



SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KECERDASAN
KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN
PETAK UMPET KELOMPOK B
DI PAUD SAKINAH CURUP**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh:

SUMARNI

A1/111182

**PROGRAM SARJANA (S.1) KEPENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014



SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KECERDASAN
KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN
PETAK UMPET KELOMPOK B
DI PAUD SAKINAH CURUP**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh:

SUMARNI

A1/111182

**PROGRAM SARJANA (S.1) KEPENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

ABSTRAK

SUMARNI : Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B di PAUD Sakinah Rejang Lebong. Skripsi. Program Sarjana Pendidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan permainan petak umpet di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B, berjumlah 10 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Data diolah dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif sederhana yaitu nilai total setiap siswa, nilai rata-rata, persentase daya serap, ketuntasan belajar, dan rata-rata skor observer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik, dapat dilihat nilai rata-rata siswa pada siklus I pertemuan I hingga pertemuan II sebesar 43% hingga 59,5%. Tetapi masih dilanjutkan siklus II agar kecerdasan kinestetik berkembang lebih baik dan optimal. Nilai rata-rata siklus II pertemuan I hingga pertemuan II sebesar 76,5 hingga 86%. Pada siklus II ini, tingkat ketuntasan secara klasikal, anak sudah mencapai standar nilai yang sangat baik, yaitu mencapai 86%. Secara klasikal anak sudah mencapai kriteria penilaian dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Kata kunci : Kecerdasan kinestetik, permainan petak umpet.

ABSTRACT

SUMARNI : Improving Children Through Kinesthetic Intelligence Game Hide and Seek in Group B PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong. Skripsi Education Scholar For Teacher in Function Tender Years Child Educations Program. Teachership and Education Fakultas. Bengkulu University

The purpose of this reseach is to improve the kinesthetic intelligence of children with early childhood game hide and seek in Sakinah Rejang Lebong. This study is a class action reseach conducted in two cycles each of the two meetings. This study was conducted in four phases: planning, action, observation and reflection. Subject were students in group B, about 10 People consisting of 7 men and 3 women. The data was collected using the observation sheet teacher and students. Data to be processed using a simple technique that is quantitative analyst total value of each student, the average value, the percentage of absorption, mastery learning, and the average score of the observer. The result showed that of the game of hide and seek to improve the kinesthetic intelligence, can be seen the value of the average student in the first cycle the first meeting until the meeting II by 43% to 59,5%. But still continue the second cycle in order to develop better kinesthetic intelligence and optimized. The average value of the first meeting of the second cycle to the second meeting of 76,5 to 86%. In this second cycle, the level of completeness in the classical, the child has reached an excellent standard of value, which reached 86%. Classically child has reached the assessement criteria with the excellent category, It can be concluded that the game of hide and seek to improve the kinesthetic chid.

Key words: Kinesthetic intelligence, game hide and seek

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Mei 2014

(SUMARNI

MOTTO

- ❏ *Hidup ini bagaikan panggung sandiwara, maka janganlah cepat menelan manis, dan cepat memuntahkan pahit, sebab manis belum tentu nikmat sedangkan pahit belum tentu racun.*

- ❏ *Barang siapa yang apabila diberi dia bersyukur, apabila ditangguhkan dia bersabar, apabila didzolimi dia memberi maaf, dan apabila berbuat dzolim dia bertaubat, maka dia adalah orang yang diberi petunjuk.
(Hadits Rasulullah. S.A.W)*

- ❏ *Jangan tanya kunci sukses, akan sulit bagi saya untuk menjawab, tapi saya tahu pasti kunci kegagalan, kunci gagal adalah berusaha menyenangkan semua orang. (Bill Coby)*

- ❏ *Sedetik waktu berlalu selangkah dunia maju*

- ❏ *Hidup ini bagaikan permainan catur, sebelum melangkah harus difikirkan, sebab salah langkah akan berantakan.*

- ❏ *Jangan tundukkan wajah mu untuk meminta sesuatu, tapi tundukkanlah wajah mu untuk memberi sesuatu.*

PERSEMBAHAN

Dembah sujud dari hati nan tulus ku persembahkan karya tulis sederhana ini, yang kuselasaikan dengan penuh rasa tanggung jawab, bercampur dengan suka dan duka, dan beriring do'a, untuk itu aku ucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

Ω Suami ku tercinta, Nurdin Sindak, yang telah banyak membimbing dan

membantu dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Ω Anak-anak ku tersayang (Pretty Dana Salsabila, Genius Abid Karunia, Muhammad Raya Anugerah), yang telah menemani dan memberikan inspirasi dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Ω Tenaga pendidik di P^AU^D Sakinah Rejang Lebong, yang telah membantu dalam penelitian karya tulis ini.

Ω Teman-teman seperjuangan yang telah memberi masukan dan semangat

dalam menimbah ilmu pengetahuan sehingga karya tulis ini dapat diselesaikan.

