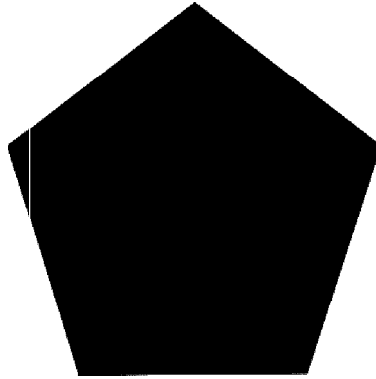




**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN
TALI PADA KELOMPOK B PAUD TUNAS BANGSA KECAMATAN ULU MANNA
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH :

NOPI APRIYANI

NPM: A11111029

**PROGRAM STUDI SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nopi apriyani

Jenis kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswa

Program studi : S1 PAUD

Npm : A11111029

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya skripsi ini dibuat dengan hasil karya saya sendiri, untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar S1 Paud PSKGJ program studi kependidikan guru dalam jabatan, bebas segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiahan.

Demikian,jika dikemudian

hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar semua akibat yang ditimbulkannya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Manna, Januari 2014

Yang membuat pernyataan

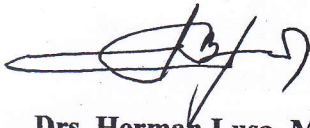
NOPI APRIYANI

SKRIPSI
MENINGKATKAN KETERAMPILAN KINESTETIK ANAK MELALUI
PERMAINAN TALI PADA KELOMPOK B PAUD TUNAS BANGSA
KECAMATAN ULU MANNA KABUPATEN BENGKULU SELATAN

OLEH :

NOPI APRIYANI
NPM : A11111029

Pembimbing 1

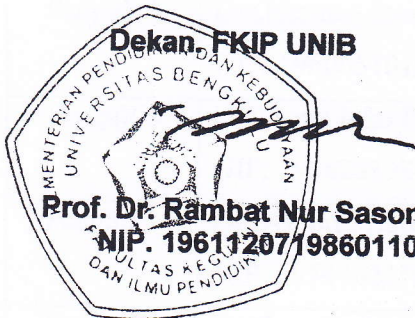


Drs. Herman Lusa, M. Pd.
NIP. 196005101987101001

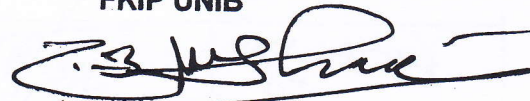
Pembimbing II



Drs. Agus Joko Purwadi, M.pd.
NIP. 195908281984031005



Ketua program SKGJ
FKIP UNIB



Dr. I Wayan Dharmayana, M. Pd.
NIP. 196101211986011002

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KINESTETIK ANAK MELALUI
PERMAIAN TALI PADA KELOMPOK B PAUD TUNAS BANGSA KECAMATAN
ULU MANNA KABUPATEN
BENGKULU SELATAN**

**Skripsi Isi Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Pada Program
Studi Pendidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan Dalam
Pendidikan Universitas Bengkulu**

Ujian Dilaksanakan Pada :

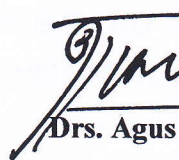
Hari : Minggu
Tanggal : 22-Januri-2014
Pukul : 09.00 WIB
Tempat : SMA Negeri 1 Kota Manna

Pembimbing I



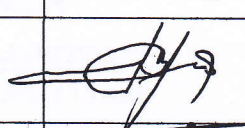
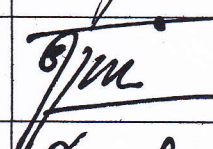
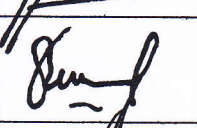
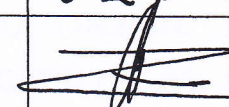
Drs. Herman Lusa, M.Pd.
NIP. 196005101987101001

Pembimbing II



Drs. Agus Joko Purwadi, M.Pd.
NIP. 195908281984031005

TIM PENGUJI

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji 1	Drs.Herman lusa,M.pd. NIP. 196005101987101001		06/02 - 2014.
Penguji 2	Drs.Agus Joko Purwadi,M.pd. NIP. 1908281984031005		05/02 - 2014
Penguji 3	Drs.Ambrul Bahar, M.Pd. NIP. 195410231984031002		5/2 - 2014.
Penguji 4	Drs.Izzudin,M.Pd. NIP .1954221986091001		05/02 - 2014

