL 4.4 65

TABEL 4.5 73

TABEL 4.6 75

TABEL 4.7 76

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 60

GAMBAR 4.2 66

GAMBAR 4.3 74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, dan pendidikan juga merupakan alat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu membantu mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berharga dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk peserta didi yang berkepribadian, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.[1]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan penyelenggaraan PAUD memiliki peran penting dalam kemajuan pendidikan masa mendatang. Pentingnya pendidikan anak usia dini bermula dari kesadaran bahwa masa kanak-kanak merupakan masa emas *(golden age)* terutama usia 0-5 tahun, perkembangan fisik, motorik, dan bahasa anak memgalami perkembangan yang pesat. PAUD menggunakan konsep belajar sambil bermain sebagai dasar, membimbing anak untuk mengembangkan keterampilan serba guna, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi manusia berkarakter dan berkualitas di masa depan[2].

---

[1] Andri, Kurniawan, Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini,* (Padang Sumatra Barat: Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023), Hlm 2.

[2] Dadan , Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Jakarta: Kencana 2021), Hlm 16.

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam yaitu moral-agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, (kasar dan halus) dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu perkembangan sosial-emosional, dimana perkembangan sosial-emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati. Yang melingkupi kemampuan individu untuk mengolah dan mengekspresikan perasaannya[3].

Perkembangan jasmani melibatkan pengembangan koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar, dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Aktivitas-aktivitas ini penting untuk meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada usia 4 tahun, anak cenderung menikmati kegiatan fisik yang memiliki unsur risiko, seperti melompat dari tempat tinggi atau bergantung dengan kepala

[3] Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidimpuan", *Jurnal Al-abyadh,* Vol. 4, No. 2 (2021), hlm.96.

menggantung ke bawah. Ketertarikan terhadap kegiatan yang lebih menantang, semakin berkembang saat mencapai usia 5 - 6 tahun[4].

Perkembangan motorik adalah gerakan yang memerlukan pengendalian jasmani melalui aktivitas yang terkoordinasi antara pusat saraf dan otot, serta memerlukan kematangan dalam suatu gerakan. Jadi perkembangan setiap anak usia dini tidak bisa dipaksakan, harus mengikuti tahap perkembangan anak usia dini.

Kecerdasan kinestetik adalah bentuk kecerdasan yang memungkinkan individu untuk melakukan gerakan-gerakan yang berkualitas, seperti berlari, membangun sesuatu, menciptakan karya seni, dan melakukan tugas fisik lainnya. Anak-anak yang memiliki kecerdasan bodily-kinesthetic di atas rata-rata cenderung menikmati aktivitas yang melibatkan gerakan dan sentuhan. Mereka memiliki kemampuan kontrol yang baik terhadap gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak[5].

Salah satu contoh kecerdasan adalah kecerdasan kinestetik, yang terkait dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan memanipulasi atau mengubah sesuatu dengan tangan, sambil menampilkan nilai estetika. Jenis kecerdasan ini mencakup kemampuan fisik tertentu, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan,

---

[4] Kiranida, O. Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*,Vol *6* No 2, (2019). Hlm 318-328.

[5] A, Arifmiboy, Multiple intelligences: mengoptimalkan kecerdasan anak sebagai upaya dalam mempersiapkan generasi emas masa depan. *Jurnal Proceeding Iain Batusangkar*, VoL 1 No 2 (2017), hlm 69-84.

kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan keakuratan dalam menerima rangsangan, sentuhan, dan tekstur.

Kecerdasan kinestetik mencakup kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide dan perasaan, sambil memanfaatkan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kemampuan dalam kecerdasan kinestetik didasarkan pada kemampuan mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan tinggi dalam berurusan dengan objek, memungkinkan manusia membangun koneksi yang signifikan antara pikiran dan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan[6]

Gardner dalam buku Aroffa Acesta menyatakan bahwa terdapat delapan jenis kecerdasan manusia, termasuk kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik memiliki kemampuan untuk menggabungkan aspek fisik dan mental, menghasilkan gerakan yang optimal. Apabila gerakan yang sempurna tersebut, yang berasal dari integrasi pikiran dan fisik, mendapatkan latihan yang memadai, hasil pekerjaan seseorang akan mencapai tingkat keberhasilan yang baik, bahkan optimal.

Lwin dalam buku Aroffa Acesta menekankan pentingnya pengembangan kecerdasan kinestetis pada individu, terutama siswa, dengan fokus pada kemampuan psikomotor yang dapat diperoleh melalui kecerdasan kinestetik.

[6] Suhadi, Kecerdasan Kinestetik Tubuh dan Emosional Anak Sekolah Dasar (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media , 2021), Hlm 19-20.

Kemampuan ini melibatkan koordinasi antara berbagai bagian tubuh dan otak untuk bekerja bersama secara harmonis demi mencapai tujuan tertentu. Lwin dalam buku Aroffa Acesta juga menegaskan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan kinestetis yang baik akan memiliki lebih banyak peluang untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya[7].

Permainan tradisional diartikan sebagai aktivitas yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, memuat nilai-nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan. Permainan ini mencakup kegiatan seperti *hopscotch* (engklek), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sejenisnya. Begitu juga, permainan seperti lelucon praktis, pemberian julukan, dan sejenisnya dianggap permainan tradisional selama memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi[8].

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan mununjukkan bahwa kinestetik anak masih kurang baik, dan sebagian anak kecerdasan kinestetiknya sudah berkembang dengan baik. Permasalahan kecerdasan kinestetik terlihat pada gerakan tangan dan kaki anak masih kaku, anak belum mampu membuat gerakan secara bervariasi menggunakan tangan dan kaki, minimnya alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.[9]

---

[7] Arrofa Acesta , *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Pengembangannya*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), Hlm 3.

[8] Yusep, Mulyana, Anggi Setia Lengkana, Permainan Tradisional, (Bandung: Salam Insan Mulia, 2019), hlm. 6-7.

[9] Saudani Hasibuan, *wawancara*, (Padangmatinggi, Jl. Imam Bonjol, Aek Tampang, 22 Januari 2024. pukul 11.00 WIB).

Hal ini bertolak belakang dengan kecerdasan kinestetik yang seharusnya dimiliki anak usia 5-6 tahun yaitu anak diusia 5 tahun, anak biasanya sudah mulai bisa menggerakkan badannya, dan mungkin telah mampu melompat dari satu tempat ke tempat yang lain. Di usia prasekolah 4-6 tahun, anak mulai mengembangkan kecerdasannya[10]

Berdasarkan hasil observasi di RA Al-Qur'an Dina PADANG Matinggi kota Padangsidimpuan menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak masih kurang baik, berdasarkan hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan anak pada pembelajaran kecerdasan kinestetik, maka peneliti membuat kegiatan permainan tradisional yaitu lompat tali.

Permainan lompat tali termasuk dalam kategori permainan tradisional yang menjadi bagian dari warisan budaya. Meskipun tidak terdapat catatan sejarah yang menunjukkan kapan persisnya permainan ini dikenal oleh anak-anak Indonesia, beberapa berspekulasi bahwa permainan ini mungkin sudah ada sejak masa penjajahan. Inti dari permainan ini adalah melompati tali yang terbuat dari karet yang dijalin menjadi tali karet panjang yang kemudian diikat simpul. Nama permainan ini dikaitkan dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan pemain khususnya pada lompatan terakhir.[11]

Dengan melihat pentingnya merancang kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali, serta melihat kecerdasan kinestetik anak yang

---

[10] Meaty, (2014), *Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*, Jakarta Timur: Luxima, hal. 64.

[11] Aisyah, Durrotun Nafisah, Dkk, *Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara CMN, 2022), hlm. 34-35.

masih lemah, metode yang digunakan masih kurang, dan media yang digunakan masih kurang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik melakukan penelitian yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat masalah yang dapat di identifikasi yaitu:

1. Gerakan tangan dan kaki yang digunakan anak pada saat melakukan lompatan masih kaku.
2. Anak belum mampu membuat gerakan secara bervariasi menggunakan tangan dan kaki.
3. Minimnya alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada saat bermain lompat tali.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, mengingat keterbatasn yang dimiliki, untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas maka peneliti membatasi permasalahannya yaitu:

1. Peneliti membatasi pada anak usia 5-6 tahun.
2. Peneliti hanya membahas bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional yaitu lompat tali

D. Batasan Istilah

1. Kecerdasan Kinestetik

   Adapun yang dimaksud dengan Kecerdasan/ inteligensi berasal dari bahasa Latin *"intelligence*" yang berarti menghubungkan atau menyatukan satu sama lain [12]. Kecerdasan kinestetik mengacu pada kecerdasan yang terkait dengan aktivitas fisik dan tubuh anak, mencakup baik aspek motorik halus maupun motorik kasar. Individu dengan kecerdasan ini cenderung menikmati kegiatan yang melibatkan gerakan seperti berlari dan melompat, memiliki minat dalam olahraga, aktivitas bongkar-pasang, keterampilan dan kerajinan tangan, serta menirukan gerak atau perilaku dari orang lain. Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan mengintegrasikan pikiran dan tubuh sehingga apa yang dipikirkan dapat diwujudkan melalui gerakan tubuh yang estetis, kreatif, dan bermakna.[13].

2. Permainan Tradisional

   Adapun yang dimaksud dengan Istilah permainan berasal dari kata dasar "main". Istilah *"tradisional"* berasal dari kata dasar "tradisi." Menurut kamus tersebut, tradisi merujuk pada adat kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan masih dijalankan dalam masyarakat. Tradisi juga dapat berarti keyakinan bahwa cara-cara yang sudah ada merupakan yang terbaik. Adat adalah aturan dalam bentuk tindakan dan sejenisnya yang

---

[12] Uswah, Wardiana, *Psikologi Umum*. (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), Hal. 159.

[13] Alwi, Hasan Dkk, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Hal.115.

umumnya diikuti atau dilakukan sejak zaman dahulu. Kebiasaan, di sisi lain, adalah hal yang lazim dilakukan. Namun, adat juga mencakup konsep kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai, norma, hukuman, dan aturan yang saling terkait membentuk sistem yang utuh[14].

3. Lompat tali

Lompat tali merupakan suatu permainan di mana satu orang atau lebih melompati tali yang dikibaskan sehingga tali tersebut melintasi bagian bawah kaki dan di atas kepala mereka. Jenis lompat tali bervariasi, termasuk gaya bebas tunggal, kecepatan tunggal, pasangan, kecepatan tiga orang, dan gaya bebas tiga orang. Permainan ini dapat dimainkan oleh sekelompok anak, dengan jumlah peserta berkisar antara 3 hingga 10 anak. Selain itu, lompat tali juga bisa dimainkan secara individu. Dalam permainan berkelompok, pemain lompat tali dibagi menjadi dua peran, yaitu sebagai pemegang tali dan pelompat tali. Alat yang digunakan adalah tali karet, dan biasanya permainan ini dilakukan di sekolah atau di rumah[15].

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya kecerdasan kinestetik anak adalah jenis kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan dalam menggunkan tangan dan kaki untuk bergerak, lompat tali adalah kecerdasan kinestetik sangat penting karena membutuhkan koordinasi yang baik antara mata, tangan dan kaki untuk mengikuti pola lompatan yang

[14] Depdiknas. *Pengembangan Bahan Ajar Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas* (Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 1-2.

[15] Fitria, Budi Utami, Dkk, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Nem 2022), hlm 39.

tepat. Dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali akan memberikan peningkatan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, manfaat dari penelitian ini yaitu secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, manfaat dan mengembangkan ilmu pembelajaran, terutama pada kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional lompat tali.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi guru

Membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memperbaiki proses pembelajaran terkait kecerdasan kinestetik.

b. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat lebih memahami konsep bilangan dan kecerdasan kinestetik melalui aktivitas seperti bermain lompat tali.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu berusaha untuk bekerja sama dengan guru kelas untuk memperbaiki permasalahan dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini dengan kegiatan-kegiatan yang efektif bagi anak-anak disekolah.

d. Bagi peneliti Lain

Untuk menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam mempermudah penulisan dan mendapatkan gambaran yang jelas, maka sistematika penelitian ini dibagi menjadi tiga bab yang terdiri dari sub dengan rincian sebagai berikut:

a. Bab I, merupakan bab pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, identifikasi masalah, batasan Istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

b. Bab II, merupakan landasan Teori, Berisi tentang Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian tentang teori yang mengkaji tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali. Penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.
c. Bab III, merupakan metodologi Penelitian, Pada bab ini terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, teknik analisi data dan sistematika pembahasan.
d. Bab IV merupakan hasil penelitian dan analisis data yang terdidiri dari deskrisi data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penulis.
e. Bab V, merupakan penutup yang didalamnya memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap penting.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Menurut Gardner dalam buku Arrofa Acesta kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan sebagian atau seluruh tubuh melalui koordinasi belahan otak yang mendominasi atau mengontrol setiap gerakan tubuh. Dalam pandangan Amstrong, kecerdasan kinestetik didefinisikan sebagai jenis kecerdasan di mana seseorang menunjukkan keterampilan atau keahlian dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan aktivitas seperti berlari, menari, membangun sesuatu, seni, dan karya tangan. [16]

Musfiroh, mengemukakan bahwa kecerdasan kinestetis berhubungan dengan kemampuan menggunakan gerakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini mencakup kemampuan fisik spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan,

[16] Aroffa, Acesta, *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Pengembangannya*, (surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), Hlm 7-8.

kecepatan, dan akurasi dalam merespons rangsangan, sentuhan, serta tekstur.[17]

Kecerdasan kinestetik menitikberatkan pada kapasitas seseorang untuk merespons informasi dengan cepat dan mengolahnya, yang kemudian diwujudkan melalui gerakan menggunakan tubuh, kaki, dan tangan. Informasi yang diterima diolah dalam otak dengan kecepatan tertentu dan kemudian disampaikan ke anggota tubuh untuk diwujudkan dalam gerakan, menghasilkan suatu performa. Kecerdasan ini merupakan aspek individual yang dimiliki oleh setiap orang, dengan tingkat kemampuan yang dapat berbeda-beda. Keunikan dari setiap pertunjukan tersebut dapat memicu apresiasi tinggi dari orang lain, menunjukkan perbedaan dalam kemampuan antarindividu. Individu dengan performa terbaik dianggap memiliki daya tahan yang tinggi dan diakui memiliki kemampuan yang luar biasa.