Ω Dan segenap civitas akademika Universitas Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis diakhir sebuah perjuangan dalam menempuh pendidikan Strata-1 di Universitas Bengkulu.

Shalawat beriring salam semoga selalu tercurah bagi Rasulullah SAW. Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B di PAUD Sakinah Curup “. Skripsi ini merupakan suatu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah mengizinkan saya dalam melakukan penelitian ini.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, MPSi, selaku ketua program SKGJ terima kasih banyak atas nasihat dan didikan bapak kepada saya selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan saya seperti sekarang ini.
3. Drs. Wembrayarli, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing 1, terima kasih atas waktu, saran dan masukan bapak yang banyak sekali membimbing saya dalam menyusun skripsi ini, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Rokhmat Basuki, M.Hum, dan Drs. Asep Suratman, M.Pd, Selaku Penguji I dan II. Terima kasih atas saran dan kritikan yang membangun.
5. Dr. Azwandi, MA, selaku Dosen Pembimbing 2 pada proposal skripsi saya, terima kasih banyak atas bantuan dan kritikan bapak sehingga saya bisa menyempurnakan proposal saya dengan baik.
6. Semua Dosen Program SKGJ yang telah baik membimbing saya selama saya menjalani kuliah di S1 PAUD banyak pengalaman dan perubahan yang baik yang saya dapati selama saya kuliah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dalam perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Mei 2014

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSETUJUN PANITIA SKRIPSI.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	4
C. Pembatasan Fokus Penelitian	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A.Landasan Teori.....	7
1.Defenisi Kecerdasan.....	7
2.Kecerdasan Kinestetik.....	8
a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik.....	8
b. Aktivitas Yang Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik.....	9
c. Tujuan Mengembangan Kecerdasan Kinestetik.....	11
3.Pengertian Bermain.....	12
4.Petak Umpet.....	15
B. Paradigma Penelitian	18
C. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	19
D. Hipotesis Peneltian.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	20
C. Subjek Penelitian.....	22
D. Prosedur Penelitian.....	22
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data	25
F. Instrument Penelitian	26
G. Teknik Analisa Data	27
H. Indikator Kinerja	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan Penelitian.....	53
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1	Jadwal kegiatan Penelitian	21
Tabel 3.2	Rincian Jadwal Kegiatan Penelitian	22
Tabel 3.3	Klasifikasi Katagori Tingkatan dan Persentasi	23
Tabel 4.1	Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1	31
Tabel 4.2	Kecerdasan Kinestetik Anak Pertemuan Ke-1	32
Tabel 4.3	Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 2	35
Tabel 4.4	Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus 1 Pertemuan Ke-2.....	36
Tabel 4.5	Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus 1	38
Tabel 4.6	Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus 1	40
Tabel 4.7	Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 1	43
Tabel 4.8	Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus ke 2 Pertemuan 1	45
Tabel 4.9	Hasil Observasi Siklus 2 pertemuan ke 2.....	47
Tabel. 4.10	Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus 2 Pertemuan 2.....	49
Tabel 4.11	Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus 2	50
Tabel 4.12	Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus 2	52
Tabel 4.13	Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus I dan II	53

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	23
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran	1. Tabel Data Anak Kelompok B PAUD SAKINAH	60
Lampiran	2. Surat Pernyataan Sebagai Teman Sejawat.....	61
Lampiran	3. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 (1).....	62
Lampiran	4. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 (2).....	63
Lampiran	5. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 2 (1).....	64
Lampiran	6. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 2 (2).....	65
Lampiran	7. Lembar Observasi Aktivitas Guru. Siklus 1 (1)	66
Lampiran	8. Lembar Observasi Aktivitas Guru. Siklus 1 (2)	67
Lampiran	9. Lembar Observasi Aktivitas Guru. Siklus 2 (1)	68
Lampiran	10. Lembar Observasi Aktivitas Guru. Siklus 2 (2)	69
Lampiran	11. Surat Keterangan Melaksanakan PTK.....	70
Lampiran	12. Rencana Kegiatan Mingguan.....	71
Lampiran	13. Rencana Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 1	73
Lampiran	14. Rencana Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 2	75
Lampiran	15. Rencana Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 1	77
Lampiran	16. Rencana Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 2	79
Lampiran	17. Lembar Penilaian Hasil Kegiatan Permainan Anak Siklus 1 (1).	81
Lampiran	18. Lembar Penilaian Hasil Kegiatan Permainan Anak Siklus 1 (2).	82
Lampiran	19. Lembar Penilaian Hasil Kegiatan Permainan Anak Siklus 2 (1).	83
Lampiran	20. Lembar Penilaian Hasil Kegiatan Permainan Anak Siklus 2 (2)	84
Lampiran	21. Lembar Hasil Belajar Anak Siklus 1 (1)	85
Lampiran	22. Lembar Hasil Belajar Anak Siklus 1 (2)	87
Lampiran	23. Lembar Hasil Belajar Anak Siklus 2 (1)	89
Lampiran	24. Lembar Hasil Belajar Anak Siklus 2 (2)	91
Lampiran	25. Foto Kegiatan Penelitian	93
Lampiran	26. Daftar Riwayat Hidup.....	94