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN
TALI PADA KELOMPOK B PAUD TUNAS BANGSA KECAMATAN ULU MANNA
KABUPATEN
BENGKULU SELATAN**

**OLEH: NOPI APRIYANI
NPM:A11111029**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali yaitu mengetahui cara bermain dengan metode permainan tali dapat meningkatkan keterampilan anak. Subjek guru dan anak semua anak kelompok B PAUD Tunas Bangsa yang berjumlah murid 10 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, percakapan, dokumentasi, dan hasil karya. Analisis data yang digunakan dengan teknik perbandingan antara hasil data dari catatan lapangan dan penarikan kesimpulan. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa siklus kedua terjadi peningkatan pembelajaran. Siklus 1 keterampilan anak dalam bermain 50%, kelenturan anak dalam bermain 37,5%, kecepatan anak dalam bermain 56,25%, sedangkan siklus 2 keterampilan anak dalam bermain 87,5%, kelenturan dalam bermain 73,75%, kecepatan dalam bermain 81,25%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui bermain lompat tali dapat meningkatkan keterampilan anak.

Kata kunci : Keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali

ENHANCE APPEAR KENISTETIK CHILDREN TO PAST OF PLAY CORD STRING ON GROUP B PAUD TUNAS BANGSA

**OLEH: NOPI APRIYANI
NPM. A1I111O29**

Abstrack

This study aims determine the cnestetik children's in to play cord string that is Custom to play with method to play cord string to be this study children's. Subjects theacher and children's whole children group B PAUD Tunas Bangsa amounting to 10 chidren. Tehknik data collection by observation, conversation, dokumentation, and works. Analysis of the data used by tehknik comparison between the results of data from field notes, and draw conclusion. The results of this study corcluded that an increase in the second cycle of learning. From this study aims to be in learning that cycle 2 happeneden enhance, cycle 1 to appear children deep to play 50%, to make bend deep to play 37, 5%, speed deep to play 56, 25%, just cycle 2 to appear children deep deep to play 87, 5% to make bend deep to play 73, 75, speed deep to play 81, 25%. from this study aims of learning that to play jump cord string to be enhance appear children's.

Keywords : appear cenistetick children's to play cord string.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- * Jangan menganggap bahwa kegagalan adalah suatu nasib karena kita bisa menentukan nasib kita sendiri asal kita mau berusaha, kerja keras dan mempunyai tekad yang kuat untuk meraihnya.*
- * Jangan pernah mengeluh dengan apa yang terjadi dengan kita saat ini, jalani saja semuanya dengan penuh ketabahan, sabar dan berdoa kepada-Nya, yakinlah semuanya akan mudah jika kita mau mempermudahnya.*
- * Selagi kita punya keteguhan hati, kemauan dan tekad yang kuat, besi batanganpun bisa digosok menjadi sebatang jarum (kata motivasi cina)*
- * setiap kesulitan-kesulitan yang hadir dalam hidup pasti akan mendatangkan kebahagiaan yang tiada pernah terduga olehmu (QS.Alam Nasrah:5-6)*
- * Jadikanlah diri kita sebagai semangat menempuh masa depan yang gemilang, karena inspirasi diri sendiri merupakan hal yang terbaik, jangan pernah kita membiarkan diri kita dikendalikan oleh orang lain, kita memang tidak bisa hidup tanpa orang lain tapi setidaknya jangan bergantung pada orang lain, jadilah pribadi yang mandiri dan bijaksana.*
- * jadilah pribadi yang sabar dan bertanggung jawab serta rajin bersedekah, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar, sabar memang sulit dan pahit tapi buah dari kesabaran begitu manis dan indah.*
- * Kalau kita mau kaya jangan menghitung berapa banyak uang yang kita punya, tapi bangga dan pertahankan semua yang ada pada diri kita yang tidak bisa dinilai dengan uang.*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukurku pada-Mu ya allah,tanpa kuasa-Mu ya allah, semua ini takkan pernah terwujud Skripsi ini ku persembahkan buat orang-orang yang telah membuat aku menjadi pribadi yang lebih baik dan dewasa, berikut:

****Ayahandaku tercinta(Ramlan Efindi, terimah kasih tanpamu mungkin aku tidak ada di dunia ini, berkat doa dan kerja kerasmu aku bisa mengapai semua ini, the best untukmu***

**** Ibundaku Martema yang telah bersusah payah mengandung, membesarkan dan mendidikku hingga aku menjadi seorang serjana, Terima kasih ku ucapkan padamu ibu untuk semua perjuangan dan pengorbanan serta senantiasa berdoa untuk keberhasilan putra-putri mu .kau emang ibu terbaik duseluruh dunia.***

****Buat kakakku (Agusman fitra ,selvi) yang baik hati yang selalu nasehat untuk kebaikan ku serta memberi semangat disaat aku sedang rapuh terima kasih untuk semua yang telah kau berikan padaku. dan keponakanku yang lucu dan membuatku selalu semangat, aku menyayangi kalian melebihi apa pun.***

****Terima kasih juga untuk kak popi yang telah memberi semangat dan dorongan kepadaku, semoga selamanya kau menjadi motivasiku.***

****Teman-teman seperjuanganku mahasiswa program studi pendidikan bagi guru dalam jabatan FKIP UNIB angkatan 2014***

****Agamaku, Almaterku kebangganku.***

KATA PENGANTAR

Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis panjatkan puji syukur kehadirat-Nya, karena berkat, taufik dan hidayah-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul *“Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tali pada Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”*.

Skripsi penelitian ini sebagai persyaratan dalam rangka menyelesaikan program S1 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu (UNIB).

Penyelesaian penyusunan program ini tidak lepas dari bantuan dari banyak pihak, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Pembimbing I Drs. Herman Lusa, M. Pd.
2. Pembimbing II Drs. Agus Joko purwadi, M. pd.
3. Bapak Prof. Dr Rambat Nur Sasongko, M. pd.sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Bapak Dr. I wayan Dahmayana, M. Psi. sebagai ketua program serjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberi semangat, arahan, bimbingan, nasehat, tambahan pengalaman, kepercayaan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi, dan kegiatan perkuliahan hingga selesai.
5. Bapak dan ibu dosen Program Serjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah banyak memberikan pengetahuan kepada penulis selama perkulia.

6. Staf Dan Karyawan Program Serjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan proposal ini, maka dari itu penulis mohon saran dan kritik yang bersifat membangun dari seluruh pembaca, para pembimbing semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua terutama pendidikan PAUD.Amin.

Manna, Oktober 2013

Penulis

NOPI APRIYANI

NPM. A1I111029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DEFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	3
C. Pembatasan Fokus Penelitian	4
D. Rumusan Masalah Penelitian	4
a. Perumusan masalah secara umum.	4
b. Perumusan masalah secara khusus.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
a. Tujuan secara umum	4
b. Tujuan secara khusus.....	4
F. Manfaat Hasil Penelitian	5
a. Manfaat bagi guru/mahasiswa	5
b. Manfaat bagi anak	5
c. Manfaat bagi PAUD/sekolah	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	6
a. Pengertian kenestetik.	6
B. Bermain Lompat Tali (Lompat Karet)	6
a. Motorik Kasar.....	7
b. Emosi.....	8
c. Ketelitian dan Akurasi.....	8

d. Sosialisasi.....	8
e. Intelektual.....	8
f. Moral.....	8
C. Bermain dengan Permainan Anak Tradisional.....	9
a. Anak menjadi lebih kreatif.....	10
b. Dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak.....	10
c. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.....	10
d. Mengembangkan kecerdasan logika anak.....	10
e. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak	11
f. Mengembangkan kecerdasan natural anak.....	11
D. Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini.....	12
a. Belajar, bermain dan bernyanyi.	12
b. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan	12
E. Beberapa Metode Pembelajaran Anak Usia Dini	13
F. Komponen Keterampilan Kinestetik	14
G. Fungsi Bermain.....	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	16
a. Tempat dan waktu.	16
B. Subjek Dalam Penelitian	16
a. Subjek Peneliti.....	16
C. Prosedur Penelitian.....	17
Siklus	17
a. Perencanaan.....	17
b. Pelaksanaan	17
a). kegiatan Awal.....,	18
b). Kegiatan Istirahat.....	18
c).Kegiatan Akhir.....	18
E. Pengamatan	19
Siklus II.....	19
a. Perencanaan	19
b. Pelaksanaan	19
a). Kegiatan Awal.	19