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan fisik yang mencakup aspek-aspek tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan, serta kemampuan untuk menerima atau merangsang respons terhadap sentuhan. Kemampuan yang terkandung dalam kecerdasan kinestetik terfokus pada kemampuan tinggi untuk mengendalikan gerakan tubuh dan

[17] Arrofa Acesta , *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Pengembangannya*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), Hlm 7-8

keterampilan tinggi dalam mengelola benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun koneksi yang signifikan antara pikiran dan tubuh, memfasilitasi kemampuan tubuh untuk memanipulasi objek melalui penciptaan gerakan.[18]

Sehingga dapat disimpulan bahwa kecerdasan kinestetik sering disebut sebagai kecerdasan olah tubuh, karena mampu merangsang kemampuan seseorang dalam mengelola tubuh dengan keahlian atau mengekspresikan ide dan emosi melalui gerakan. Kemampuan ini sering terlihat pada anak-anak yang memiliki keahlian dalam berolahraga, menari, dan berdansa, termasuk kemampuan mereka dalam menangani benda dengan cekatan dan menciptakan sesuatu.

b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Amstrong dalam buku Dinny Devi Triana menjelaskan kecerdasan kinestetik sebagai sejumlah kemampuan fisik yang spesifik, mencakup koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan, serta kemampuan merespons rangsangan dan hal-hal yang terkait dengan sentuhan.

Kecerdasan kinestetik melibatkan pengendalian gerakan tubuh dan kemampuan dalam menangani objek dengan keahlian. Stefanakis dalam buku Dinny Devi Triana merinci bahwa kinestetik melalui

[18] Dinny Devi Triana, *Alat Ukur Kecerdasan Kinestetik Dalam Tari* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020), Hlm 3.

gerakan, termasuk kemampuan dalam menangani objek secara cekatan atau menciptakan sesuatu. kemampuan memanfaatkan dan menguasai objek dengan memperhatikan proporsi rekruitmen motor unit, dan kemampuan tubuh dalam menjalankan keterampilan gerak yang terdiri dari elemen-elemen keterampilan fisik, seperti kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelenturan, koordinasi, dan keseimbangan.

Hurlock dalam buku Suhadi menegaskan bahwa kecerdasan kinestetik dan keterampilan motorik pada anak memiliki manfaat signifikan sebagai sarana penyesuaian sosial, memperoleh kemandirian, dan mendapatkan pengakuan dalam lingkungan kelompok. Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik-tubuh mampu mengeksekusi gerakan sesuai dengan petunjuk, menciptakan gerakan dan produk baru, serta menggunakan tubuh untuk mengatasi berbagai masalah. Jenis gerakan ini mencakup kerja motorik halus seperti meraba, mengusap, menyentuh, dan sebagainya, serta gerakan motorik kasar seperti memukul, menendang, dan berlari. Kecerdasan ini juga melibatkan pemahaman terhadap waktu dan mencapai kesempurnaan keterampilan melalui integrasi antara tubuh dan pikiran. Blumenfeld-Jones dalam buku Suhadi menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik tubuh yang dimiliki oleh individu tersebut terdiri dari berbagai kemampuan yang saling terkait.

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik umumnya menunjukkan keterampilan gerakan, ketangkasan, dan keanggunan

saat bergerak. Mereka cenderung menikmati pengalaman pembelajaran yang bersifat nyata, seperti perjalanan lapangan, peran bermain, permainan fisik, kegiatan olahraga, serta memiliki pemahaman tentang gaya hidup sehat. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik cenderung menyukai interaksi fisik, seperti menyentuh, memegang, atau bermain dengan konsep atau materi yang sedang dipelajari. Mereka juga lebih suka belajar melalui keterlibatan langsung, dan memiliki kemampuan ingatan yang kuat terkait dengan pengalaman[19].

Terdapat beberapa ciri khas yang mencolok pada anak yang memiliki kecerdasan gerak tubuh kinestetik. Karakteristik yang paling mencolok adalah ketertarikan yang tinggi pada kegiatan fisik, seperti berlari, melompat, atau berinteraksi dengan teman sebaya. Selanjutnya, anak-anak ini cenderung senang menyentuh dan memegang benda-benda di sekitarnya. Mereka sering kali merasa penasaran dengan tekstur benda-benda di sekitar mereka dan memiliki keinginan untuk menyentuh serta merasakan benda tersebut[20].

Dapat disimpulkan karateristik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah melompat, menjaga keseimbangan, bergerak dan beraktivitas dan koordinasi tangan dan kaki.

---

[19] Suhadi, *Kecerdasan Kinestetik Tubuh Dan Emosional Anak Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media , 2021), Hlm 19-20

[20] Rozana, Salma, Ampun Bantali. *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek.* (Edu publisher, 2020) Hlm 20.

c. Indikator Kecerdasan Kinestetik

Berikut indikator kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun (Dalam buku Anita Yus) yaitu:

1. Bergerak sesuai instruksi

   Bergerak sesuai instruksi dalam permainan lompat tali berarti melakukan gerakan atau langkah-langkah yang sesuai dengan aturan atau instruksi yang diberikan dalam permainan tersebut. Mencakup langkah-langkah seperti melompati tali dengan ritme yang benar, mengikuti pola yang ditentukan, dan menjaga koordinasi yang tepat antara gerakan kaki dan tangan. Yang penting, bergerak sesuai instruksi dalam permainan lompat tali membantu menjaga permainan tetap aman dan menyenangkan bagi semua peserta.

2. Gerakan berpindan zig zag

   Gerakan zig-zag dalam permainan lompat tali adalah pada gerakan tubuh yang dilakukan dengan cara melompati tali dengan pola gerakan yang berulang-ulang dari sisi ke sisi atau secara diagonal. Dalam gerakan zig-zag, pemain akan melompati tali dengan menggerakkan tubuh mereka dari satu sisi ke sisi yang lain dengan pola yang mirip dengan huruf "Z" atau zigzag. Gerakan ini sering digunakan untuk meningkatkan tingkat kesulitan dalam permainan lompat tali, menguji keterampilan koordinasi dan ketangkasan pemain.

3. Melompat Tanpa menyentuh Tali

   Melompat tanpa menyentuh tali dalam permainan lompat tali menunjukkan seberapa jauh pemain mampu melompati tali dalam satu upaya loncat. Hal tersebut menjadi ukuran keterampilan dan kekuatan fisik pemain dalam menangani permainan. Ketika pemain berhasil melompati tali tanpa menyentuh tali, ini menunjukkan bahwa mereka memiliki keterampilan yang cukup untuk mengatasi tantangan dalam permainan lompat tali pada tingkat tersebut.

4. Anak Dapat Bergerak Ke Kanan Dan Kekiri

   Gerakan ke kanan dan ke kiri adalah gerakan yang berpindah posisi. gerakan melompat kesamping kanan dan kiri dengan satu kaki didepan dan kedua kaki terbuka lebar, melangkahkan kaki dua kali ke kanan dan ke kiri dengan gerakan terakhir merapatkan kaki.

5. Berlari dengan seimbang dan berhenti dengan tiba-tiba

   Berlari dengan seimbang dan berhenti secara tiba-tiba dalam permainan lompat tali melibatkan kemampuan pemain untuk menjaga keseimbangan saat mereka berlari, kemudian berhenti secara mendadak untuk melompati tali yang sedang berputar. Ini membutuhkan kontrol motorik yang baik dan kepekaan terhadap perubahan gerakan yang cepat. Teknik ini memungkinkan pemain untuk menyesuaikan langkah mereka

dengan ritme tali dan menghindari terjatuh atau tersandung saat mereka bersiap untuk melompat.[21]

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, indikator perkembangan kecerdasan kinestetik melibatkan kemampuan untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, dengan fokus pada latihan kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Selain itu, mencakup kemampuan untuk menirukan gerakan tarian atau senam dengan menggunakan kaki, tangan, dan kepala, serta keahlian dalam menggunakan tangan kanan dan kiri. Penting untuk mempelajari dan membentuk berbagai macam gerakan, yang pelaksanaannya disesuaikan dengan kebutuhan, perkembangan, dan norma sosial anak[22].

Dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator kecerdasan kinestetik merujuk pada kemampuan manusia dalam memanfaatkan seluruh bagian tubuhnya dalam berbagai aktivitas, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan yang dimilikinya. Indikator kinestetik pada penelitian ini yaitu:

---

[21] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 25.

[22] Ria Octa Viana Juhari, Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini, *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6 No.2. 2020, Hlm 109.

1. Anak senang bergerak dan beraktivitas yang melibatkan gerakan fisik.
2. Anak mampu mengkoordinasikan tubuh dengan baik
3. Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat bermain lompat tali
4. Anak memiliki gerakan pada saat bermain lompat tali
5. Anak aktif pada saat bermain lompat tali

2. Permainan Tradisional Lompat Tali

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan seringkali menjadi kegiatan sehari-hari anak-anak. Meskipun hanya melibatkan alat sederhana atau gerakan fisik, permainan tradisional mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan. Selain itu, permainan tradisional juga membawa nilai-nilai sosial dan edukatif yang signifikan. Ini terlihat saat anak-anak berinteraksi secara sosial dengan teman-teman mereka dan mengembangkan kecerdasan dalam pelaksanaan permainan[23].

Bishop & Curtis dalam buku Iswinarti mendefinisikan permainan tradisional sebagai aktivitas yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang di dalamnya mencakup nilai-

[23] Hana Sakuta Putu Agra Dkk, *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Ips Sd,* (Purwakarta:Cvtre Alea Jactapedagoie 2020. Hlm 6.

nilai "baik", "positif", "berharga", dan "diinginkan". Terdapat kesepakatan bahwa permainan tradisional melibatkan kegiatan seperti hopscotch (engklek), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sejenisnya. Selain itu, beberapa kegiatan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, memberikan julukan, dan lain sebagainya juga dianggap sebagai permainan tradisional asalkan memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi.

Eichberg dalam buku Iswinarti menyajikan perbandingan antara permainan tradisional dan olahraga, dengan perbedaan mendasar terletak pada fleksibilitas aturan dalam permainan tradisional yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman, sementara olahraga, meskipun aturannya dapat berubah, memerlukan kesepakatan luas untuk penerapannya. Meskipun demikian, keduanya memiliki persamaan dalam memberikan manfaat untuk pendidikan dan perkembangan anak.

Eichberg dan Chilesh dalam buku Iswinarti menyarankan bahwa kombinasi permainan tradisional dan olahraga dapat menjadi intervensi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak. Klasiliniko dalam buku Iswinarti juga mengusulkan bahwa permainan tradisional yang melibatkan keterampilan fisik dapat menjadi

alternatif bermanfaat untuk pendidikan dan perkembangan fisik pada anak-anak dan remaja awal.[24]

b. Permainan Tradisional Lompat Tali

Bermain merupakan rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan. Apapun bentuk kegiatannya, asalkan kegiatan tersebut memberikan unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka dapat dikategorikan sebagai bermain. Definisi ini sejalan dengan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang menyebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar "main" yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati[25].

Dalam konteks ini, bermain diartikan sebagai usaha untuk membuat anak merasa senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Melalui aktivitas bermain yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan.

---

[24] Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*,(Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), Hlm 10.

[25] M. Fadillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), Hlm 6-7.

Jadi bermain sangat besar sumbangannya terhadap daya kreativitas anak usia dini.[26]

Terkait dengan hal tersebut, Hurlock dalam buku M. Fadillah mengelompokkan bermain menjadi dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan bermain di mana kesenangan berasal dari apa yang dilakukan individu, seperti berlari atau membuat sesuatu dengan menggunakan bahan tertentu. Sementara itu, bermain pasif merujuk pada kegiatan bermain di mana kesenangan diperoleh melalui aktivitas orang lain. Dengan kata lain, anak tidak secara langsung terlibat dalam kegiatan bermain, tetapi hanya menyaksikan orang lain bermain atau menonton televisi. Oleh karena itu, bermain pasif juga dapat dianggap sebagai bentuk kegiatan hiburan.