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan buah hati yang menjadi dambaan setiap orangtua, dan anugerah dari Allah SWT. Sebagai manusia kecil anak memiliki potensi yang harus dikembangkan, anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak berhenti bereksplorasi dan belajar, (Sujiono, 2009:6). Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang ditunjukkan oleh kemampuan seorang anak untuk membangun hubungan yang penting antara pikiran dengan tubuh, yang memungkinkan tubuh anak untuk memanipulasi objek atau menciptakan gerakan. Anak dengan kecerdasan kinestetik mempunyai keseimbangan serta koordinasi antara penglihatan dan pergerakan yang baik.

Menurut Soeryana, (2010) Kecerdasan amat penting karena bermanfaat untuk a). Meningkatkan kemampuan psikomotorik b) meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas , c) membangun rasa percaya diri dan harga diri serta d) meningkatkan kesehatan. Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai macam cara seperti bermain, gerak dan lagu (bernyanyi) atau menari, lari, merangkak, berolahraga cara tersebut bertujuan untuk merangsang kemampuan fisik yang spesifik meliputi kemampuan menggerakkan anggota tubuh, kemampuan mengatur keseimbangan tubuh,

kemampuan kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak, daya tahan dan kepekaan sentuhan.

Bermain merupakan salah satu cara yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, melalui bermain anak akan tumbuh dan berkembang, anak perlu mendapatkan kesempatan penuh untuk bermain dan berkreasi. Vygotsky (dalam Maykes. Tedjasaputra, 2005:9) menjelaskan bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan tetapi juga menjadi sarana perwujudan kreativitas bagi anak.

Di PAUD Sakinah pada kelompok B Kabupaten Rejang Lebong, dari 10 anak terdapat 7 orang anak yang mengalami kecerdasan kinestetik rendah. Hal tersebut ditemui pada saat pembelajaran anak terlihat kaku dalam melaksanakan aktifitas seperti bernyanyi sambil diringi gerakan badan, selain itu pada pelaksanaan senam setiap pagi anak terlihat kaku melakukan gerakan fisik melalui anggota tubuh, melakukan gerakan tubuh untuk keseimbangan, menggerakkan tubuh dengan kelenturan dan kelincahan. Salah satu faktor penyebab rendahnya kecerdasan kinestetik anak tersebut adalah metode pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah di depan kelas dan kadang-kadang guru melaksanakan pembelajaran jasmani yang dilakukan diluar kelas. Upaya-upaya yang dilakukan guru di dalam mengasah kecerdasan kinestetik anak yaitu menjelaskan kepada anak terhadap pentingnya menggunakan tubuh secara terampil, mempraktekkan beberapa contoh latihan dan memberikan motivasi kepada anak terhadap pentingnya kinestetik.

Mencermati masalah yang dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk menggunakan permainan tradisional petak umpet dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak karena permainan tradisional tersebut mudah dilakukan dan disenangi oleh anak, permainan tradisional telah ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat Seriati dalam Ruslin (2012:43), permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu bentuk permainan yang pada saat ini, sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan dikatakan permainan ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak baik dipedesaan apalagi diperkotaan. Anak lebih lekat dengan permainan import (elektronik). Menurut Seriati dalam Ruslin (2012:44), permainan tradisional sangat sarat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat pendukungnya.

Permainan tradisional petak umpet selain dikenal sebagai salah satu permainan rakyat, juga dalam masyarakat Rejang Lebong permainan ini lebih dikenal dengan nama permainan sumputan. Permainan sumputan merupakan salah satu permainan tradisional daerah Rejang Lebong dan dapat pula menciptakan kreativitas guru dan anak. Karena permainan tersebut dapat dimainkan oleh tiga orang anak atau lebih, dan bertempat di mana saja, asalkan ada tempat untuk bersembunyi, selain itu tidak membutuhkan biaya, dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Penulis menggunakan permainan petak umpet ini karena selain dapat melestarikan permainan tradisional Rejang Lebong juga dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak serta melatih motorik kasar anak sehingga bukan satu pengembangan saja yang dapat

ditingkatkan tetapi juga kecerdasan kinestetik dapat berkembang dengan sempurna.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis ingin menelaah tentang bagaimana mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui permainan petak umpet dengan mengambil judul ” Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B di Paud Sakinah Curup.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memilih PAUD SAKINAH Rejang Lebong sebagai subjek penelitian, karena setelah penulis melakukan observasi kemampuan anak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik terutama dalam permainan petak umpet belum *teraplikasi* secara maksimal, hal ini dapat diamati ketika anak mengikuti proses permainan petak umpet tersebut.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan mudah dilaksanakan Maka permasalahan dibatasi pada upaya Peningkatan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B Pada PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2014/2015. Dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati kemampuan anak dalam permainan petak umpet.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan petak

umpet pada kelompok B di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong Tahun 2014/2015.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kelompok B, di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong yaitu:

1. Tujuan Umum

Untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak

2. Tujuan Khusus

Untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan petak umpet pada kelompok B, di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong tahun pelajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan hendaknya menjadi bahan pertimbangan dan rujukan pendidik anak usia dini dalam menentukan proses permainan petak umpet.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

1. Manfaat praktis bagi pendidik dapat menjadi pendidik anak usia dini untuk berfikir lebih kreatif dalam mendesain dan melestarikan permainan tradisional petak umpet didunia anak-anak usia dini.

2. Mencerdaskan kehidupan kehidupan bangsa

b. Bagi Anak

1. Anak lebih suka bermain petak umpet karena lebih menyenangkan
2. Anak dapat berfikir secara logis dalam bermain petak umpet

c. Bagi Lembaga PAUD

1. Lembaga PAUD dapat melestarikan permainan tradisional petak umpet.
2. Sebagai ajuan dalam bermain petak umpet.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Defenisi Kecerdasan

Kata kecerdasan mempunyai beberapa macam makna. Berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang berkenaan dengan kecerdasan. Menurut Binet (dalam Musfiroh, 2009:1.3) mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni 1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, 2) kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan 3) kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*. Menurutnya intelegensi merupakan sesuatu yang fungsional sehingga tingkat perkembangan individu dapat diamati dan dinilai berdasarkan kriteria tertentu. Selanjutnya, Gardner (1983 dalam Sujiono, 2006:6.3) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan otak sudah barang tentu hal ini berhubungan dengan organ-organ tubuh yang lain yang langsung diperintahkan oleh otak karena otak merupakan pengendali tertinggi (*executive control*).

Setiap anak yang dilahirkan mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda, di mana kecerdasan tersebut harus dikembangkan dan dirangsang sejak dini, kecerdasan merupakan faktor psikologis dalam proses belajar anak. Semakin tinggi intelegensi seorang anak, maka semakin tinggi peluang anak tersebut

dalam belajar. Sebaliknya semakin rendah tingkat intelegensi seorang anak semakin sulit ia mencapai kesuksesan dalam belajar. Oleh karena itu hal ini perlu bimbingan dari orang lain, baik guru maupun orangtua, untuk membentuk karakter dan meningkatkan kecerdasan seorang anak di sini guru dan orangtua dituntut untuk memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan anak didik tersebut.

2.Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna, jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, maka apapun yang dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik (Suyadi, 2010:116). Amstrong (2002:3) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti, berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasil karya.

Menurut Amstrong (2003:127), kecerdasan kinestetik adalah sebagai kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan (dalam bentuk berpantomim, menari, berolahraga) dan keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu (membuat kerajinan, membuat patung, menjahit). Kecerdasan kinestetik ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran

mengelola objek. Selanjutnya menurut Lewin.et.al. (2005: 202) kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan. Anak yang mempunyai intelegensi tinggi dalam gerak tubuh mempunyai kepekaan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda maupun permainan.

Jadi, dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk menyampaikan ide dan perasaan, dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah suatu bentuk. Kecerdasan kinestetik ini meliputi kemampuan fisik yang khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun menerima rangsangan panca indera. Kecerdasan kinestetik ini, anak dalam memahami suatu persoalan lebih suka dengan mendemonstrasikan alat peraga, mencoba atau praktik langsung menyukai kegiatan yang aktif di luar ruangan, baik di bidang sosial kesenian maupun di bidang olahraga.

b. Aktivitas Yang Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan gerak tubuh, oleh karena itu untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini dapat membantu dan memberikan kesempatan pada mereka untuk bergerak. Menurut Hildayani (2005:18) anak dengan kemampuan kecerdasan kinestetik yang menonjol memiliki kesadaran tubuh yang tinggi, mereka

meyukai gerakan-gerakan fisik. Gerakan tubuh anak usia dini bukan tanpa tujuan, namun anak mempunyai kontrol dan koordinasi yang baik sehingga dalam gerakan tersebut anak mempunyai keseimbangan. Secara alamiah anak sudah memiliki gerakan, yang mana gerakan tersebut dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulasi.

a) Gerak lokomotor

Gerak lokomotor adalah gerakan atau keterampilan di mana bagian tubuh tertentu berpindah tempat, dari satu titik ke titik lainnya, misalnya merangkak, berjalan, berlari, dan meloncat.