	b). Kegiatan Inti.....	20
	c). Kegiatan Istirahat.....	20
	d). Kegiatan akhir.....	20
	e). Pengamatan.....	20
	D. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang digunakan.....	21
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	22
	F. Teknik Analisa Data	23
	G. Indikator Keberhasilan	23
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil penelitian.....	24
	a. Deskripsi siklus pertama	24
	a). Perencanaan	24
	B. Pelaksanaan.....	25
	C. Observasi.....	25
	D. Pembahasan.....	31
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
	A. Kesimpulan	32
	B. Saran.....	32

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Tabel 4.1	Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Bermain Siklus I.....	26
Tabel 4. 2	Hasil Bermain siklus.....	28
Tabel 4 .3	Aktivitas Dalam Kegiatan Bermain Siklus 2.....	29
Tabel 4 .4	Adapun Hasil Bermain Siklus II.....	30
Tabel 4. 5	Ketuntasan Belajar Siswa.....	31

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun sampai tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak adalah bermain. Maka wajar apabila bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia dini. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, belajar dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi dan lainnya.

Begitu pentingnya kegiatan bermain dalam kehidupan anak, sehingga kegiatan bermain harus menjadi sebuah proses agar anak mendapatkan pengalaman hidup. Orang tua atau guru harus memfasilitasi kegiatan bermain agar mampu memaksimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui kegiatan bermain, maka kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Piaget, seorang ahli pendidikan, berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting dalam proses belajar anak.

melalui bermain anak akan didorong untuk bereksperimen dan tumbuh dengan baik dalam kehidupannya Marlan E. Borden (2001: 37)

Salah satu tujuan perkembangan anak usia dini adalah merangsang pertumbuhan fisik-motorik melalui kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga. Pentingnya kegiatan fisik-motorik pada anak, menurut Jhon Santrock (2010:3010) karena partisipasi anak dalam olah tubuh dapat memberikan latihan dan kesempatan anak untuk bersaing,

meningkatkan harga diri, dan memperluas pergaulan dan persahabatan teman sebaya.

Kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga dalam pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini, antara lain seperti yang telah diuraikan di atas, melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan berbagai model yang sederhana dan dapat dirancang oleh guru dengan media-media yang ada di lingkungannya.

Oleh karena itu, pendidikan jasmani dan olahraga untuk anak usia dini dilakukan baik langsung maupun tidak langsung, contoh kegiatan langsung misalnya melalui permainan tali,

sedangkan kegiatan olahraga tidak langsung misalnya kegiatan-kegiatan yang merangsang penggunaan fisik-motorik anak dalam prosesnya.

Sesungguhnya, semua jenis permainan baik untuk perkembangan anak. Hal itu apabila permainan tersebut dilakukan dengan pengelolaan yang baik dan diarahkan untuk tujuan-tujuan positif. Namun, permainan tradisional dianggap lebih mampu menjadi media pembelajaran yang sesuai bagi anak sehingga tujuan pendidikan anak tercapai, khususnya dalam menumbuhkan *kreativitas*, daya imajinasi, dan proses sosialisasi dalam diri anak.

Hal itu disebabkan permainan anak tradisional tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat secara alamiah, sedangkan permainan anak modern biasanya dikembangkan dengan tujuan-tujuan yang cenderung. Selain itu, jenis permainan anak tradisional tidak mengandung dampak negatif, baik pengaruh radiasi metal listrik maupun unsur kecanduan yang sering terjadi dalam permainan-permainan modern.

BEF Montolalu (2007:4.7) menjelaskan bahwa salah satu kebutuhan dasar anak adalah kebebasan bergerak, anak-anak butuh ruang untuk bermain atau bereksplorasi yang terlindungi dari bahaya. Mereka butuh alat yang aman untuk dapat bermain, bergerak memainkan alat tersebut sepuas-puasnya tanpa ancaman atau bahaya. Mereka-mereka mempunyai kebutuhan untuk mengembangkan otot-ototnya dengan bermain, berlari, melompat, memanjat, berpacu, tarik-menarik, berguling-guling, mereka juga butuh melakukan sesuatu untuk mendapatkan rangsangan melalui indera-inderanya.