Selain aktivitas bermain, terdapat istilah lain seperti pemain dan permainan. Pemain merujuk kepada individu yang terlibat dalam aktivitas bermain. Sementara itu, permainan mengacu pada objek atau alat yang digunakan sebagai sarana dalam menjalankan aktivitas bermain. Dengan kata lain, konsep kegiatan bermain melibatkan identifikasi siapa yang terlibat sebagai pemain dan alat atau bahan apa yang digunakan dalam permainan.

[26] Sakinah, Siregar, Dewi Shara Dalimunthe, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pengabdian Masyarakat,* Vol. No.2. (2022). Hlm. 3.

Salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik adalah bermain permainan tradisional lompat tali. Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan yang telah menjadi bagian dari warisan budaya, populer sejak era 80-an, dan sering dimainkan oleh anak-anak. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan kepada anak-anak selama bermain, tetapi juga menciptakan momen kegembiraan tanpa membedakan mereka[27].

Permainan Tradisional lompat tali adalah suatu jenis permainan tradisional yang dibuat menggunakan gelang karet yang dihubungkan dan disusun menjadi panjang. Kegiatan ini umumnya dilakukan oleh anak-anak perempuan. Tali yang digunakan terbuat dari gelang karet yang masih elastis. Sejarah permainan tradisional lompat tali sudah ada sejak masa penjajahan Belanda di Indonesia, di mana awalnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak Belanda yang tinggal di Indonesia. Beberapa sumber juga menyatakan bahwa asal-usul permainan lompat tali dapat ditelusuri kembali ke benua Eropa dan kemudian menyebar ke berbagai benua, termasuk Asia Tenggara, khususnya Indonesia.

Selain sebagai pengisi waktu luang yang baik, bermain lompat tali juga memberikan manfaat dalam melatih kebugaran, kelincahan,

[27] Siti Nurhayati, Khamim Zarkasih Putro, Bermain Dan Permainan, *Jurnal Pislam Anak Usia Dini*, 2021, Vol. 1 No. 4 Hlm. 54-55.

dan keseimbangan. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan kesehatan jantung, meningkatkan mood, serta berkontribusi dalam peningkatan keterampilan dan kesehatan mental.[28]

Anak juga dapat bekerja sama satu sama lain, bekerjasama menurut Yusuf adalah kemampuan untuk mau bekerjasama dengan kelompok. Kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutakaman kepentingan atau tujuan kelompok.[29]

c. Manfaat Bermain Lompat Tali

1. Berikan kebahagiaan pada anak.
2. Menumbuhkan semangat kerja keras pada anak dengan tujuan memenangkan permainan melalui berbagai tahapan lompat tali.
3. Meningkatkan ketelitian anak terutama dalam lompat tali pada posisi tinggi, dimana kemampuan anak dalam memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang diperlukan merupakan kunci keberhasilannya.
4. Melatih motorik kasar anak memberikan manfaat dalam membangun otot yang kuat dan sehat, serta mendukung

[28] Masganti, Sit, *Optimalisasi Kecerdasan Majemukanak Usia Dini Dengan Permainan Tradisiona*l, (Jakarta: Kencanaa, 2021), Hlm 153.

[29] Niken Farida dan Sakinah Siregar, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya", *Jurnal Pendidikan dan Konseling,* Vol. 5, No. 2 (2022), hlm. 62.

perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Bermain lompat tali juga efektif menurunkan risiko obesitas pada anak.

5. Meningkatkan keberanian anak dalam mengambil keputusan, terutama saat harus melompati tali pada ketinggian tertentu. Anak juga perlu memutuskan apakah akan melompat atau tidak.
6. Ciptakan suasana emosional yang positif pada anak melalui gerakan, tawa dan teriakan saat bermain lompat tali.
7. Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi, dimana ia belajar bersabar, menaati aturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik di antara teman-temannya.
8. Membangun sportivitas pada anak melalui pembelajaran yang terjadi ketika harus mengganti tempat duduk tali setelah mengalami kegagalan dalam lompat tali [30].

d. Langkah-Langkah Bermain Lompat Tali

1. Guru akan membagi anak-anak menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari dua orang.
2. Ketua kelompok dari masing-masing tim melakukan suit untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
3. Selanjutnya, para pemain akan melakukan lompat tali karet dengan ketinggian tertentu.
4. Jika seorang pemain mampu melompati tali karet dengan baik, maka dia akan tetap menjadi pelompat dan melanjutkan bermain.

[30] *Ibid 153.*

Namun, jika pemain gagal dalam melompat, maka pemain harus gantian jaga dengan pemain yang harus main[31]

e. Peraturan Bermainan Lompat Tali

1. Permainan yang memanfaatkan peralatan sederhana adalah menggunakan bahan karet gelang.
2. Permainan ini pada dasarnya melibatkan aktivitas melompati tali yang terikat dalam bentuk panjang sekitar 3-4 meter.
3. Terdiri dari dua kelompok, yaitu pemegang tali dan pelompat tali, permainan ini dimulai dengan pembagian semua pemain menjadi dua kelompok sebelum permainan dimulai
4. Permainan lompat tali ini dapat dikategorikan sebagai cooperative games (permainan berbasis kerjasama), di mana terdapat aturan, pembagian tugas, dan peran yang diberikan kepada pemain untuk mencapai tujuan bersama.
5. Dalam permainan lompat tali, terdapat tingkat ketinggian yang bergradasi yang harus dilewati, seperti:
   a) Tali berada pada batas lutut pemegang tali.
   b) Tali setinggi pinggang (pemain tidak boleh menyentuh tali saat melompat; jika tim keseluruhan menyentuh, seorang pemain dari tim tersebut akan menggantikan posisi pemegang tali).

[31] Khadijah Dan Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), Hal. 107.

c) Posisi tali setinggi dada pemegang tali (pemain boleh menyentuh tali selama melompat, asalkan melompat di atas tali dan tidak terjerat).
d) Tali setinggi telinga.
e) Tali setinggi kepala.
f) Tali berjarak satu jengkal dari kepala.
g) Tali berjarak dua jengkal dari kepala
h) Langkah terakhir adalah memutar tali, lalu satu per satu anak melakukan tantangan tersebut.
i) Penentuan pemenang dan kalah didasarkan pada jumlah poin yang diperoleh setiap anak, di mana setiap anak yang berhasil melompat sesuai dengan syarat akan mendapatkan 1 poin.
j) Pemberian imbalan dan hukuman ditentukan oleh tim pemenang sesuai dengan kesepakatan antar pemain.
k) Sebelum memulai permainan tali, setiap anak melakukan hom-pim-pa untuk menentukan siapa yang menjadi pemegang dan pelompat tali.
l) Permainan berakhir jika semua pemain merasa lelah dan memutuskan untuk menghentikan permainan[32].

f. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Lompat Tali

Meningkatkan kekuatan otot pada kaki anak, mengembangkan kecepatan gerakan pada kaki anak, menyegarkan tubuh secara

[32] *Ibid 51-53.*

keseluruhan, meningkatkan konsentrasi anak saat bermain lompat tali. Sedangkan kelemahannya anak sering merasa bosan ketika harus menunggu terdapat resiko cedera apabila anak tidak mempertahankan keseimbangan dengan baik saat melompat.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Oetari Sabrina Samahati berjudul Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui lompat tali kelompok B di TK Nurul Hidayah. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan subjek penelitian sebanyak 13 anak berusia 5-6 tahun. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas. Metode pengumpulan data mencakup observasi dengan menggunakan checklist dan dokumentasi berupa foto. Analisis data dilakukan dengan kombinasi teknik analisis kualitatif dan kuantitatif[33].

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) target usia anak 5-6 tahun. Perbedaannya adalah penelitian saya upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini 5-6 tahun

[33] Oetari Sabrina Samahati," Upaya Meningkatkan Keerdasan Kinestetik anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali Kelompok B Di Tk Nurul Hidayah, (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2019,), Hlm. 5.

melalui permainan tradisional lompat tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Amanah Fitriah yang berjudul Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK PGRI Tanjung Batu. Subjek penelitian melibatkan 16 anak pada kelompok A, terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode pengumpulan data melibatkan tes perbuatan, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Secara berurutan, jumlah anak yang memperoleh nilai minimal dan masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 5 anak (31%) pada prasiklus, meningkat menjadi 7 anak (46%) pada siklus I, dan mencapai 8 anak (50%) pada siklus II. Persentase keberhasilan juga meningkat dari 67% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II, dengan kategorinya berpindah dari rendah menjadi tinggi. Seluruh indikator keberhasilan terlihat dari hasil pengamatan pada akhir siklus II, termasuk koordinasi gerak dan kekuatan saat melompat dengan dua kaki, kelenturan dan keseimbangan tubuh saat melompat dengan satu kaki, koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, dan kecepatan saat melompat ke

samping kiri dan kanan, serta koordinasi gerak dan keseimbangan tubuh saat berlari sambil melompat[34].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional lompat tali. Perbedaannya adalah penelitian saya upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Fitria yang berjudul Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Metode Permainan Tradisional di TK PGRI Sukarame. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan kecerdasan kinestetik dapat dicapai melalui penggunaan permainan tradisional di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional pada anak usia dini kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak PGRI Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan penerapan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan upaya untuk meningkatkan

[34] Amanah Fitria, " Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk PGRI Tanjung Batu, (Indralaya: Universitas Sriwijaya, 2016), Hlm. 17.

kecerdasan kinestetik dengan menggunakan metode permainan tradisional melalui langkah-langkah berikut: (i) Memilih tema dan tujuan sesuai dengan program yang telah ditetapkan, (ii) Menjelaskan cara bermain dan menyediakan media atau bahan menarik bagi perhatian anak, (iii) Memberikan arahan dan contoh sebelum anak melaksanakan kegiatan permainan tradisional, (iv) Memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba dengan waktu kedua yang lebih lama, (v) Menggunakan peran sebagai fasilitator dan motivator bagi anak, dan (vi) Melakukan evaluasi terhadap kegiatan permainan tradisional[35].

Persamaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinestetik pada anak melalui permaianan tradisional. Perbedaannya adalah penelitian saya upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

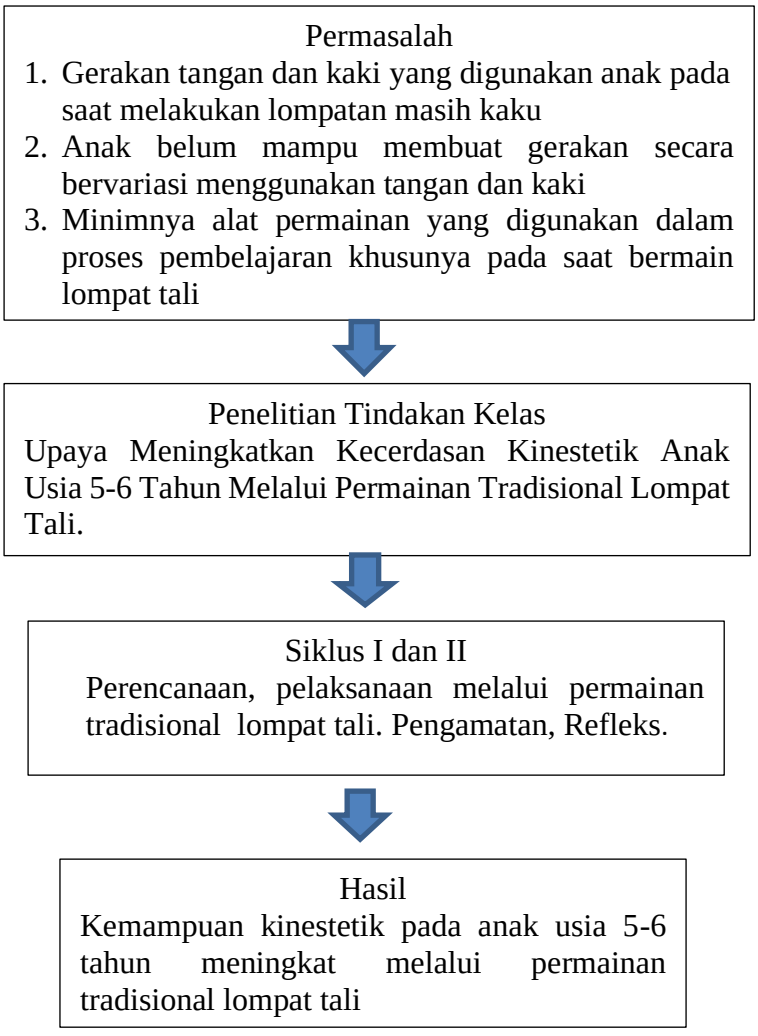
[35] Rika Fitria, "Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Metode Permainan Tradisional Di Tk Pgri Sukarame Bandar Lampung, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), Hlm. 2.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian dapat dilihat dari bagan berikut:

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, yang diharapkan dapat memberikan arah bagi jalannya penelitian. Hipotesis diartikan sebagai dugaan atau kesimpulan sementara yang dijadikan sebagai landasan untuk melakukan penelitian[36]. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tindakan diatas maka hipotesis penelitian ini adalah **"Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di RA Al-Qur'an Dina Padang Matingi Kota Padangsidimpuan".**

[36] Syahrum dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Cita Pustaka, 2009), hlm 98.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini berlokasi di RA Al-Qu'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan. Peneliti memilih lokasi ini, karena peneliti melihat gerakan tangan dan kaki anak pada saat melakukan lompat tali masih kaku, anak belum mampu membuat gerakan secara bervariasi menggunakan tangan dan kaki, minimnya alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis 6 Juni 2024 sampai 3 Agustus 2024.