b) Gerak non lokomotor

Gerak non lokomotor, yaitu gerak yang dilakukan di tempat, tanpa menggunakan ruang, di mana sebagian anggota tubuh saja yang digerakkan, di mana aktivitas yang dapat mengembangkan gerak non lokomotor seperti manarik, mendorong, bergoyang dan menekuk.

c) Gerak manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerak yang melibatkan kemampuan seorang anak apabila ia menghadapi berbagai macam objek dan cenderung mengarah pada koordinasi mata dan tangan, mata dan kaki, aktivitas yang dapat mengembangkan gerak manipulatif adalah menangkap, menyepak, memukul dan menghentikan.

c. Tujuan Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan dasar dari pengetahuan karena pengalaman yang berhubungan dengan gerakan dan sensasi pada tubuh fisik. Menurut Gorgi dalam Desi (2013:26) kecerdasan ini ditunjukkan oleh kemampuan seseorang untuk membangun hubungan yang penting antara pikiran dengan tubuh, yang memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek atau menciptakan gerakan. Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan kemampuan dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan idea atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek.

Menurut Situmorang (2004:63) bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki kecerdasan kinestetik berkembang dengan baik adalah: a) banyak bergerak ketika sedang duduk atau mendengarkan sesuatu, b) aktif dalam kegiatan fisik, seperti berenang, bersepeda, *hiking*, *skateboard*, c) perlu menyentuh suatu yang sedang dipelajarinya, d) menikmati kegiatan melompat, lari, gulat atau atau kegiatan fisik sejenis, e) memperlihatkan keterampilan dalam bidang kerajinan tangan seperti kerajinan kayu, menjahit, mengukir, memahat, f) pandai menirukan gerakan, kebiasaan, atau perilaku orang lain, g) bereaksi secara fisik terhadap jawaban masalah yang dihadapinya , h) menikmati kegiatan dengan tanah liat, melukis dengan jari, atau kegiatan kotor lain, i) suka membongkar berbagai benda kemudian menyusunnya lagi, dan j) berprestasi dalam mata pelajaran olahraga, mekanik dan yang bersifat kompetitif.

Kecerdasan kinestetik sangat penting bagi anak usia dini karena bertujuan untuk a) meningkatkan kemampuan psikomotorik, b) meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, c) membangun rasa percaya diri dan harga diri.

Berdasarkan teori tentang kecerdasan kinestetik dengan permainan petak umpet maka penelitian ini difokuskan pada aspek yang mengandung ciri kecerdasan kinestetik yaitu:

1. Waktu reaksi
2. Keseimbangan
3. Kelincahan
4. Kecepatan.

3. Pengertian Bermain

Menurut Anggani Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Hurloock berpendapat (dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 1) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Sementara Soegeng Santoso mengemukakan (dalam Kartini dan Husni,2005:47) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan

anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan mencipta sesuatu, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan rutin yang harus dilaksanakan. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001:38) bermain juga mempunyai banyak manfaat bagi anak, diantaranya:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (*energi*) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus.

Pada usia sekitar 3 bulan, ia mulai belajar meraih mainan yang ada ditempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang berlari kejar-kejaran untuk menangkap temannya.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati tulus, dan sebagainya.

Parten (dalam Slamet Suyanto, 2005: 121) mengamati perkembangan bermain pada anak. Ia menemukan bahwa pola perkembangan bermain menggambarkan pula perkembangan sosial anak. Ia menemukan lima tingkat perkembangan bermain sebagai berikut:

1. Bermain sendiri

Pada mulanya anak asyik bermain sendiri (*soliter play*). Sifat egosentrisnya yang tinggi menyebabkan bermain sendiri dan tidak peduli apa yang dimainkan teman sekelilingnya.

2. Bermain secara paralel dengan temannya

Pada tahap ini anak bermain berdampingan dengan temannya, menggunakan benda-benda yang sejenis, misalnya bermain pasir, tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri

3. Bermain dengan melihat cara temannya bermain (*cooperative play*)

Pada tahap ini anak yang tadinya bermain sendiri mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain. Ia sesekali berhenti bermain dan mengamati bagaimana temannya bermain lalu meniru

4. Bermain secara bersama-sama (*cooperative play*)

5. bermain dengan aturan

Pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan, biasanya dalam bentuk game. Mereka juga membicarakan aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial.

4. Petak Umpet

Permainan petak umpet (*hide and seek*) dikenal di berbagai daerah dengan berbagai nama, permainan tradisional ini merupakan salah satu permainan yang terkenal di antara anak-anak, permainan petak umpet dapat dimainkan sekurangnya tiga orang anak atau lebih. Permainan petak umpet menuntut keahlian anak untuk bersembunyi, selain itu juga permainan ini juga membutuhkan ketelitian anak yang berperan sebagai "kucing", untuk menemukan teman-temannya.