Berdasarkan uraian di atas, kami akan mencoba mengkaji beberapa bentuk permainan yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali, sehingga setidaknya mampu merangsang salah satu bentuk kecerdasan anak, yaitu kecerdasan kinestetik. kecerdasan yang memungkinkan terjadi hubungan antara pikiran dan tubuh yang diperlukan untuk berhasil dalam berbagai aktivitas seperti menari, berolahraga, seni bela diri dan memainkan drama.

Latar belakang penelitian ini mengacu pada fakta di PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Ulu Manna tempat penelitian dilaksanakan guru kesulitan memfasilitasi anak yang memiliki keunikan energi berlebih. Anak dengan keunikan seperti itu memiliki ciri tidak dapat duduk tenang dalam waktu yang lama, senang bergerak bebas, tertarik pada permainan yang sifatnya menantang dan memerlukan gerak tubuh, anak tersebut belajar dengan gaya kinestetik yaitu belajar dengan menggunakan tubuhnya lebih dominan. Permainan tali salah satu permainan yang dapat memfasilitasi anak dengan keunikan tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul *Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tali pada Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.*

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Adapun identifikasi area dan fokus penelitian ini yaitu:

- a. Anak kurang mendapat pembelajaran yang menyenangkan
- b. Anak kurang mendapatkan kesempatan melakukan olah tubuh melalui permainan tali
- c. Anak kurang mendapat kesempatan untuk bersosialisasi melalui permainan tali

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan *pada Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tali pada Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.*

D. Perumusan Masalah Penelitian

- a. Perumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah:
Bagaimanakah keterampilan Kinestetik Anak dapat meningkat melalui permainan tali pada Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan secara umum penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali pada kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Bengkulu Selatan
- b. Tujuan secara khusus adalah:
 - a) Meningkatkan keterampilan kinestetik anak di kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.
 - b) Meningkatkan gairah belajar anak melalui permainan tali pada kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

- c) Meningkatkan semangat anak untuk menggerakkan tubuhnya melalui permainan tali di kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Hasil Penelitian

- a. Manfaat bagi guru/mahasiswa
 - a) Sebagai suatu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 PAUD Universitas Bengkulu
 - b) Dapat mengendalikan kelas hingga suasana kelas menjadi menyenangkan
 - c) Dapat mengembangkan profesional guru, sehingga dapat menunjukkan bahwa melalui penelitian-penelitian dapat mengatasi masalah yang ada di kelas
 - d) Dapat memberikan kontribusi pada anak didik dengan proses pembelajaran yang menyenangkan.
 - e) Dapat menyediakan permainan variatif
 - f) Melalui penelitian ini dapat mewujudkan pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak didik
- b. Manfaat bagi anak
- c. Manfaat bagi PAUD/Sekolah
 - a) Kepala Sekolah dan guru mendapat pengalaman dalam pelaksanaan penelitian
 - b) Meningkatkan mutu pendidikan di PAUD
 - c) Melalui kegiatan ini dapat dijadikan acuan dan pemicu bagi guru PAUD untuk memberdayakan perannya dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dan dapat meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan pembelajaran di kelas

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

a. Pengertian Kinestetik

- a) Amstrong (dalam Musfiroh, 2007:6:3) mengatakan keterampilan kinestetik berarti belajar serta berpikir dengan tubuh, kecerdasan ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh dalam memahami perintah otak.
- b) Schmidt (dalam Musfiroh, 2007:6:3) mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan olah tubuh secara ahli untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan, termasuk kemampuan menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan dalam mengolah tubuh dengan baik sehingga ada keseimbangan antara apa yang dipikirkan dengan yang dilaksanakan oleh gerakan tubuh.

B. Permainan Lompat Tali (Lompat Karet)

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an, menjadi favorit saat keluar main di sekolah dan setelah mandi sore di rumah.

Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahrag Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat di sekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikatkan tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan lalu.