B. Jenis Dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yakni dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun . Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti melalui implementasi tindakan di dalam kelas.[37]

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu jenis penelitian tindakan yang memungkinkan observasi langsung terhadap implementasinya, sehingga memungkinkan pengamat untuk melihat, merasakan, dan menghayati proses tersebut. Dari sini, muncul pertanyaan tentang sejauh mana efektivitas praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan.

[37] Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas,(* Surakarta. Citra Pustaka 2007), Hl,m. 58.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti atau guru melibatkan diri dalam tindakan penelitian di kelas tanpa mengatur atau mengubah kondisi kelas khusus untuk tujuan penelitian. Sebaliknya PTK dilaksanakan dalam situasi dan kondisi kelas yang sesuai dengan kondisi nyata, tanpa adanya rekayasa atau pengaturan yang mendukung tujuan penelitian. Hal ini memungkinkan penelitian lebih mencerminkan kondisi sehari-hari dan hasil yang diperoleh lebih relevan dengan praktik pembelajaran yang terjadi secara alami.[38]

Menurut Kemmis dalam buku Zainal Aqib dan M Chotibuddin penelitian tindakan dapat dianggap sebagai bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan dalam konteks situasi sosial, termasuk di bidang pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas praktik yang mereka lakukan. . Dengan pendekatan ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman mendalam mengenai praktik dan konteks penerapan praktik tersebut. [39]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diartikan sebagai suatu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri. Proses ini dilakukan dengan tujuan memecahkan masalah melalui implementasi tindakan terencana dalam situasi nyata. Selain itu, dalam PTK, dilakukan analisis terhadap setiap

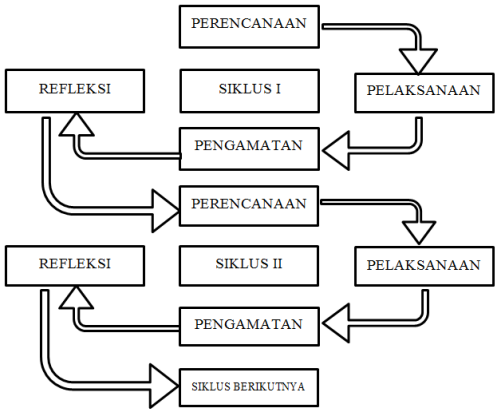
---

[38] Dwi Susilowoti, *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran, Jurnal Edunomika, Vol. 2 No. 1 2018. Hlm 37-38.

[39] Zainal Aqib Dan M. Chotibuddin, *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas Ptk*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018). Hlm 5-6.

pengaruh dari perlakuan yang diterapkan sebagai bagian dari upaya untuk memahami dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini Kemmis dan Taggart bahwa secara garis penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemmis dan Teggart dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 3.1 Kemmis dan Taggart.

1) Perencanaan

Perencanaan adalah hasil dari penyelidikan yang digunakan sebagai panduan untuk merancang langkah-langkah yang akan diambil dalam suatu penelitian. Dalam proses perencanaan, terdapat beberapa langkah yang perlu diambil, antara lain:

a) Penemuan masalah yang akan dihadapi
b) Membuat alat perencanaan Tes
c) Penentuan dan penyusunan tindakan

2) Tindakan

Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi dari rancangan tindakan di kelas yang menghadapi masalah. Dalam konteks penelitian ini, guru kelas bertanggung jawab untuk melaksanakan tindakan dengan menggunakan metode proyek sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya.

3) Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran bermain lompat tali yang sedang berlangsung. Dalam observasi ini, perhatian difokuskan pada pengamatan langsung terhadap partisipasi dan aktivitas belajar siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan lompat tali

4) Refleksi

Pemahaman dan evaluasi tentang semua kegiatan yang telah terjadi setelah pelaksanaan tindakan. Dalam proses refleksi, dilakukan identifikasi terhadap masalah yang muncul, serta pemahaman terhadap sifat masalah tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang dinamika situasi dan mencari solusi yang tepat untuk permasalahan yang diidentifikasi.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Arikunto mendefinisikan populasi sebagai totalitas objek penelitian, dan jika seseorang berniat untuk meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya dapat dikategorikan sebagai penelitian populasi. [40]

Populasi pada penelitian ini adalah anak RA AL-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan terdapat 5 kelas, dengan jumlah keselurahan 200 anak.

b. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sekelompok kasus yang dipilih atau ditarik dari kumpulan atau populasi kasus yang lebih besar. Umumnya, ini dilakukan dengan maksud untuk mengestimasi karakteristik dari himpunan atau populasi yang lebih besar secara umum[41].

Adapun sampel pada penelitian ini adalah mengambil satu kelas yaitu kelas Al- Hakim, yang terdiri dari 33 anak, pada penelitian ini peneliti membatasi usia anak yaitu 5-6 tahun. Peneliti mengambil sampel berjumlah 15 siswa usia 5-6 tahun, di RA AL-Qur'an Dina Padang

---

[40] Mamik, *Metode Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2014), hlm. 43-47.

[41] Ketut Swarjana, *Populasi-Sampel, Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2022), hlm. 13.

Matinggi Kota Padangsidimpuan. Alasannya karena masih terdapat anak usia 5-6 tahun belum ada peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak tersebut. Selain itu peneliti juga melihat masih ada anak yang belum meningkatkan kecerdasan kinestetiknya sama sekali.

D. Prosedur Penelitian

Proses yang dijalankan melibatkan pelaksanaan empat tahapan kegiatan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yang disebut sebagai siklus. Pelaksanaan siklus penelitian ini dilakukan dengan syarat bahwa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk pembelajaran telah tercapai. Menurut pandangan Kurt Lewin, siklus dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan penelitian merupakan bagian dari proses yang terjadi dalam setiap siklus.

Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas langkah perencananan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan 2 siklus. Hasil dari siklus I digunakan sebagai pedoman untuk siklus II. Siklus kedua harus berisikan tentang capaian yang diperoleh serta beberapa besar peningkatan yang diperoleh jika dibandingkan dengan siklus I.

Banyaknya siklus dalam penelitian tindakan kelas tergantung dari hasil tindakannya. Apabila hasil tindakannya menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali sudah

mencapai standar yang diinginkan, maka penelitian ini dapat diakhiri. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut:

1. Siklus 1
    a. Perencanaan Tindakan

        Dalam perencanaan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

        1) Menyusun suatu rencana siklus pertama dan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) yang disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik melalui penggunaan permainan lompat tali.
        2) Merancang setiap langkah pembelajaran oleh guru dengan tujuan mendapatkan umpan balik terkait keberhasilan penelitian, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak.
        3) Menyiapkan anak-anak untuk partisipasi dalam kegiatan permainan lompat tali dengan memberikan penjelasan mengenai apa yang akan dilakukan serta fasilitas yang disediakan oleh guru dan peneliti.
        4) Mempersiapkan lembar observasi tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

    b. Pelaksanaan Tindakan

        Dalam tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tiga kali tindakan dalam kegiatan bermain lompat tali. Kegiatan ini melibatkan pelaksanaan permainan lompat tali sesuai dengan

persiapan dan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan mencakup:

1) Guru menyampaikan materi mengenai kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali yang akan dibicarakan.
2) Menyiapkan perlengkapan permainan lompat tali.
3) Memberikan penghargaan kepada anak-anak yang berhasil melaksanakan kegiatan permainan lompat tali dengan menggunakan peralatan yang telah disediakan.
4) Memandu dan mengawasi anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Refleksi

Dalam tahap ini, dilakukan evaluasi, observasi, dan pertimbangan terhadap hasil dan dampak dari implementasi tindakan. Kekurangan yang ditemui dalam siklus I dijadikan dasar untuk perbaikan dan perencanaan siklus II.

2. Siklus 2

Seperti pada siklus awal, siklus kedua juga melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Merancang rencana pembelajaran berdasarkan evaluasi dan pemikiran ulang atas hasil yang diperoleh dari siklus pertama.
b. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan metode demonstrasi sesuai dengan tema peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali,

berdasarkan refleksi siklus I dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Penyampaian materi tentang kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali yang akan dibahas.
2) Mempersiapkan peralatan untuk lompat tali.
3) Memberikan penghargaan kepada anak yang berhasil melaksanakan kegiatan permainan lompat tali dengan menggunakan media yang telah disediakan.
4) Membimbing dan mengawasi anak selama proses pembelajaran.

c. Pengamatan

Penulis melakukan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran untuk menilai tingkat keterlibatan mereka. Observasi ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi tindakan dapat mencapai perubahan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

d. Refleksi

Pada akhir siklus, peneliti melakukan evaluasi diri untuk meninjau proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, mencermati pencapaian yang telah dicapai, dan mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

E. Sumber Data

1. Data Primer

   Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer pada penelitian ini adalah anak kelas Al-Hakim RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan yang berjumlah 15 orang anak usia 5-6 tahun.

2. Data Skunder

   Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti, biasanya lewat dari orang lain atau dokumen. Adapun data sekunder pada penelitian ini yaitu dokumen yang berkaitan dengan kelas Al-Hakim RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi.[42]

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data di mana peneliti secara langsung mengamati berbagai aspek yang terkait dengan

[42] Risbon Sianturi, Aini Loita, & Triana Maulani Utami, "Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Volume 4, No. 4 (2022), hlm. 25.

tempat, pelaku kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan. Ini merupakan salah satu metode untuk mengumpulkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan langsung terhadap fenomena yang diamati. Hasil observasi kemudian digunakan peneliti untuk menyusun laporan berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan selama proses observasi.

Observasi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, termasuk observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok. Observasi partisipasi melibatkan partisipasi aktif peneliti dalam kegiatan yang diamati. Observasi tidak terstruktur dilakukan tanpa pedoman atau format tertentu, memberikan kebebasan kepada peneliti untuk mencatat apa pun yang dianggap relevan. Observasi kelompok melibatkan pengamatan terhadap interaksi dan dinamika dalam suatu kelompok tertentu. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa atau kejadian dalam konteks yang sebenarnya.

Observasi yang dilakukan dalam rangka mengamati seluruh kegiatan pembelajaran meliputi pengamatan dari awal pelaksanaan tindakan sampai dengan akhir pelaksanaan tindakan. Artinya peneliti atau pengamat menyaksikan langsung dan mencatat segala aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran dari awal sampai akhir.[43]

[43] Feny Rita Fiantika & dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 22.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada pengumpulan dan penyimpanan berbagai sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Sumber data ini dapat berupa bahan tertulis, film, gambar (foto), karya-karya monumental, dan berbagai jenis informasi yang memberikan kontribusi pada proses penelitian. Bungin membedakan bahan dokumen secara gradual dengan literatur, di mana literatur merupakan materi yang telah diterbitkan, sedangkan dokumenter merujuk pada informasi yang disimpan atau didokumentasikan sebagai bahan referensi.

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data-data yang diperlukan dalam penelitian. Dokumentasi juga merupakan salah satu pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian ini.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian ini mengunakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan. Tingkat keberhasilan diukur melalui persentase hasil yang dicapai dalam penelitian ini. Penilaian terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak dilakukan melalui analisis

lembar observasi dengan menggunakan metode analisis data kualitatif. Proses ini meliputi evaluasi data hasil observasi selama penelitian dengan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan peneliti untuk mengamati setiap perkembangan yang terjadi pada anak.

Analisis data kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi dengan memusatkan perhatian pada aspek-aspek tertentu yang diukur dalam penelitian. Peneliti membuat instrumen observasi untuk melacak perubahan yang terjadi pada anak dan memudahkan pemahaman mendalam terhadap data yang dikumpulkan.

Selain itu, analisis persentase juga dilakukan dengan menggunakan rumus yang dijelaskan oleh Sugiono dan Tarigan. Rumus ini digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan individu yang dicapai setiap anak sebagai bagian dari evaluasi keberhasilan tindakan dalam penelitian ini sebagai beriku:

$$P = \frac{f}{\mathrm{N}} \times 100\%$$

Keteranagan:

P: Persentase kecerdasan kinestetik anak

F: Jumlah anak yang mengalami perubahan

N: Jumlah keseluruhan anak

Anak dikatakan mengalami perubahan perkembangan pada kecerdasan kinestetik anak apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 65\%$.

Untuk mengetahui persentase keberhasilan perkembangan kecerdasan kinestetik anak secara klasikal peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan } \geq 65\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Keterangan PKK: Persentase kamampuan klasikal

Kelas dikatakan mengalami perkembangan pada kemampuan kreativitas apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 70\%$.