Selain menyenangkan permainan petak umpet ini juga memberikan manfaat bagi anak-anak, manfaat permainan petak umpet ini adalah:

1. Anak menjadi lebih aktif

Permainan petak umpet bisa membantu anak untuk menjadi lebih aktif.

Anak yang aktif bergerak akan mengalami perkembangan yang signifikan dari pada anak yang banyak diam. Dalam permainan ini anak berlari dan bersembunyi sehingga secara langsung anak sudah melakukan olahraga.

2. Anak bisa belajar bersosialisasi

Bersosialisasi tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, anak kecil pun sudah harus melakukan hal tersebut untuk membiasakannya sampai ia dewasa. Permainan ini dilakukan dengan cara bersama-sama tanpa memandang ras atau latar belakang keluarga. Semua anak-anak akan terlibat aktif dalam permainan tersebut.

3. Belajar berhitung

Permainan ini tidak hanya baik bagi pertumbuhan fisik anak-anak, tetapi juga berbagai perkembangan kecerdasan anak. Anak-anak akan berlatih menghitung dalam permainan ini. Anak-anak yang bermain dibagi menjadi 2 peran yaitu berperan sebagai pencari dan yang akan dicari. Saat anak mendapatkan kesempatan menjadi pencari, tentu dia akan menyebutkan hitungan untuk memberikan kesempatan kepada yang bersembunyi.

4. Membuat anak menjadi kreatif

Permainan petak umpet akan memberikan pelajaran bagi anak untuk bisa mengasah otaknya dimana anak harus lebih kreatif mendapatkan tempat persembunyian yang berbeda dengan teman lainnya. Pada kondisi ini anak

akan dituntut untuk berfikir cepat agar bisa menemukan tempat yang kira-kira akan sulit ditemukan.

5. Melatih anak patuh pada aturan

Untuk melatih anak agar bisa taat pada berbagai aturan, baik aturan dari lingkungan terkecil seperti keluarga, aturan sekolah, lingkungan masyarakat bahkan sampai lingkungan besar seperti aturan negara, anak harus dididik sejak dini. Belajar mendisiplinkan anak tidak harus lewat pendidikan formal atau kata-kata dari anda, tetapi bisa dilakukan dari permainan. Dalam permainan ini anak akan bermain bersama dengan mematuhi peraturan yang telah dibuat bersama. Setiap anak harus bisa mematuhi dan melaksanakan semua ketentuan yang telah dirumuskan dan disepakati. Jika aturan yang telah dibuat dipatuhi bersama, permainan akan berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

6. Belajar berdiskusi anak satu masalah

Permainan yang dilakukan secara bersama-sama tentu perlu kesepakatan bersama pula untuk melakukan hal tersebut. Dalam permainan ini semua pemain harus bisa membuat, menyetujui dan melaksanakan aturan dalam permainannya. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi perselisihan yang akan berujung pada pertengkaran.

7. Melatih sportivitas anak

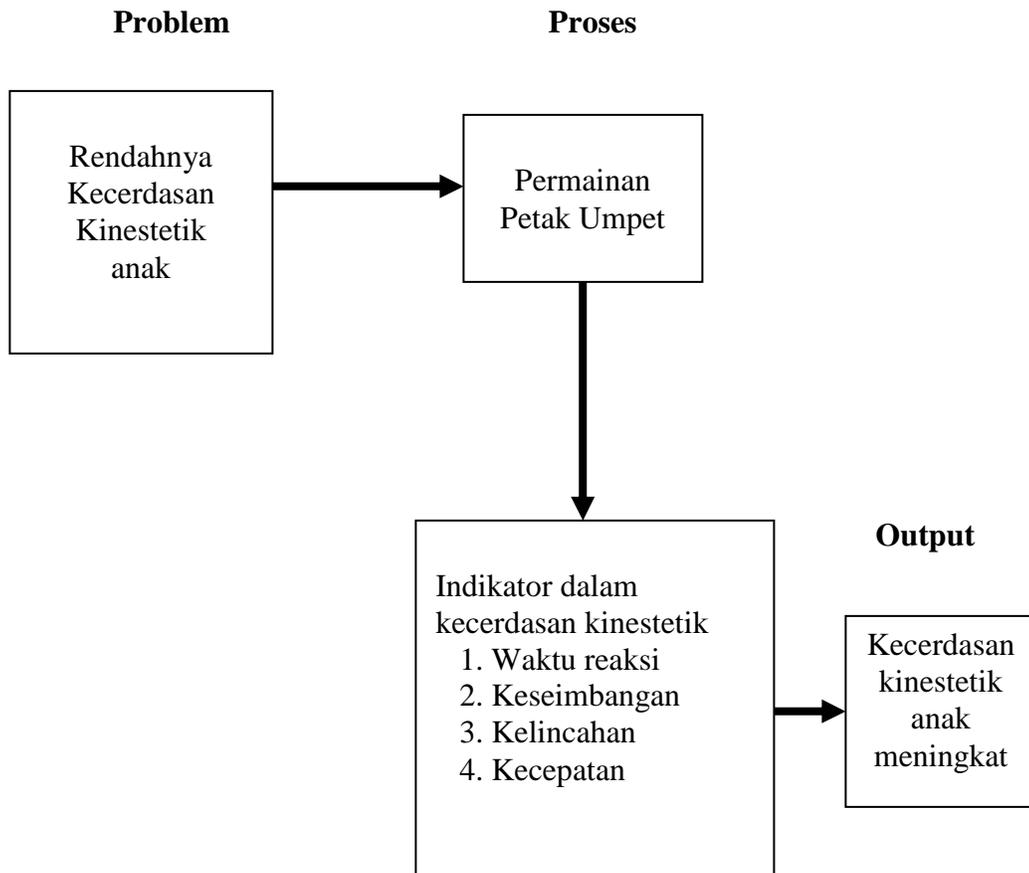
Dalam permainan ini, pemain yang kalah dan menang harus bisa menerima dan melakukan tugasnya masing-masing. Anak-anak akan belajar bagaimana