Jika bermain secara berkelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak, dua anak akan memegang ujung tali; satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan, sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali. Tali direntangkan dengan ketinggian bergradasi, dari paling rendah hingga paling tinggi. Yang pandai melompat tinggi, dialah yang keluar sebagai pemenang. Sementara yang kalah akan berganti posisi menjadi pemegang tali. Permainan secara soliter bisa juga dengan cara skipping

yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala sampai kaki sambil melompatinya. Sebenarnya permainan lompat tali karet sudah bisa dimainkan semenjak anak usia TK

(sekitar 4 – 5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap, apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat. Tapi umumnya permainan ini memang baru populer di usia sekolah (sekitar 6 tahun). Jenis permainan lompat tali terbagi menjadi dua : Lompat kaki yang bersifat santai dan yang bersifat sport / olahraga. Lompat tali yang santai biasanya dimainkan oleh anak perempuan sedangkan yang sport / olahraga dimainkan oleh anak laki - laki. Dengan kata lain, permainan lompat tali tersebut bisa dimainkan oleh laki - laki maupun perempuan tanpa memandang gender. Ternyata bermain lompat tali karet mempunyai banyak manfaat untuk anak - anak, diantaranya adalah :

a. Motorik kasar

Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Lama- lama, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih.

Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak - anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak . lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak

b. Emosi

Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak. Dan juga saat bermain, anak - anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak.

c. Ketelitian dan Akurasi

Anak juga belajar melihat suatu ketepatan dan ketelitian. Misalnya, bagaimana ketika tali diayunkan, ia dapat melompat sedemikian rupa sehingga tidak sampai terjatuh tali dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Semakin cepat gerak ayunan tali, semakin cepat ia harus melompat.

d.Sosialisasi

Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok.Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan dan yang lainnya.

e.Intelektual

Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan lima kali lompatan saat tali diayunkan, bila lebih atau kurang ia harus gantian menjadi pemegang tali.

Anak juga secara tidak langsung belajar dengan cara melihat dari teman - temannya agar bisa mahir dalam melakukan permainan tersebut.

f.Moral

Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. Dan juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing - masing untuk setiap permainan, hal tersebut meminimalisir diri anak

C. Bermain dengan Permainan Anak Tradisional

Permainan merupakan seluruh aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan.

Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Dalam masyarakat yang masih menjunjung prinsip kekeluargaan dan keakraban antar anggota masyarakat banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah.

Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban. Beberapa permainan ini karena tercipta dimasa yang lama berlalu disebut dengan *permainan tradisional*, sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut *permainan modern*.

Permainan tradisional mempunyai prinsip-prinsip yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan anak usia dini, antara lain:

- a. Menumbuhkan kreativitas, hal itu ditandai dengan media permainan yang sebagian besar harus diciptakan sendiri dan jarang dijual, contohnya *pepelotakan*, sejenis pistol dari bambu dengan peluru kertas atau *eggrang* yang juga terbuat dari bambu.
- b. Mendorong anak untuk bersosialisasi, hal itu disebabkan permainan tradisional merupakan permainan dengan banyak peserta.
- c. Meningkatkan kecerdasan emosional dan intelektual, banyak permainan yang menuntut kesabaran dan daya nalar anak.

Dalam hal ini setidaknya terdapat 10 manfaat permainan tradisional seperti yang dikutip dari sumber <http://www.asianbrain.com> adalah sebagai berikut:

A. Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

B. Dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak.

Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

C. *Mengembangkan kecerdasan intelektual anak*

Permainan tradisional seperti permainan lompat tali (karet) mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

D. *Mengembangkan kecerdasan logika anak*

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya: engklek, dam daman, spintrong dan bola bekel.

E. *Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak*

Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainannya adalah *spintrong*, *serodot*, dan *gaplok*.

F. *Mengembangkan kecerdasan natural anak*

Banyak alat-alat permainan yang dibuat dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh permainannya adalah: anjang-anjangan dan dagangan dengan membuat minyak dari daun bunga sepatu, mie baso terbuat dari tumbuhan parasit berwarna kuning yang biasanya dibuat dari tumbuhan, mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali.

D. Karakteristik Cara Belajar PAUD

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian, dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa.

Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun,

karakteristik cara belajar anak adalah:

- a. Anak belajar melalui bermain
- b. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya
- c. Anak belajar secara alamiah
- d. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik dan fungsional.

E. Karakteristik Konkrit Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara *konkrit* berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak

Atas dasar pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar, bermain dan bernyanyi

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi.

Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan.

Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.

b. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu: 1) berorientasi pada usia yang tepat 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks sosial budaya. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai.

Manusia merupakan makhluk individu. Perbedaan individual juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi, dan memenuhi harap. Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang bermakna, guru hendaknya melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, faktor budaya yang melingkupinya.

F. Beberapa Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Kalau model pembelajaran merupakan pendekatan umum dalam satu proses pembelajaran dan biasanya dalam satu proses pembelajaran menggunakan satu model, sedangkan metode adalah langkah teknisnya dan dapat menggunakan lebih dari satu metode disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan anak ketika pembelajaran berlangsung.

Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Secara teknis ada beberapa metode yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, antara lain: Ceramah, Bermain, Bercerita, Bernyanyi, Bercakap (dialog dengan tanya jawab).

G. Komponen Keterampilan Kinestetik

Komponen inti dari kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (*proprioceptive*).

yang berkaitan dengan sentuh (*tactile* dan *haptic*) (Armstrong dalam Musfiroh, 2007:6:1) komponen inti juga meliputi kemampuan motorik halus (keterampilan tangan, koordinasi mata-tangan) kepekaan sentuhan, daya tahan.

Kemampuan inti dari kecerdasan kinestetik bertumpukan pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda.

H. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini, menurut (Harley, Frank dan Goldenson dalam Motolalu, 2008: 1: 18) ada 8 fungsi bermain bagi anak, yaitu:

- a) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa
- b) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata
- c) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata

- d) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain
- e) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri dan lain-lain
- f) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti menggosok gigi, sarapan pagi
- g) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan semakin tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan lain-lain
- h) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai pemecahan masalah (Moeslichatoen, 2004:33).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*), Penelitian dilakukan melalui prosedur siklus yang berulang dimana ada setiap siklus melalui empat tahapan yaitu: perencanaan (*planning*) pelaksanaan tindakan (*Action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. tempat penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada paud tunas bangsa kecamatan ulu manna kabupaten bengkulu selatan

b. tempat dan waktu

penelitian tindakan kelas ini pada bulan Nopember dengan Desember 2013-2014 yang akan dilaksanakan dua siklus

C. Subyek dalam Penelitian

a. Subyek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, dengan jumlah murid sebanyak 10 orang, 5 orang perempuan dan 5 orang laki-laki.

berdasarkan Permen 58 Tahun 2009 tentang standar PAUD sarana dan prasarana yang dimiliki TK sangat minim. Dalam pelaksanaan pembelajaran

kreativitas para guru sangat diharapkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal dan tujuan pendidikan dapat tercapai maksimal.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan melalui empat tahap yaitu (1) *Planning Action* (3) *Observation* dan (4) *Reflection* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik melalui musik gerak dengan kegiatan sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan Penelitian siklus I ini akan dipersiapkan segala semua kebutuhan untuk kegiatan penelitian yang bertujuan untuk peningkatan kecerdasan kinestetika anak melalui permainan tali dengan pendekatan pembelajaran sentra.

adapun hal-hal yang dipersiapkan adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun RKH sesuai tema lingkungan dan subtema sekolahku bermain pada sentra olah tubuh
- b. Mempersiapkan media yang diperlukan, yaitu tali.
- c. Menyusun langkah-langkah pembelajaran pendekatan sentra.
- d. Menentukan alokasi waktu yaitu selama 60 menit disampaikan pada waktu kegiatan inti.
- e. Menyusun alat pengumpulan data yang dibutuhkan yaitu terdiri atas lembar format observasi.

b. Pelaksanaan

a) Kegiatan Awal

Langkah-Langkah kegiatan awal adalah :

- a. Dimulai dengan kegiatan di luar ruang
- b. Antrian minum.

- c. Masuk ke sentra, dimulai dengan pijakan sebelum main.
- d. Mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa mau belajar.
- e. Absensi, dan menyanyikan beberapa lagu pengantar

Untuk membangun ide anak dalam bermain guru bercerita tentang fungsi sekolah

b) Kegiatan Istirahat

Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, makan kemudian bermain bebas di luar ruangan dengan pengawasan guru.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir diawali dengan melakukan wawancara dengan anak untuk mengetahui bagaimana perasaan anak setelah mengikuti kegiatan terutama pada kegiatan permainan tali, selanjutnya memberikan informasi kegiatan esok, nyanyian rutin, doa dan salam pulang

E. Pengamatan

Sedangkan peneliti berharap tim peneliti melakukan observasi dan menilai, mulai dari tahap perencanaan dan pelaksanaan tindakan, kejadian dan hal-hal yang terjadi selama penelitian berlangsung, apa saja yang dilakukan guru terhadap anak didik, direkam dalam bentuk catatan-catatan hasil observasi dan didokumentasikan sebagai data-data penelitian.

Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian siklus II ini akan dipersiapkan segala kebutuhan untuk kegiatan penelitian yang bertujuan untuk peningkatan keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali dengan pendekatan pembelajaran sentra, adapun hal-hal yang dipersiapkan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun RKH sesuai tema “Lingkungan” dan subtema “Sekolahku” bermain pada sentra olah tubuh
- b. Mempersiapkan media yang diperlukan yaitu tali
- c. Menyusun langkah-langkah pembelajaran pendekatan sentra
- d. Menentukan alokasi waktu yaitu selama 60 menit disampaikan pada waktu kegiatan inti
- e. Menyusun alat pengumpulan data yang dibutuhkan yaitu terdiri atas lembar format observasi

b. Pelaksanaan

a) Kegiatan Awal

Langkah-langkah kegiatan awal adalah:

- a. Dimulai dengan kegiatan di luar ruangan
- b. Antrian minum
- c. Masuk ke sentra, dimulai dengan pijakan sebelum main
- d. Mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa mau belajar
- e. Absensi, dan menyanyikan beberapa lagu pengantar
- f. Untuk membangun ide anak dalam bermain guru bercerita tentang fungsi sekolah
- g. Kemudian dilanjutkan penjelasan materi sesuai dengan tema dan memberitahukan informasi tentang tujuan kegiatan hari ini serta menjelaskan aturan permainan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini dilakukan tindakan penelitian dengan pendekatan pembelajaran sentra kegiatan difokuskan untuk meningkatkan kecerdasan

kinestetik anak melalui permainan tali dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru sentra olah tubuh agar aktivitas gerak anak tidak terganggu
- b) Guru mempersiapkan semua media yang akan digunakan di dalam sentra pada saat *pijakan* lingkungan
- c) Guru membimbing anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain

c) Kegiatan Istirahat

Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, makan, kemudian bermain bebas di luar ruangan dengan pengawasan guru.

d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir diawali dengan melakukan revidu terhadap pembelajaran untuk mengetahui bagaimana perasaan anak setelah mengikuti kegiatan terutama pada kegiatan permainan tali, selanjutnya memberikan informasi kegiatan esok, nyanyian rutin, do'a dan salam pulang.

e). Pengamatan

Sedangkan peneliti berharap tim peneliti melakukan observasi dan menilai, mulai dari tahap perencanaan dan pelaksanaan tindakan, kejadian dan hal-hal yang terjadi selama penelitian berlangsung, apa saja yang dilakukan guru terhadap anak didik, direkam dalam bentuk catatan-catatan hasil observasi dan didokumentasikan sebagai data-data penelitian.

F. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi/pengamatan adalah format penilaian terhadap anak untuk mengamati perilaku anak selama pembelajaran permainan tali berlangsung.

Adapun, format observasi adalah sebagai berikut:

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua cara, yaitu observasi/ pengamatan, adalah format penilaian terhadap anak untuk mengamati perilaku anak selama pembelajaran permainan tali berlangsung.

H. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini melalui tiga instrumen tersebut, setelah terkumpul data dianalisa secara kuantitatif, dianalisis dengan menggunakan penghitungan persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$X = p/n \times 100$$

Keterangan:

X = persentase

P = jumlah yang berhasil

N = jumlah anak dalam satu kelas

Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

I. Indikator Keberhasilan

Idikator keberhasilan anak merupakan terget yang hendak dicapai dalam menentukan tindakan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini baru dikatakan berhasil sangat baik apabila mencapai 80% siswa setelah dapat bermain dengan keterampilan yang baik, penelitian berhasil dengan mencapai 75% dan kalau hanya mencapai 60% maka dikatakan ragu-ragu, bila keberhasilan hanya mencapai kurang dari 50% maka harus mengulangan.