I. Sistematikan Pembahasan

Untuk mendapatkan pembahasan yang terstruktur, penulis perlu menyusun suatu kerangka kerja yang dapat menampilkan hasil penelitian dengan jelas dan dapat dipahami dengan mudah. Oleh karena itu, penulis akan menjelaskan tata cara penyusunan kerangka kerja penulisan sebagai berikut:

a. BAB I merupakan bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
b. BAB II, memuat uraian tentang landasan teori berupa kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.
c. BAB III, menjelaskan metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi

dan sampel, Prosedur penelitian, Instrumen pengumpulan data dan Teknik analisis data.

d. BAB IV hasil penelitian yang meliputi deskripsi data hasil penelitian, kondisi awal, siklus I, siklus II, Pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.

e. BAB V Penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, daftar pustaka, lampiran, RPP dan lembar observasi, daftar riwayat hidup.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum melakukan tindakan penelitian di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan, di perkuat dengan hasil observasi peneliti dalam pelaksanaa permainan tradisional lompat tali pada tahap ini peneliti mengamati kemampuan kinestetik anak dan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali, sebelum peneliti mengetahui kemampuan kinestetik anak dalam permainan lompat tali anak terlebih dahulu di uji dengan menanyakan siapa yang pernah bermain lompat tali tes awal yang telah diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam memahami materi yang telah mereka pahami. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru selain untuk melihat perkembangan kemampuan pemecahan masalah tematik anak, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan meningkatkan kinestetik anak dalam permainan tradisional lompat tali.

Adapaun data anak di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsisimpuan, subjek penelitian ini yaitu kelas Al- Hakim usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 orang anak terdiri dari 10 orang laki-laki dan 5 orang anak perempuan.

Tabel 4.1.

Data anak kelas Al-Hakim (usia 5-6 tahun) di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan

No	Nama	Kode Anak	Keterangan
1	Rasdan	01	Laki-laki
2	Gibran	02	Laki-laki
3	Zidan	03	Laki-laki
4	Hafiz	04	Laki-laki
5	Hani	05	Perempuan
6	Gio	06	Laki-laki
7	Rayhan	07	Laki-laki
8	Alif	08	Laki-laki
9	Asila	09	Perempuan
10	Arumi	010	Perempuan
11	Faqih	011	Laki-laki
12	Adnan	012	Laki-laki
13	Rea	013	Perempuan
14	Angga	014	Laki-laki
15	Reni	015	Perempuan

1) Deskripsi Hasil Pra Siklus

a. Pengamatan

Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinstetik pada anak. Oleh karena itu, salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar dikelas. Artinya guru harus mampu mengkondisikan kelas sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media lompat tali di kelas Al-Hakim RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan, peneliti terlebih dahulu

mewawancari guru kelas dan salah satu anak dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal anak serta kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas Al-Hakim khususnya pada kemampuan kecerdasan kinestetik anak.

Berdasarkan hasil pengamatan prasiklus yang dilakukan, diperoleh bahwa kecerdasan kinestetik anak masih sangat rendah, rendahnya pencapaian indikator pada tindakan prasiklus ini mengindikasikan perlunya tindakan penelitian selanjutnya. Adapun masalah yang ditemukan dalam penelitian prasiklus adalah gerakan tangan dan kaki anak masih kaku pada saat melakukan lompatan, anak belum mampu membuat gerakan yang bervariasi menggunakan tangan dan kaki. Ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak, serta alat-alat yang digunakan yang digunakan dalam mengenalkan permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak kurang bervariasi.

Tujuan penelitian prasiklus adalah untuk mengetahui kecerdasan kinestetik pada anak sebelum melakukan tindakan. hasil yang diperoleh dari kegiatan pada anak sebelum melakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengukuran ini natinya akan dibandingkan dengan nilai setelah tindakan. Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Data Hasil Pengamatan

Kecerdasan Kinestetik Pra Siklus

No	Kode	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali				Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan				Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri				Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan				Anak dapat melompat zig-zag				Jumlah skor	Nilai
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	01	√				√				√				√				√				5	25
2	02	√				√				√				√				√				5	25
3	03	√				√				√				√				√				5	25
4	04		√				√			√				√					√			8	40
5	05	√				√				√				√				√				5	25
6	06		√			√				√					√			√				7	35
7	07	√				√				√				√				√				5	25
8	08	√					√			√				√					√			7	35
9	09		√			√				√				√				√				6	30
10	010			√		√				√				√				√				7	35
11	011	√				√				√				√				√				6	30
12	012			√			√				√				√			√				10	50
13	013			√		√						√		√				√				9	45
14	014		√			√					√				√			√				8	40
15	015		√				√				√				√			√				9	45
	$Ketuntasan\ Klasikal = \frac{5}{15} \times 100\%$ = 33,33%																						

Dari tabel diatas hasil kemampuan kecerdasan kinestetik anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel 4.3

Rekapitulasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak

Pada Prasiklus

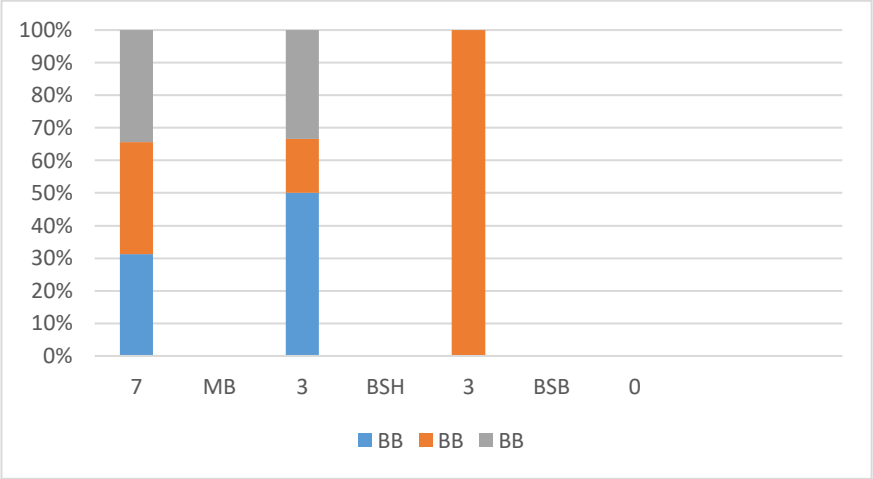
No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali	BB	7	46,67%
		MB	5	33,33%
		BSH	3	20%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
2	Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan	BB	11	73, 33%
		MB	4	26,67%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
3	Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri	BB	11	73,33%
		MB	3	20%
		BSH	1	6,67%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
4	Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan	BB	11	73,33%
		MB	4	26,67%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
5	Anak dapat melompat zig-zag	BB	13	86,67%
		MB	2	13,33%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek anak dapat melompat tanpa menyentuh tali mendapat kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak (46,67%), mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak (33,33%) , berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak (20%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

2) Aspek Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak (73,33%), mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak (26,67%) , berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
3) Aspek Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak (73,33%), mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak (20%) , berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak (6,67%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
4) Aspek Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak (73,33%), mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak (26,67%) , berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
5) Aspek Anak dapat melompat zig-zag belum berkembang (BB) sebanyak 13 anak (86,67%), mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak (13,33%) , berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

Selanjutnya data persentase tabel diatas dimasukkan dalam grafik sebagi berikut:



Gambar 4.1
Diagram Persentase Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Pada Pra Siklus

Jumlah total persentase keberhasilan dari lima aspek penilaian kemampuan mengenal sifat-sifat anak pada prasiklus, berkategori sangat rendah. Rendahnya kemampuan kecerdasan kinestetik anak yang diobservasi pada prasiklus maka dilanjutkan pada penelitian siklus dengan menggunkan metode bermain lompat tali.

b. Refleksi

Hasil refleksi analisis data pada pelaksanaan prasiklus sebelum menggunakan metode bermain lompat tali pada kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak sangat rendah dan belum mencapai keberhasilan indikator. Sedangkan catatan negatif atau kelemahan-kelemahan yang perlu disempurnakan dalam siklus berikutnya yaitu:

1) Jika guru belum mampu menjelaskan kegiatan bermain lompat tali dengan baik sehingga membuat anak tidak tertarik.
2) Jika guru belum mampu menjelaskan kegiatan bermain lompat tali dengan baik sehingga membuat anak tidak tertarik.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Suatu kegiatan pelaksanaa penelitian tindakan kelas, tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan dengan demikian, terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

1). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2). Menyiapkan materi pembelajran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali.

3). Mempersiapkan tempat yang aman saat bermain lompat tali

4). Menyusun langkah-langkah dalam permainan tradisional lompat tali.

5). Menyiapakan alat dan bahan dalam permainan tradisional lompat tali seperti: karet gelang.

6). Memberikan arahan dan aturan dalam permainan tradisional lompat tali.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain lompat tali, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melaksankan kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, maka yang harus dilakukan adalah:

1. Pendahuluan

a) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak "Assalamualaikum anak-anak ibu".
b) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
c) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat sekolah" Hallo anak-anak ibu apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan?
d) Guru beserta anak melakukan ice breaking sesuai dengan tema
e) Guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran.
f) Berdiskusi macam-macam permainan yang sudah dilakukan disekolah.

c. Kegiatan Inti

a) Guru memberi stimulus ide, gagasan, dan memotivasi pada anak dengan kegiatan mengingat pembelajaran yang telah lalu.
b) Guru mengajak anak bernyanyi.
c) Guru menunjukkan media alat permainan lompat tali yaitu, gelang karet.
d) Guru menjelaskan cara bermain permainan tradisional lompat tali dan menjelaskan berbagai lompatan.
e) Guru menjelaskan permainan tradisional lompat tali memiliki manfaat yang bangus dalam anggota badan
f) Guru mengarahkan anak untuk membentuk beberapa kelompok dengan tertib dan melakukan hompimpa.
g) Guru menerapkan cara melompat dalam permainan lompat tali di hadapan anak.
h) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka pahami mengenai permainan tradisional lompat tali.

d. Penutup

a) Merapikan alat-alat yang digunakan.
b) Diskusi tentang perasaan diri selama bermain.
c) Menyanyikan lagu sebelum pagi
d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
e) Membaca doa bersama

2) Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan ketika berlangsungnya tahap pelaksanaan dengan bersamaan. Dan saat pengamatan lembar observasi telah disediakan terlebih dahulu. Hal ini untuk mencapai terlaksananya tahap pelaksanaan tersebut.

Pada pertemuan pertama hasil observasi /pengamatan peneliti dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan, terlihat bahwa anak yang mengalami ketuntasan individual adalah sebanyak 10 anak sebesar 66, 67%. selanjutnya kemampuan kecerdasan kinestetik anak dapat di interpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel 4.4

Rekapitulasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak

Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali	BB	0	0
		MB	7	46, 67%
		BSH	8	53,33%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
2	Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan	BB	0	0
		MB	4	26,67%
		BSH	11	73,33%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
3	Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri	BB	0	0
		MB	5	33,33%
		BSH	10	66,67%
		BSB	0	0

Jumlah			15	100%
4	Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan	BB	0	0
		MB	5	33,33%
		BSH	10	66,67%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
5	Anak dapat melompat zig-zag	BB	0	0
		MB	7	46,67%
		BSH	8	53,33%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%

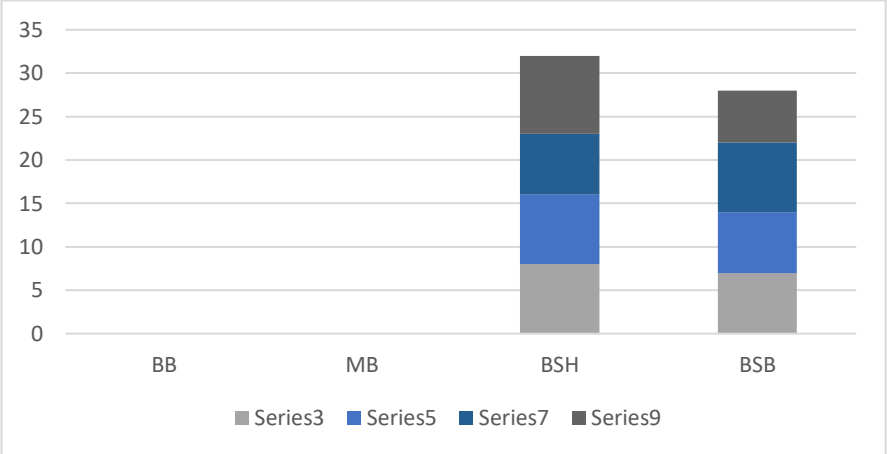
Berdasarkan dari tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek anak dapat melompat tanpa menyentuh tali mendapat kriteria belum berkembang (BB) tidak ditemukan , mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak (46,67%) , berkembang sesuai harapan (BSH), 8 anak (53,33%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
2) Aspek Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak (26,67%) , berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 11 anak (73,33%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
3) Aspek Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak (33,33%) , berkembang sesuai harapan (BSH) 10 anak (66,67%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
4) Aspek Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 5

anak (33,33%) , berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 10 anak (66,67%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

5) Aspek Anak dapat melompat zig-zag belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak (46,67%) , berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 8 anak (53,33%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

selanjutnya data persentase dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.2
Diagram Persentase Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Pada Siklus I

Berdasarkan tabel grafik diatas, maka persentase anak berkembang sesuai harapan dan yang berkembang dapat dilihat sebagai berikut:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I ini belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum mencapai keberhasilan kinerja yang sudah ditetapkan yaitu tindakan dikatan berhasil jika rata-rata tingkat keberhasilan anak sudah

mencapai sekurang-kurangnya 80%, sedangkan nilai total rata-rata yang diperoleh anak pada tindakan siklus I baru mencapai 58,5% atau berkategori rendah.