menerima kekalahan dengan tetap menikmati permainan tersebut.

(<http://pondokibu.com/7-manfaat-permainan-petak-umpet-anak.html>)

B. Paradigma Penelitian

“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Petak Umpet”



C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan judul "Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui tari ke sawah". Penelitian yang dilakukan oleh Yusvarita (2012) di Taman Kanak-Kanak Toyibah Talawi Sawahlunto Sumatera Barat, yang diangkat dari pengalaman sehari-hari bahwa tari ke sawah dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak.

D. Hipotesis Penelitian

Melalui permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini pada kelompok B di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (*classroom action reseach*), yang dilakukan oleh guru dalam kelas sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya seorang guru sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat (Wardani,2008:10).

Adapun langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini dengan cara melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Aksi atau pelaksanaan tindakan (*acting*)
3. Observasi dan evaluasi (*monitoring*)
4. Refleksi (*reflecting*)

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong karena peneliti merupakan pengelola PAUD Sakinah tersebut, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan penelitian di samping telah tersedianya sarana dan prasarana.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2014 sampai dengan Juni 2014, sebagaimana peneliti susun jadwal sebagai berikut:

Tabel. 3.2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Pertemuan Ke	Tema	Subtema	Fokus kegiatan yang diteliti	Ket
I	Pertemuan 1 (1 April 2014) Pertemuan 2 (2 April 2014)	Tanah air ku	Petak umpet	Kecerdasan kinestetik dengan Permainan petak Umpet -Waktu reaksi - Keseimbangan - Kelincahan - Kecepatan	
II	Pertemuan 1 (5 April 2014) Pertemuan 2 (6 April 2014)	Tanah air ku	Petak umpet	Kecerdasan kinestetik dengan Permainan petak Umpet -Waktu reaksi - Keseimbangan - Kelincahan - Kecepatan	

C. Subjek Penelitian

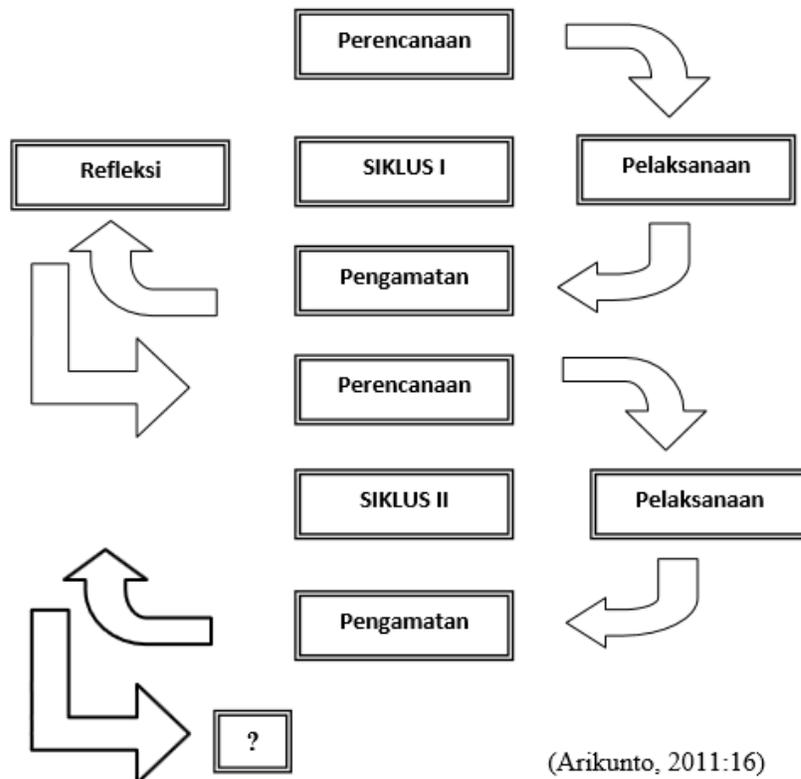
Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B semester II PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong dengan peserta didik berjumlah 10 orang, 3 Putri dan 7 Putra.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*), dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data yang validitas peneliti menggunakan model penelitian Arikunto, menurut Arikunto dkk (2011:16) ada 4 langkah dalam

penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, sebagaimana gambar di bawah ini.

Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sejalan dengan model penelitian Arikunto, maka tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan pada Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tahap perencanaan meliputi aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motivasi belajar anak, dengan langkah-langklah sebagai berikut:

- a. Membuat Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan Satuan Kegiatan Harian (SKH) degan tema yang dipilih guru (peneliti) dan indikator yang diangkat

sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

- b. Mengalokasikan waktu \pm 120 menit (pembukaan, inti, dan penutup)
- c. Menyiapkan lagu yang akan dinyanyikan dengan judul "Nama-nama hari".
- d. Menyusun skenario pembelajaran
- e. Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pelaksana tindakan adalah mempersiapkan rencana pembelajaran dan skenario tindakan termasuk bahan pelajaran, penugasan, dan menyiapkan alat pendukung atau sarana yang diperlukan, yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Dalam tahap pembelajaran ini dapat dibagi menjadi tahap yaitu:

- a. Kegiatan awal
- b. Kegiatan inti
- c. Istirahat
- d. Penutup

3. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dilaksanakan terhadap proses dan hasil tindakan perbaikan, yang tentu saja terfokus pada perilaku mengajar guru, perilaku belajar anak, dan interaksi antara guru dan anak. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam melakukan refleksi.

Guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain petak umpet, keseriusan anak dalam menjalankan tugasnya sebagai penjaga (kucing), maupun sebagai peserta yang bersembunyi (ngumpet), dan kepatuhan anak dalam mentaati peraturan-peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan petak umpet tersebut.

4. Refleksi

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi merupakan tahap untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang telah didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara bersama penulis dan teman sejawat peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan bermain petak umpet yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, seterusnya setelah itu dibahas untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

E. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Dalam penelitian ini teknik pengumpul data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi
 - a. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian tentang hal-hal yang diamati atau diteliti, observasi ini digunakan untuk membantu dan mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam mengikuti permainan petak umpet.
 - b. Dokumentasi yaitu hasil karya anak yang dilakukan anak saat melakukan kegiatan berupa video, foto-foto maupun hasil kegiatan lainnya.

- c. Jurnal, yaitu untuk mencatat kegiatan bermain petak umpet anak selama penelitian dilakukan.
2. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi berisi tentang beberapa aspek yang akan diamati oleh peneliti, berfungsi untuk mengamati keaktifan peserta didik dalam mengikuti permainan petak umpet. Kemudian penulis menggunakan lembar observasi tersebut untuk mengukur tingkat partisipasi siswa pada kegiatan bermain tersebut.

F. Intrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Menurut Daryanto (2012; 80) menyatakan bahwa suatu penelitian tindakan kelas memerlukan intrument penelitian yang dapat mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran dan tidak hanya mengenai hasil pembelajaran. Intstrument dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kecerdasan kinestetik anak melalui permainan petak umpet pada kelompok B Paud Sakinah Curup.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Menganalisis data observasi dilakukan dengan analisis statisk dengan rumus:

1. Nilai rata-rata

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata, menurut (Aqib dkk 2009:204-205) nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

2. Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Tingkat kecerdasan kinestetik

F = Anak yang tuntas belajar

N = Jumlah frekwensi

100% = Nilai konstan

(Aqib dkk,2010:204-205)

H. Indikator Kinerja

Sebelum dilakukan penelitian kemampuan peserta didik dalam mengikuti permainan sebesar 40 % untuk itu penulis menentukan ketercapaian indikator kinerja yang berfungsi untuk melihat sejauh mana tingkat pencapaian partisipasi dan pemahaman peserta didik. Indikator kinerja merupakan kondisi akhir yang diharapkan. Dalam penelitian tidakan kelas ini ditetapkan indikator 75 % untuk memudahkan menghitung indikator kinerja maka peneliti membuat skorsing sebagai berikut:

Tabel. 3.2 Klasifikasi Katagori Tingkatan dan Presentasi

NO	KRITERIA	NILAI PRESENTASE
1	Baik Sekali	86 -100
2	Baik	71 - 85
3	Cukup	56 - 70
4	Kurang	41 - 55
5	Kurang sekali	<40