3) Refleksi

Hasil refleksi permasalahan yang masih muncul pada siklus I yaitu:

1). Masih ada anak yang tidak mau mengerjakan lompat tali yang diberikan guru

2). Masih ada anak yang mengerjakan lompat tali tapi tidak mengikuti ketentuan yang diberikan oleh guru.

3). Masih ada anak yang diam saat ditanyai apa lompat tali setelah menggunakan metode.

Permasalahan tersebut ditinjak lanjuti pada siklus berikutnya dengan mengambil solusi sebagai berikut:

1). Memberikan Contoh dan memberikan arahan untuk melakukan lompat tali dalam kemampuan kecerdasan kinestetik yang lebih jelas kepada anak sehingga mereka tidak kebingunan lagi dalam melakukan lompat tali.

2). memberikan motivasi kepada anak sehingga anak bersemangat dalam melakukan lompat tali.

3). pada pertemuan berikutnya sebelum memulai lompat tali guru menertibkan anak-anak agar dapat berkonsentrasi dan fokus terhadap lompat tali yang akan dilaksanakan dan mengingat

informasi apa yang disampaikan oleh guru tentang kegiatan lompat tali apa yang akan dilakukan.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Suatu kegiatan pelaksanaa penelitian tindakan kelas, tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan dengan demikian, terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

1). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2). Menyiapkan materi pembelajran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali.

3). Mempersiapkan tempat yang aman saat bermain lompat tali

4). Menyusun langkah-langkah dalam permainan tradisional lompat tali

5). Menyiapakan alat dan bahan dalam permainan tradisional lompat tali seperti: Karet gelang dan tali skipping

6). Memberikan arahan dan aturan dalam permainan tradisional lompat tali

b. Pelaksanaan

a. Pendahuluan

1) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak "Assalamualaikum anak-anak ibu".

2) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
3) guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat sekolah" Hallo anak-anak ibu apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan?
4) Guru beserta anak melakukan ice breaking sesuai dengan tema
5) Guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran.
6) Berdiskusi macam-macam permainan yang sudah dilakukan disekolah.

b. Kegiatan Inti

1). Guru kembali mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan kembali bertanya kepada anak menyangkut tema pembelajaran yang telah lalu.
2). Guru mengajak anak menyanyikan lagu bersama.
3). Guru menunjukkan media permainan lompat tali yaitu karet gelang dan tali skipping.
4). Guru menjelaskan permainan lompat tali memiliki manfaat meningkatkan motorik kasar anak.
5). Guru mengarahkan anak-anak untuk membentuk beberapa kelompok .

6). Guru menerapkan cara bermain lompat tali di hadapan anak dengan cara anak mempraktekkanya.

7). Guru mengarahkan anak untuk bermain dengan hati-hati, adil dan konsertrasi.

8). Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka paham mengenai permainan tradisional lompat tali.

9). Menceritakan bagaimana perasaan anak saat bermain lompat tali

c. Penutup

1) Merapikan alat-alat yang digunakan
2) Diskusi tentang perasaan diri selama bermain.
3) Bila ada perilaku yang kurang baik harus diskusi bersama.
4) Menyanyikan lagu sebelum pagi
5) Membaca doa bersama

c. Pengamatan

Lembar pengamatan yang dilaksanakan pada Siklus II ini telah disediakan terlebih dahulu. Di dalam pengamatan ini terjadi peningkatan dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Kota Padangsidimpuan terlihat bahwa adanya perubahan terhadap guru

dan anak pada kegiatan bermain permainan tradisonal lompat tali. maka dapat disimpulkan bahwa anak yang mengalami ketuntasan individual adalah sebanyak 15 anak atau sebesar 100%. selanjutnya kemampuan kecerdasan kinestetik anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel 4.5
Rekapitulasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus II

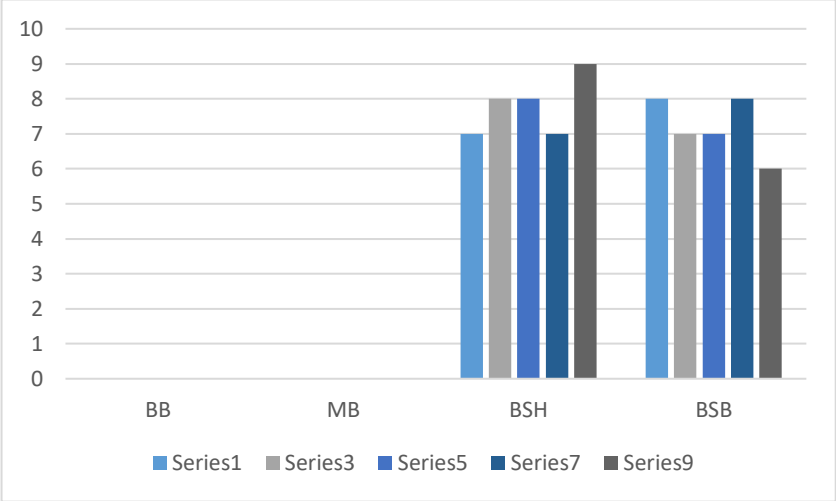
No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali	BB	-	-
		MB	-	-
		BSH	7	46,67%
		BSB	8	53,33%
Jumlah			15	100%
2	Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan	BB	-	-
		MB	-	-
		BSH	8	53,33%
		BSB	7	46,67%
Jumlah			15	100%
3	Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri	BB	-	-
		MB	-	-
		BSH	8	53,33%
		BSB	7	46,67%
Jumlah			15	100%
4	Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan	BB	-	-
		MB	-	-
		BSH	7	46,67%
		BSB	8	53,33%
Jumlah			15	100%
5	Anak dapat melompat zig-zag	BB	-	-
		MB	-	-
		BSH	9	60%
		BSB	6	40%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek anak dapat melompat tanpa menyentuh tali mendapat kriteria belum berkembang (BB) tidak ditemukan , mulai berkembang (MB)

tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 7 anak (46,67%), dan berkembang sangat baik (BSB sebanyak 8 anak (53,33%).

2) Aspek Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 8 anak (53,33%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (46,67%).
3) Aspek Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH) 8 anak (53,33%), dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (46,67%) .
4) Aspek Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 7 anak (46,67%), dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 anak (53,33%).
5) Aspek Anak dapat melompat zig-zag belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 9 anak (60%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak (40%).



Gambar 4.3
Diagram Persentase Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Pada Siklus II

Berdasarkan tabel grafik diatas, maka persentase yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut, dari tabel diatas menunujukkan bahwa penelitian siklus II sudah ,mencapai keberhasilan sesuai yang ditargetkan. data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pada siklus II sudah mencapai hasil yang diharapkan, yaitu mencapai sekurang-kurangnya 80%, sedangkan nilai total rata-rata yang diperoleh anak pada tindakan siklus II adalah mencapai 99,98% atau berkategori sangat baik.

d. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa semua aspek sudah mencapai tingkat keberhasilan yang di inginkan (80%), maka menurut peneliti tidak ada lagi tindakan yang perlu dilakukan atau tidak perlu

lagi siklus selanjutnya. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunkan metode bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

Pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak sudah memperoleh kriteria penelitian berkembang sangat baik, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Rangkuman Hasil Observasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus I

No	Skor Rata-rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1	16-20	2	13,33%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	11-15	10	66,67%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	6-10	3	20%	Mulai Berkembang (MB)
4	0-5	0	-	Belum Berkembang (BB)

Tabel 4.7
Rangkuman Hasil Observasi Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus II

No	Skor Rata-rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1	16-20	13	86,67%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	11-15	2	13,33%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	6-10	0	-	Mulai Berkembang (MB)
4	0-5	0	-	Belum Berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan Siklus II, penulis melihat bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan kecerdasan kinestetik anak sudah dapat mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasakan pada rumusan masalah yaitu, Bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan". Pada hasil penelitian dari siklus I dan siklus II pada pelaksanaan permainan lompat tali dengan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

pada siklus I peneliti mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan menyusun materi serta menyusun alokasi waktu. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian pada siklus I dalam upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak untuk setiap indikator, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap tinndakan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diterapkan dengan demikian maka peneliti perlu dilanjukan tindakan pada siklus II.

Pada siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. sikap positif anak dalam bermain lompat tali meningkat di siklus II dibandingkan pada siklus I, pembelajaran pada siklus II mendapat hasil yang sangat memuaskan.

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. pembelajaran pada siklus II ini peningkatan proses dan hasil belajar yang sangat memuaskan. Dari pencapaian siklus II peneliti yakin kegiatan menggunakan metode bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak, jadi siklus ini dinyatakan tercapai dan berhenti pada siklus II saja.

Setelah dilaksanakan tindakan penelitian selama 2 siklus, maka peneliti mendapatkan hasil keseluruhan hasil penelitian yaitu meningkatnya kemampuan kinestetik anak yang dapat dibandingkan anatara kondidi awal/prasiklus sebesar (33,33%), hasil tindakan siklus I sebesar (66,67%), siklus II sebesar (100%). Dari data hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kinestetik anak melalui metode bermain lompat tali. peningkatan tersebut telah sesuai dengan target pencapaian yang telah peneliti temukan pada setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain Lompat Tali dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan.

C. Keterbatasan Peneliti

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saat melakukan permainan tradisional lompat tali berlangsung dengan menggunakan menggunakan karet gelang terdapat beberapa anak yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan

bermain lompat tali, dikarenakan kurang paham dan fisik yang lemah pada saat bermain lompat tali.

2. kurang kondusifnya suasana kelas ketika anak berebut memengang tali dan berebut paling duluan melakukan lompatan.
3. penggunaan waktu yang kurang lama saat bermain lompat tali, karena bermain lompat tali mengggunakan waktu yang cukup agar anak tidak terburu-buru saat melakukan lompatan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsdimpuan" dapat dilihat pada hasil peningkatan siklus I dan siklus II yaitu:

Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di RA-Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan sudah ada peningkatan kinestetik anak pada pelaksanaan permainan lompat tali dengan menggunakan strategi-strategi yaitu, mengenalkan cara melompat, cara menjaga keseimbangan, dan mencontohkan berbagai gerakan.

Metode bermain lompat tali yang digunakan untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan di kelas Al-Hakim telah terjadi peningkatan setelah menggunakan metode bermain lompat tali dengan nilai poi 10 dari nilai rata-rata 6 (30%), meningkat menjadi nilai rata-rata 16 (80%), hal tersebut menunjukkan bahwa dari penelitian pada siklus I dan siklus II telah mencapai peningkatan keberhasilan.

B. Saran-saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka sebagai bahan evaluasi serta dan saran yang dapat membangun dan dipelajari serta diterapkan demi keberhasilan dan kesuksesan dalam proses permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan:

1. Bagi kepala sekolah disarankan dapat memberukan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dalam profesionalisme guru dari peningkatan hasilbelajar anak.
2. Bagi pendidik atau Guru diharapkan menerapakan permainan tradisional khususnya bermain lompat tali untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun
3. Bagi peserta didik diharapkan agar terus semangat dalam belajar, sehingga menjadi anak yang sukses kedepannya, dan bersikap jujur, disiplin, saling menghargai, adil, bekerja sama, dan bangga terhadap budaya tanah air.
4. Bagi peneliti lain diharapkan, dapat melanjutkan penelitian dan bisa dijadikan referensi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali.

DAFTAR PUSTAKA

Acesta, Arrofa, (2019), *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Pengembangannya*, Surabaya: Media Sahabat Cendikia.

Ahmad, Susanto, (2017), *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Aisyah, Nafisah, Durrotun, Dkk, (2022), *Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, Surabaya: Cipta Media Nusantara CMN.

Aminah, Fitria, (2016*), Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk PGRI*, Tanjung Batu Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Andri, Kurniawan, dkk, (2023) *Pendidikan Anak Usia Dini*, Padang Sumatera Barat : PT. Global Eksekutif Teknologi.

Aqib, Zainal & Chotihuddin, M. 2018, *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas Ptk.* Yogyakarta, Cv Budi Utama.

Arifmiboy, A, (2017), Multiple intelligences: Mengoptimalkan Kecerdasan Anak Sebagai Upaya Dalam Mempersiapkan Generasi Emas Masa Depan. *Jurnal Proceeding Iain Batusangkar*, VoL 1 No 2, hlm 69-84.

Ayu, Fitri, Fatmawati, (2020) *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Din*, Jawa Timur: Caremedia Comunication.

Depdiknas. (2008) *Pengembangan Bahan Ajar Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas* Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah: Departemen Pendidikan Nasional.

Dinny Devi Triana, (2020), *Alat Ukur Kecerdasan Kinestetik Dalam Tari* Yogyakarta: Cv Budi Utama.

Fadillah, M. 2017, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini,* Jakarta: Pramadamedia Group.

Fiantika, Rita Feny & dkk. (2022), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Padang PT. Global Eksekutif Teknologi.

Fitria, Utami, (2022), Budi Dkk, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Nem.

Hamzah,Ali, (2018), *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Rajawali Pers.

Hana Sakura Putu Arga, (2020), *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Ips Sd*, Purwakarta: Cv. Tre Alea Jacta Pedagogie.

Hasan Alwi, Dkk, (2007), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Imran Hasanuddin, M. Imran, Hasanuddin, Iqbal M, (2020), *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jamani Sekolah Dasar*, Yogyakara: Cv Budi Utama.

Iswinarti, (2017), *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Kiranida, O. (2019) Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*,Vol *6* No 2, Hlm 318-328.

Kurniawan, Andri, Dkk, (2023), *Pendidikan Anak Usia Dini,* Padang Sumatra Barat: Pt Global Eksekutif Teknologi.

M. Imran Hasanuddin, M. Iqbal Hasanuddin, (2020), *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Cv Budi Utama.

Mamik, (2014), *Metode Kualitatif*, Sidoarjo: Zifatama Publisher.

Meaty, (2014), *Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*, Jakarta Timur: Luxima, hal. 64.

Muhyi, faruk Muhammad (2017), *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Grasindo.

Mulyana, Yusep, Setia, Lengkana, Anggi, (2023), *Permainan Tradisional*, Bandung: Salam Insan Mulia.

Murni, M, (2017) Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 3 No. 1, Hlm 19-33.

Ria Octa Viana Juhari, (2020), Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini, *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6 No.2, Hlm 109.

Rozana, Salma, Bantali, Ampun (2020), *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.

Selaras, Ndari, dkk, (2018), *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* Jawa Barat: Edu Publisher.

Sianturi, Risbon, Loita Aini, & Maulani, Utami, Triana, (2022) "Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling,* Volume 4, No. 4. Hlm. 25.

Siregar Sakinah & Hayatun Nisak, (2021) "Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran", *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol 1.No 2 Hlm. 235-235.

Siregar Sakinah & Nidaun Nabila, (2022), "Evektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal On Teacher Education*, Vol. 4. No. 2 Hlm. 2.

Siregar Sakinah, (2021) "Penggunaan Media Gambar Dalam Memstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidimpuan", *Jurnal Al-abyadh*,Vol 4.No. 2. Hlm. 96.

Siregar Sakinah, Dewi Shara Dalimunthe, (2022) "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. No.2. Hlm.3

Siregar, Alfitriani, (2018), *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini* Jl. Pancing V Komp: Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli.

Sit, Masganti, (2021), *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*, Jakarta: Kencanaa.

Suhadi, (2021), K*ecerdasan Kinestetik Tubuh dan Emosional Anak Sekolah Dasar,* Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.

Suhardjono, (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta: Citra Pustaka.

Suryana, Dadan, (2021), *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* Jakarta: Kencana.

Susilowoti, Dwi, (2018), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran, Jurnal Edunomika, Vol. 2 No. 1. Hlm. 37-38.

Swarjana, Ketut, (2022), *Populasi-Sampel, Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian,* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Tahrim, Tasdim, dkk, (2021), *Tekstur Baru Konsep Dasar Pendidικαv Avαk Usia Dini* Yogyakarta: Pohon Tua Pustaka.

Yahrum dan Salim, (2009), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka.

Yusep Mulyana, Anggi Setia Lengkana, (2023), *Permainan Tradisional*, Bandung: Salam Insan Mulia.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

1. Nama : Indah Sari Dewi
2. Nim : 2020600020
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Labuhan Bilik/ 15 Agustus 2002
5. Anak Ke : 2 (Dua) Dari 5 Bersaudara
6. Status : Belum Menikah
7. Agama : Islam
8. Alamat Lengkap : Jl. Panglima Ujung Dusun V, Telaga Suka Kec. Panai Tengah, Kab. Labuhan Batu, Prov. Sumatera Utara.
9. E-Mail : indahsaridewi342@gmail.com

B. Identitas Keluarga

1. Ayah
   a. Nama : Dahri Nasution
   b. Pekerjaan : Wiraswasta
   c. Alamat : Jl. Panglima Ujung Dusun V, Desa Telaga Suka
2. Ibu
   a. Nama : Syafrianti
   b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
   c. Alamat : Jl. Panglima Ujung Dusun V, Desa Telaga Suka

C. Pendidikan

1. SD : SD Negeri 112222
2. SMP : SMP N 1 Panai Tengah
3. SMA : SMA N 1 panai Tengah

Lampiran 1

Lembar Observasi Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Permainan Tradisional Lompat Tali

Variabel	Indikator	ItemPernyataan	SkorPenilaian			
			1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
Meningkatkan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun	Melompat	1. Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali	√			
		2. Anak mampu menggunakan tangan dan kaki saat melompati tali		√		
		3. Anak dapat melompat zig-zag	√			
	Keseimbangan	1. Anak dapat menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan	√			
		2. Anak mampu menjaga keseimbangan, kecepatan saat berlari	√			
	Bergerak dan Beraktivitas	1. Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri		√		
		2. Anak dapat berpindah posisi dan melompati tali.	√			
	Koordinasi tangan dan kaki	1. Anak dapat mengetahui kapan melompat menggunakan tangan dan kaki		√		
		2. Anak dapat menggunakan tangan dan kaki untuk mencapai tali yang akan dilompati		√		

Keterangan:

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan: 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

Lampiran 2

Matriks Penilaian Kecerdasan Kinestetik

Anak Usia 5-6 Tahun Permainan Tradisional Lompat Tali

Indikator	Skor	Deskripsi
Melompat	3	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali
	2	Anak dapat melompati tali yang telah disepakati
	4	Anak dapat melompat zig zag
Keseimbangan	4	Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan.
	2	Anak mampu menjaga keseimbangan kecepatan saat berlari.
Bergerak dan beraktivitas	2	Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri.
	2	Anak dapat berpindah posisi dan melompati tali
Koordinasi Tangan dan kaki	1	Anak mengetahui kapan melompat menggunakan tangan dan kaki
	3	Anak menggunakan tangan dan kaki untuk mencapai tali yang akan dilompati

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI

KOTA PADANGSIDIMPUAN

Kelompok/Usia : Kelompok B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : II/Kedua

Tema/Subtema :Kesukaanku/ Bermaain Bola

KD dan Indikator yang dicapai : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.10, 3.3, 3. 1, 4.1 4.3, 2.6, 2.7, 3.13, 3.15, 4.15

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukurkepadaTuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah, berdo'a sebelum dan sedudah belajar (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (fisikmotorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar permainan bola (Kognitif)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai orang lain dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai kepada temannya menerima saran dari temannya (Sosial Emosional)
3.3 melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat 4.3 krgiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol seperti meremas (membuat bola dari koran bekas	Praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan (fisik motorik)
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)

2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sifat sabar, mau menunggu giliran yaitu, mengantri saat mengambil mainan	Mengantri mengambil mainan (sosial emosional)
3.13 menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gamabar bola	Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola, manfaat dari bermain bola, menggambar bola, mengucapkan kata bola (bahasa)
3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 menggambar bola	Menggambar bola dengan menggunakan spidol atau krayon (seni)

Tujuan pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati bola yang merupakan salah satu jenis mainan yang disukai anak-anak dan anak mampu menganalisis ciri-ciri, bentuk dan warna bola dan menyimpulkan bahwa bola adalah salah satu jenis mainan yang disukai oleh anak, bentuknya bulat dan warna-warni.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan gerakan melempar dan menangkap bola dengan dua tangan.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menghitung bola sesuai dengan hasil tulisan pada lotre yang sudah diambil sebelumnya dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah yang ada pada kertas lotre.
- Melalui kegiatan menghitung bola anak mampu membandingkan jumlah bola sebelum di gabungkan dengan jumlah bola setelah di gabungkan.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan membuat bentuk bola dari koran bekas.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan menggambar bentuk bola dari spidol/krayon.

Materi dalam kegiatan/Indikator :

- Do’a sebelum dan sesudah belajar
- Tanya jawab tentang permainan lompat tali
- Mengetahui kemampuan gerakan anak
- Lagu

Metode Pembelajaran :

- Metode pembiasaan
- Metode bermain
- Metode bercerita
- Metode Tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
- Mengucapkan salam masuk dan keluar kelas
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Menjaga dan membereskan alat permainan yang digunakan

Alat dan Bahan :

- Koran bekas, Kertas gambar
- Bola
- Keranjang tempat bola, kotak kartu huruf dan angka

Waktu	**Langkah-langkahKegiatan**
Pembukaan (60 menit)	1. Membaca iqra' (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bertepuk "tepuk semangat, tepuk anak soleh" (5 menit) 5. Bernyanyi "5 kata ajaib" (5 menit) 6. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	1. Dua anak menuju kotak lotre, mengambil lotre lalu menunjuk pada gurunya dan bersama guru membacakan isi tulisan pada kertas lotre 2. Guru sudah menyiapkan keranjang bola, kotak kartu angka dan kartu huruf serta semua alat yang akan digunakan pada posisinya masing-masing 3. Anak melakukan aksinya sesuai tulisan pada kertas lotre yaitu setiap anak harus mengambil bola secara bergantian sesuai warna dan jumlah yang ada di kertas lotre sambil menghitung dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola sebelum digabungkan dan berapa jumlah bola setelah digabungkan 4. Anak berjalan secara bergantian menuju kotak kartu huruf untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan kata bola lalu menempel kartu huruf tersebut dibawah gambar bola sambil mengucap kata bola

	5. Anak menggambar bola dengan menggunakan krayon
Istirahat dan makan (30 menit)	1. Anak membereskan alat permainan yang telah digunakan (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui, Padangsidimpuan, Juni 2024

Kepala RA Al-Qur'an Dina Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan, S. Pd. MM Nurmalia Ritonga, S. Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI

KOTA PADANGSIDIMPUAN

Kelompok/Usia : Kelompok B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : II/Kedua

Tema/Subtema :Kesukaanku/Main Lompat Tali

KD dan Indikator yang dicapai : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 3.3, 3.1, 3.5, 3.6, 4.1, 4.11

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukurkepadaTuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah, berdo'a sebelum dan sedudah belajar (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (fisikmotorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar permainan tradisional lompat tali (Kognitif)
2.3 memiliki perilaku yan mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu memperbaiki media yang digunakan karet gelang dll (seni)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Anak mampu melompat dengan gaya bebas dan menyelesaikan lompatan
2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak mampu berbagi dan menunggu giliran pada saat melakukan permainan lompat tali (SosialEmosional)
2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika oran lain berbiara) untuk melatih kedisiplinan	Anak mampu mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru(Sosial Emosional)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai orang lain dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai kepada temannya menerima saran dari temannya (Sosial Emosional)

3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak mampu menggunakan kedua kaki dan tangannya untuk melakukan permainan lompat tali (fisik motorik)
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Anak mampu menghitung lompatan demi lompatan sampai selesai(kognitif)
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak mampu mengetahui fungsi dari karet gelang (kognitif)
4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal	Anak mampu menyanyikan lagu seiring melakukan lompatan(bahasa)

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat mengenalkan ciptaan Allah
- Anak dapat membiasakan berdo’a sebelum dan sesudah belajar
- Anak dapat membiasakan berdo’a sebelum dan sesudah makan
- Anak dapat mengenalkan permainan tradisional
- Anak dapat bertanggung jawab menjaga alat permaianan lompat tali
- Anak dapat memberanikan diri anak melakukan gaya bebas lompat tali
- Anak dapat membiasakan saling membantu sesama teman dalam menyelesaika permainan lompat tali

Materi dalam kegiatan/Indikator :

- Do’a sebelum dan sesudah belajar
- Tanya jawab tentang permainan lompat tali
- Mengetahui kemampuan gerakan anak

Metode Pembelajaran :

- Metode pembiasaan
- Metode bermain
- Metode bercerita
- Metode Tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
- Mengucapkan salam masuk dan keluar kelas
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Menjaga alat permainan yang digunakan

Alat dan Bahan :

- Karet Gelang

Waktu	Langkah-langkahKegiatan
Pembukaan (60 menit)	7. Membaca iqra' (20 menit) 8. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 9. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 10. Bertepuk "tepuk semangat, tepuk anak soleh" (5 menit) 11. Bernyanyi "5 kata ajaib" (5 menit) 12. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	6. Guru bertanya pengalaman anak mengenai permainan tradisional (10 menit) 7. Guru bertanya tentang apa itu lompat tali (5 menit) 8. Guru mengenalkan alat dan mencontohkan bagaimana berlari (10 menit) 9. Mengamati alat dan bahan yang disediakan (5 menit) 10. Anak memainkan permainan lompat tali (20 menit) 11. Anak menceritakan perasaan saat melakukan lompat (10 menit)
Istirahat dan makan (30 menit)	5. Anak membereskan alat permainan yang telah digunakan (10 menit) 6. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 7. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 8. Anak membereskan alat makan (10 menit)

Penutup (30 menit)	5. Guru memberi reward pada anak yang telah menyelesaikan permainan dengan baik (5 menit) 6. Guru mengulang kembali bertanya mengenai permainan lompat tali (5 menit) 7. Bernyanyi (5 menit) 8. Membacado'a setelah belajar dan keluar kelas dan Salam (5 menit)

Mengetahui, Padangsidimpuan, juli 2024

Kepala RA Al-Qur'an Dina Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan, S. Pd. MM Nurmalia Ritonga, S. Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI

KOTA PADANGSIDIMPUAN

Kelompok/Usia : Kelompok B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : II/Ketiga

Tema/Subtema :Kesukaanku/Bermain Lompat Tali

KD dan Indikator yang dicapai : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 3.3, 3.1, 3.5, 3.6, 4.1, 4.11

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukurkepadaTuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah, berdo'a sebelum dan sedudah belajar (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (fisikmotorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar permainan tradisional lompat tali (Kognitif)
2.3 memiliki perilaku yan mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu memperbaiki media yang digunakan karet gelang dll (seni)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Anak mampu melompat dengan gaya bebas dan menyelesaikan lompatan
2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak mampu berbagi dan menunggu giliran pada saat melakukan permainan lompat tali (SosialEmosional)
2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika oran lain berbiara) untuk melatih kedisiplinan	Anak mampu mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru(Sosial Emosional)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai orang lain dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai kepada temannya menerima saran dari temannya (Sosial Emosional)
3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk	Anak mampu menggunakan kedua kaki dan tangannya untuk melakukan permainan lompat tali (fisik motorik)

pengembangan motorik kasar dan halus	
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Anak mampu menghitung lompatan demi lompatan sampai selesai(kognitif)
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak mampu mengetahui fungsi dari karet gelang (kognitif)
4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal	Anak mampu menyanyikan lagu seiring melakukan lompatan(bahasa)

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat mengenal ciptaan Allah
- Anak dapat membiasakan berdo'a sebelum dan sesudah belajar
- Anak dapat membiasakan berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Anak dapat mengenal permainan tradisional
- Anak dapat bertanggun jawab menjaga alat permaianan lompat tali
- Anak dapat memberanikan diri melakukan gaya bebas lompat tali
- Anak dapat membiasakan saling membantu sesama teman dalam menyelesaika permainan lompat tali

Materi dalam kegiatan/Indikator :

- Do'a sebelum dan sesudah belajar
- Tanya jawab tentang permainan lompat tali
- Mengetahui kemampuan gerakan anak

Metode Pembelajaran :

- Metode pembiasaan
- Metode bermain
- Metode bercerita
- Metode Tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
- Mengucapkan salam masuk dan keluar kelas
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Menjaga alat permainan yang digunakan

Alat dan Bahan :

- Karet Gelang

Waktu	Langkah-langkahKegiatan
Pembukaan (60 menit)	13. Membaca iqra' (20 menit) 14. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 15. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 16. Bertepuk "tepuk semangat, tepuk anak soleh" (5 menit) 17. Bernyanyi "5 kata ajaib" (5 menit) 18. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	12. Guru bertanya pengalaman anak mengenai permainan tradisional (10 menit) 13. Guru bertanya tentang permainan lompat tali (5 menit) 14. Guru mengenalkan alat permainan dan mencontohkan bagaimana melompat ziq-zaq (10 menit) 15. Mengamati alat dan bahan yang disediakan (5 menit) 16. Anak memainkan permainan lompat tali (20 menit) 17. Anak menceritakan perasaan saat melakukan lompat (10 menit)
Istirahat dan makan (30 menit)	9. Anak membereskan alat permainan yang telah digunakan (10 menit) 10. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 11. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 12. Anak membereskan alat makan (10 menit)

Penutup (30 menit)	9. Guru memberi reward pada anak yang telah menyelesaikan permainan dengan baik (5 menit) 10. Guru mengulang kembali bertanya mengenai permainan lompat tali (5 menit) 11. Bernyanyi (5 menit) 12. Membacado'a setelah belajar dan keluar kelas dan Salam (5 menit)

Mengetahui, Padangsidimpuan, juli 2024

Kepala RA Al-Qur'an Dina Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan, S. Pd. MM Nurmalia Ritonga, S. Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL-QUR'AN DINA PADANG MATINGGI

KOTA PADANGSIDIMPUAN

Kelompok/Usia : Kelompok B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/Pertama

Tema/Subtema :Kesukaanku/Main Lompat Tali

KD dan Indikator yang dicapai : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 3.3, 3.1, 3.5, 3.6, 4.1, 4.11

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukurkepadaTuhan	Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Allah, berdo'a sebelum dan sedudah belajar (Nilai Agama dan Moral)
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (fisikmotorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak bertanya seputar permainan tradisional lompat tali (Kognitif)
2.3 memiliki perilaku yan mencerminkan sikap kreatif	Anak mampu memperbaiki media yang digunakan karet gelang dll (seni)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Anak mampu melompat dengan gaya bebas dan menyelesaikan lompatan
2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak mampu berbagi dan menunggu giliran pada saat melakukan permainan lompat tali (SosialEmosional)
2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika oran lain berbiara) untuk melatih kedisiplinan	Anak mampu mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru(Sosial Emosional)
2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai orang lain dan toleran kepada orang lain	Anak saling menghargai kepada temannya menerima saran dari temannya (Sosial Emosional)

3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak mampu menggunakan kedua kaki dan tangannya untuk melakukan permainan lompat tali (fisik motorik)
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Anak selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Anak mampu menghitung lompatan demi lompatan sampai selesai(kognitif)
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak mampu mengetahui fungsi dari karet gelang (kognitif)
4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal	Anak mampu menyanyikan lagu seiring melakukan lompatan(bahasa)

Tujuan pembelajaran :

- Anak dapat mengenal ciptaan Allah
- Anak dapat membiasakan berdo’a sebelum dan sesudah belajar
- Anak dapat membiasakan berdo’a sebelum dan sesudah makan
- Anak dapat mengenal permainan tradisional
- Anak dapat membiasakan anak bertanggun jawab menjaga alat permaianan lompat tali
- Anak dapat memberanikan diri anak melakukan gaya bebas lompat tali
- Anak dapat membiasakan saling membantu sesama teman dalam menyelesaika permainan lompat tali

Materi dalam kegiatan/Indikator :

- Do’a sebelum dan sesudah belajar
- Tanya jawab tentang permainan lompat tali
- Mengetahui kemampuan gerakan anak
- Lagu

Metode Pembelajaran :

- Metode pembiasaan
- Metode bermain

- Metode bercerita
- Metode Tanya jawab

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
- Mengucapkan salam masuk dan keluar kelas
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Bernyanyi
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Menjaga alat permainan yang digunakan

Alat dan Bahan :

- Karet Gelang
- Tali Skiping

Waktu	**Langkah-langkahKegiatan**
Pembukaan (60 menit)	19. Membaca iqra' (20 menit) 20. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 21. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 22. Bertepuk "tepuk semangat, tepuk anak soleh" (5 menit) 23. Bernyanyi "5 kata ajaib" (5 menit) 24. Membaca ayat-ayat pendek (15 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	18. Guru bertanya pengalaman anak mengenai permainan tradisional (10 menit) 19. Guru bertanya tentang apa itu lompat tali (5 menit) 20. Guru mengenalkan alat dan mencontohkan bagaimana berlari (10 menit) 21. Mengamati alat dan bahan yang disediakan (5 menit) 22. Anak memainkan permainan lompat tali (20 menit) 23. Anak menceritakan perasaan saat melakukan lompat (10 menit)
Istirahat dan makan (30 menit)	13. Anak membereskan alat permainan yang telah digunakan (10 menit) 14. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)

	15. Anak berdo’a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 16. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	13. Guru memberi reward pada anak yang telah menyelesaikan permainan dengan baik (5 menit) 14. Guru mengulang kembali bertanya mengenai permainan lompat tali (5 menit) 15. Bernyanyi (5 menit) 16. Membacado’a setelah belajar dan keluar kelas dan Salam (5 menit)

Mengetahui, Padangsidimpuan, Agustus 2024

Kepala RA Al-Qur’an Dina Guru Kelas

Hj. Saudani Hasibuan, S. Pd. MM Nurmalia Ritonga, S. Pd.I

LEMBAR OBSERVASI PRA SIKLUS KECERDASAN KINESTETIK

ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

LOMPAT TALI

No	Nama	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali				Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan				Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri				Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan				Anak dapat melompat zig-zag				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Rasdan	√				√				√				√				√				5
2	Gibran	√				√				√				√				√				5
3	Zidan	√				√				√				√				√				5
4	Hafiz		√				√			√				√					√			8
5	Hani	√				√				√				√				√				5
6	Gio		√			√				√					√			√				7
7	Rayhan	√				√				√				√				√				5
8	Alif	√					√			√				√					√			7
9	Asila		√			√				√				√				√				6
10	Arumi			√		√				√				√				√				7
11	Faqih	√				√				√				√				√				6
12	Adnan			√			√				√				√			√				10
13	Rea			√		√						√		√				√				9
14	Angga		√			√					√				√			√				8
15	Reni		√				√				√				√			√				9
JUMLAH		17				19				17				19				18				90

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan: 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I KECERDASAN KINESTETIK ANAK

USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

LOMPAT TALI

No	Nama	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali				Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan				Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri				Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan				Anak dapat melompat zig-zag				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Rasdan		√	√			√					√			√	√			√			17
2	Gibran			√				√			√				√					√		13
3	Zidan		√					√				√				√			√			13
4	Hafiz			√				√				√				√				√		15
5	Hani		√				√				√				√				√	√		13
6	Gio			√				√				√				√						12
7	Rayhan		√					√				√				√			√	√		15
8	Alif			√				√				√				√				√		15
9	Asila		√				√				√									√		9
10	Arumi			√				√				√				√			√			14
11	Faqih		√					√			√				√							9
12	Adnan							√				√				√			√	√		18
13	Rea			√				√				√				√						12
14	Angga			√			√				√				√				√			11
15	Reni		√					√				√				√				√		14
JUMLAH		38				41				40				50				38				207

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan: 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II KECERDASAN KINESTETIK ANAK

USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

LOMPAT TALI

No	Nama	Anak dapat melompat tanpa menyentuh tali				Anak mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan lompatan				Anak dapat bergerak kekanan dan kekiri				Anak dapat melakukan gerakan secara beraturan				Anak dapat melompat zig-zag				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Rasdan			√				√				√				√				√		15
2	Gibran			√					√			√				√	√				√	21
3	Zidan				√			√				√					√			√	√	21
4	Hafiz				√				√				√				√					16
5	Hani			√				√					√			√				√		16
6	Gio				√				√			√					√				√	19
7	Rayhan			√				√					√			√				√		16
8	Alif				√				√			√					√			√		18
9	Asila							√					√			√				√		13
10	Arumi			√	√							√					√				√	18
11	Faqih				√				√				√			√				√		18
12	Adnan			√				√				√				√	√					16
13	Rea				√				√				√							√	√	19
14	Angga				√			√				√									√	15
15	Reni			√				√	√				√				√			√		21
JUMLAH		53				52				52				53				51				261

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan: 3

BSB = Berkembang Sangat Baik :

Dokumentasi Penelitian

Gambar: Mewawancarai guru untuk pengumpulan data prasiklus

Gambar: Mengenalkan media dan alat permainan lompat tali

Gambar: Memberikan arahan kepada murid sebelum melakukan kegiatan lompat tali

Gambar: Guru membariskan anak-anak sebelum melakukan lompatan

Gambar: Proses kegiatan Permainan Lompat tali

Gambar: Guru memberikan contoh kepada anak cara melompat tali

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 4530 /Un.28/E.1/TL.00/07 /2024 18 Juli 2024
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala RA Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama	: Indah Sari Dewi
NIM	: 2020600020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	: JL. Panglima Ujung Dusun V, Desa Telaga Suka

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Ra Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan".**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik Dan Kelembagaan

Dr. Isi Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001

YAYASAN DISAFA
RAUDHATUL – ATHFAL AL-QUR'AN DINA
KEL. AEK TAMPANG KEC. PADANGSIDIMPUAN SELATAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN
Alamat : Jl. Imam Bonjol Komplek Puskesmas Padangmatinggi HP : 0852 6138 0909

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN
Nomor : 843 / RA.DN / VIII / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap	: Hj. SAUDANI HASIBUAN, S.Pd, MM
Jabatan	: Kepala RA AL-QUR'AN DINA
Alamat	: Jl. Imam Bonjol Komplek Puskesmas Padangmatinggi Kel.Aek Tampang Kec. Padangsidimpuan Selatan Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas dibawah ini :

Nama	: INDAH SARI DEWI
NIM	: 2020600020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	: Jl. Panglima Ujung Dusun V, Desa Telaga Suka

Telah selesai melaksanakan penelitian di RA AL-QUR'AN DINA Kota Padangsidimpuan, terhitung mulai tanggal 6 Juni s/d 3 Agustus 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **" Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di Ra Al-Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan "**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, Agustus 2024
Kepala RA AL-QUR'AN DINA

Hj. SAUDANI HASIBUAN, S.Pd, MM

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 4617 /Un.28/E.1/PP. 009/07 /2024 — 19 Juli 2024
Lamp : -
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth:
1. **Dr. Erna Ikawati, M. Pd** — **(Pembimbing I)**
2. **Sakinah Siregar, M.Pd.** — **(Pembimbing II)**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama	: Indah Sari Dewi
NIM	: 2020600020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di RA Al- Qur'an Dina Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 19801224 2 00604 2 001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 199106292019032008